

di Stefano Bory

Droga e cultura di massa

Questo contributo ha come principale obiettivo quello di applicare un approccio culturale e sociocomunicativo ad un fenomeno normalmente oggetto di spiegazioni scientifiche di carattere prettamente medico. Le nuove droghe sintetiche, molto differenti dalle droghe allucinatorie di carattere sintetico tipiche delle sperimentazioni personali e collettive dei movimenti culturali del '900, propongono delle tipologie di esperienza che paiono sempre meno comprese dalla cultura di massa. Se personaggi come Aldous Huxley, i Beatles, Timothy Leary, Andy Warhol, William Burroughs, Janis Joplin, Kerouac e in generale la corrente della *beat generation* ha permesso di dare un senso culturale di tipo generazionale alle droghe sintetiche (ed in particolare l'LSD), le ricostruzioni delle entelechie generazionali (Mannheim, 1928, 1974) prodotte dall'uso delle nuove tipologie di droghe non permette al giorno d'oggi di disegnare un quadro "creativo" dello stesso ordine. L'ipotesi, da approfondire e condividere in modo critico è la seguente: le costruzioni sociali di senso prodotte dalle esperienze di sballo, fuoriuscita da sé, perdita del controllo, determinate dalle droghe sintetiche, non sono in questa fase storica orientate da una ricerca di senso che vada al di là del pauroso e del nonsense, senza rispettare una finalità o una forma collettiva precisa. Forse, sono più le condivisioni e le ricostruzioni medialiche che offrono a tali droghe uno statuto di senso condiviso, ma non assistiamo al risultato di un "account", di un ritorno discorsivo, prodotto e condiviso dagli attori dell'esperienza vissuta attraverso la droga.

Il caso recente della MDPV - metilenediossiprovalerone - rappresenta un contraltare esemplificativo dell'ipotesi formulata e delle sue ricadute sul modo di esperire, pensare, ricostruire socialmente il rapporto con una droga e le sue rappresentazioni.

La ricerca di senso [\[1\]](#)

L'alterazione degli stati psicofisici, la forma organica e cognitiva dello sballo, costituiscono da sempre un modo ben specifico di attribuire dei significati e un senso all'esperienza e al mondo circostante. Senza prendere in considerazione tutte le forme di controllo del senso e di gestione sociale della norma basata sul divieto o sulla loro demonizzazione (Lansen 1999), l'uso delle droghe sintetiche rinvia sempre in prima istanza a un'esperienza di carattere soggettivo di tipo alternativo - per non cadere nella trappola di un uso troppo ristretto e morale del termine *deviante*.

In generale, è possibile attribuire una ricerca di senso nel consumo di droghe di carattere oppositivo. Sul piano soggettivo, l'uso di stupefacenti rinvia a una contrapposizione di contenuto tra mancanza di senso nel mondo dell'ordinario/quotidiano e ricerca di senso nell'esperienza straordinaria al di fuori del quotidiano. Questa contrapposizione spinge il consumatore a identificare in una sostanza, e in uno spazio tempo da essa prodotta - che esso sia condiviso con altri o meno -, lo strumento utile alla ricerca di significati del vissuto che possono integrare diversi campi: quello sensibile del corpo, quello cognitivo, e quello più propriamente intellettuale. I primi due campi sono difficilmente soggetti a ricostruzione linguistica e simbolica. È in generale il terzo aspetto, quello intellettuale, che permette attraverso una ricostruzione simbolica di carattere linguistico, relazionale e culturale di attribuire un senso e un significato all'esperienza. L'incontro di un senso soggettivo con uno collettivo è spesso problematico sotto vari aspetti per la tossicodipendenza. Infatti, possiamo vedere la difficoltà a tutti i livelli che abbiamo individuato come luoghi di espressione del significato (sensibile, mentale-cognitivo, di orientamento intellettuale). Tuttavia, è più a livello globale di coerenza che la ricerca del

significato è fondamentalmente imperfetta. Ed è da questa sistematica mancanza di coerenza, radicata come *habitus*, come tessuto di abitudine “di buon senso” che struttura l’esperienza, che derivano altre espressioni osservabili del nonsense nel consumatore di droghe. La costituzione di un sé integrato, per citare solo l’aspetto più importante del bisogno di coerenza, si impone come prima condizione nella ricerca di senso del soggetto.

Gli effetti delle sostanze psicoattive, per il potere che impongono alla percezione di coprire la moltitudine di sensazioni prive di senso (perché inconciliabili), ma anche per la loro regolarità, cioè per il loro aspetto ricercato e prevedibile, svolgono questa funzione nel modo più efficace possibile, dato il livello di investimento che comportano. È così che gli effetti delle sostanze restituiscono, seppur in modo molto illusorio, una valida esistenza sensoriale, cioè significativa per il soggetto. In un certo qual modo, la ricerca di non-senso ha soggettivamente un senso molto ben chiaro e definito.

Nel caso del MDPV - come per altri tipi di cristalli affini - seguire il percorso di ricostruzione di questo nonsense dell’esperienza appare di estremo interesse. Perché una droga, sul piano narrativo ha bisogno, seguendo il principio dell’identità narrativa proposto da Ricoeur (1991), di una restituzione a posteriori capace di riarticolare il senso dell’esperienza alterata con il contesto ordinato della realtà della vita quotidiana. Seguendo questa direzione, il senso non può essere rilegato solo ed esclusivamente nella sfera della soggettività, esso deve necessariamente incontrare l’altro - i pari, i consociati, lo spazio pubblico e ove possibile anche le istituzioni. Una specifica ricerca incentrata sulle testimonianze dei consumatori di queste sostanze richiederebbe un lungo lavoro. Ma quali forme assume il senso attribuito a tali droghe sintetiche sul piano culturale degli ultimi anni? Che rappresentazione collettiva assumono queste esperienze soggettive?

MDPV tra effetti e rappresentazione

Senza dilungarsi nelle comparazioni, è possibile affermare che le forme psicoattive dell’LSD hanno offerto restituzioni narrative e culturali importanti, anche o forse soprattutto attraverso il mondo dell’arte e della letteratura. Per dirla in poche parole, l’LSD si trasformò come racconta Martin A. Lee, in una vera e propria ricostruzione di senso di carattere culturale:

“The initial breeding ground for the large-scale use of psychedelics was the social and artistic fringe areas associated with the beat phenomenon. For some years prior to the emergence of LSD as a street drug, the number of people whose lives were influenced by psychedelics had been slowly building to a critical mass, until they became visible on both coasts as distinct communities. The most significant expression of the new psychedelic lifestyle was centered in the Haight-Ashbury district of San Francisco. It was in the Haight that the cultural rebellion fueled by LSD happened so vividly and with such intensity that it attracted worldwide attention.” (Lee, 1985, p. 113)

From hip to hippie, questo il titolo del capitolo dedicato alla ricostruzione storico-culturale attribuita all’LSD da Lee. L’esperienza soggettiva e le *porte della percezione* acquisirono nei famosi *Sixties* una dimensione generazionale di riconosciuto spessore per la cultura di massa.

L’esperienza soggettiva della droga veniva reinquadrata in un complesso sistema di narrazioni, immagini codificate, eventi di massa, che permisero a questa droga sintetica di acquisire un senso collettivo e un modo di orientare - che è uno dei principali significati semantici del termine senso - un’espressione del mutamento identitario delle nuove generazioni di quei decenni.

Senza soluzione di continuità, possiamo affermare che non è possibile ricostruire un quadro altrettanto

omogeneo, consapevole, coerente e di carattere generazionale per le nuove droghe sintetiche in uso nell'ultimo decennio.

L'MDPV ha moltissimi nomi a seconda delle aree geoculturali: *peeve, Flakka, perve powder, dévil dust, super crack, super coke, bath salts, Maddie, Black Rob, MTV, perverse pv, poudre du démon*, sono solo alcuni dei nomi attribuiti al farmaco e ai suoi simili. La storia della tipologia di droga non è estremamente significativa: registrata come molecola nel 1969, riconosciuta come forma di stupefacente sintetico illegale solo negli ultimi quindici anni, questo tipo di droga produce sul piano fisiologico-cognitivo un effetto simile alla combinazione dei principi attivi della metanfetamina e della cocaina (Cameron, Glennon, 2013). Essendo effetti opposti nei confronti della dopamina nell'organismo, il tipo di esperienza soggettiva vissuta da chi assorbe una dose significativa di questo tipo di *bath salts* è definibile come una vera e propria *discesa negli inferi*: gli stimolanti in questione impediscono di dormire per due giorni e più, danno molta dipendenza, alterano fortemente le sensazioni fisiche di forza e velocità, sono molto tossici, provocano un'enorme *craving*, ecc. Eppure, anche se questi tratti sono spinti all'estremo nel caso del MDPV, tutto questo appartiene già alle tabelle degli effetti di altri prodotti. Il paradigma è noto. Il problema è che un eccesso di assorbimento di tale droga produce una serie di espressioni corporee e comportamentali molto simili a quelle rappresentate da altri tipi di immaginari che poco o niente hanno a che fare con i veri effetti primari e secondari prodotti dalla droga. Una questione estetica.

E' per questo che negli ultimi anni ai vari nomi attribuiti al MDPV ne è stato aggiunto uno risultante da una ricostruzione sociale e mediatica del tutto estranea alla realtà della droga in questione: *droga zombie*.

L'effetto zombie

In realtà, nessuna restituzione personale dell'uso del MDPV richiama la sensazione di essere uno zombie. Se il delirio, la paranoia, degli stati di angoscia estremamente forti sono vissuti dai soggetti che consumano dosi importanti di tale sostanza, è stata l'esperienza estetica vissuta dagli sguardi esterni che ha letteralmente modificato la rappresentazione dei *bath salts* e il significato sociale che gli è stata attribuita. Da un punto di vista generazionale, si potrebbe affermare che non c'è stata nessuna costruzione culturale, autoriale, collettiva o rituale di questa sostanza, ma una sua vera e propria rappresentazione artificiale prodotta da un accostamento immaginifico di carattere puramente visivo.

Come racconta in una chiara e lucida ricostruzione una giornalista del *Le Monde* (Faive Le Cadre, 2017), il tutto inizia con una serie di video realizzati con dei cellulari e postati su youtube durante il mese di settembre del 2017. Convulsione degli occhi, movimenti intermittenti, una donna ripresa di notte nella città di Sao Vicente in Brasile sembra comportarsi esattamente come i morti viventi dei film di Romero o come nelle successive tradizioni filmiche e seriali degli ultimi decenni. Una serie di siti di informazione poco ufficiali ma molto popolari riprendendo il famoso video e altri dello stesso genere^[2] usando titoli che rievocano gli zombie e associando comportamenti delle persone riprese a quelli dei famigerati personaggi dell'universo finzionale in questione. Il limite viene raggiunto quando, sull'onda dell'effetto di massa, un video che richiama lo stesso tipo di droga mostra delle immagini di cannibalismo in una strada degli Stati Uniti. Il video viene rapidamente dichiarato un fake, ma la comunicazione di massa di carattere virale aveva già invaso l'opinione pubblica. Milioni di visualizzazioni, allarmi e terrore diffusi su siti di informazione di svariati paesi - Francia e Italia compresi - ma nessuna conferma di una tendenza al cannibalismo da parte delle istituzioni mediche. Basterebbe consultare il rapporto fornito dalla World Health Organisation (WHO, 2014) per comprendere la differenza tra la reale fenomenica descritta dalle restituzioni scientifiche e quella proposta dalle narrative dei media digitali di massa. L'esperienza soggettiva è del tutto fuoricampo, le immagini di una realtà alla

Walking Dead hanno preso il sopravvento. Il caso non è davvero concluso, nel 2019 vengono ancora effettuati dei reportage sul tema della droga zombie, in particolare riferendosi alla sua versione sudamericana. La *Flakka*. Ma non c'è nessun giovane zombie che si aggira per le strade del mondo.

Il termine "drug-zombie" fa riferimento oramai a un'ampia varietà di droghe con effetti diversi. È difficile dire che esista una vera e propria "droga zombie".

Le immagini che diffondono l'esistenza di una tale droga sono spesso datate e poco rigorose; e quasi sempre il legame tra il comportamento dei tossicodipendenti e l'uso di una droga di tipo "zombie" non è mai stato stabilito. Soprattutto, nessun caso di cannibalismo legato all'uso di questo farmaco è mai stato provato.

Ma qualcosa resta di significativo, ovvero la ricerca di un non-senso che lo zombie, in quanto figura immaginifica, ha sempre saputo esprimere.

Il mito dello zombie e la comunicazione di massa

Nel caso delle nuove sostanze psicoattive, non è possibile sociologicamente parlare di una nuova cultura di massa prodotta da tali droghe. Il mito a bassa intensità dello zombie, come spiega Ortoleva (2019), è un mito che pone un problema ma non lo risolve: quello del rapporto con la morte e la sua totale mancanza di senso nella cultura contemporanea. Esso evoca paure ancestrali, relazioni tribali prive di civilizzazione, impossibilità di confronto e dialogo.

L'associazione fatta tra le droghe sintetiche attuali, le immagini di giovani che si comportano come zombie e l'incapacità di costruire nuove culture di massa legate a tali droghe è una forma estetica del mondo sociale contemporaneo sulla quale riflettere. Una radicale soluzione di continuità tra esperienze soggettive e rappresentazioni collettive di tali droghe impedisce di costruire una base di senso comune, una costruzione di significati esperenziali che dalla soggettività rimbalzino sul piano collettivo attraverso narrazioni di carattere identitario e narrativo. Come gli zombie, che sprovvisti di parola restano incapaci di restituire il senso delle loro azioni, allo stesso modo le ricostruzioni medialità dell'informazione digitale non sono capaci di restituire il senso dell'esperienza soggettiva delle droghe in questione. Non c'è testo, non c'è racconto, non c'è comprensione del sé.

Da un punto di vista estetico-culturale il racconto è in fondo semplice: l'arrivo di una nuova droga che scatena le peggiori paure, riaccendendo nel pubblico le ansie più profonde dell'umano, ha una forza comunicativa molto più diffusiva del significato soggettivo vissuto da chi ne fa uso. Il cannibalismo, nell'esempio specifico, è di estrema forza terrificante ma del tutto sprovvisto di senso.

Il problema non è se l'MDPV sia una droga che renda zombie o meno - non lo è! -. Le domande relative ai *rumors* e al risveglio di profonde paure tra i non consumatori sembrano offrire un angolo più interessante di osservazione. L'MDPV e le altre molecole della stessa famiglia non sembrano aver prodotto un senso e una cultura di massa, almeno per ora. Ma hanno rafforzato i processi estetici di consumo di una comunicazione di massa senza senso, come sono del tutto senza senso alcuni zombie che essa veicola.

Riferimenti

2013. Cameron, L. A. Glennon, "Mephedrone and methylenedioxypropylamphetamine (MDPV), major constituents of "bath salts," produce opposite effects at the human dopamine transporter", in *Psychopharmacology*, 227 (3), June 2013.

A-S. Faive Le Cadre, *Cannibalisme et hallucinations : les intox de la « drogue zombie »*, articolo del quotidiano *Le Monde* del 21/11/2017.

1928. Mannheim, "Das Problem der Generationen", in *Kölner Vierteljahreshefte für Soziologie*, n. 7, anno, 1928.

1929. Mannheim, *Sociologia della conoscenza*, Dedalo, Bari, 1974.

1930. A. Lee, *Acid Dreams. The Complete Social History of LSD: The CIA, The Sixties, and Beyond*, Grove press, New York, 1985.

1931. Lenson, *On Drugs*, Univ. of Minnesota Press, Minneapolis, 1995.

1932. Ortoleva, *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2019.

1933. Ricœur, "L'identité narrative", in *Revue des sciences humaines*, LXXXV, 221, 1991, pp. 35-47.

WHO, *3,4-Methylenedioxypropylamphetamine (MDPV) Critical Review Report*, World Health Organisation, 2014.
https://www.who.int/medicines/areas/quality_safety/4_13_Review.pdf (consultato il 19/03/2020)

[1] Un grande ringraziamento a Paul Van Eersel, educatore e responsabile dell'accompagnamento ai tossicodipendenti in un CSAPA (Centre de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie) di Parigi, per il modo in cui il rapporto tra uso di droghe, dipendenza e costruzione di senso possono essere pensati insieme. Questa parte del testo è il risultato di numerose conversazioni con lui oltre che della lettura delle bozze del libro che Paul sta preparando su tali tematiche.

[2] Inutile in questa sede inserire i link di tali video. Si invita, per chi volesse visionarli, a deffettuare una semplice ricerca sui motori del web con le parole chiave "droga zombie".