

Pagine Inattuali

I nuovi media,
tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti

A cura di
Roberto Colonna

Federico II University Press



fedOA Press

Numero 11 della rivista elettronica «Pagine Inattuali»

ISSN 2280-4110

«Pagine Inattuali»

I nuovi media, tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti

Ottobre 2024

Direzione:

Roberto Colonna

Comitato Scientifico:

Tommaso Ariemma (Accademia di Belle Arti di Lecce); Giancarlo Alfano (Università degli Studi di Napoli, Federico II); Daniele Barbieri (Accademia di Belle Arti di Bologna); Horacio Cerutti Guldberg (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); Fabrizio Chello (Università degli Studi di Napoli, Suor Orsola Benincasa); Didier Contadini (Università degli Studi di Milano-Bicocca); Serge Gruzinski (École des hautes études en sciences sociales (EHESS); Stefano Lazzarin (Université-Jean Monnet Saint-Etienne); Mario Magallón Anaya (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); Armando Mascolo (Istituto per la storia del pensiero filosofico e scientifico moderno (ISPF); Stefano Santasilia (Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP); Giovanni Sgrò (Università degli Studi eCampus)

In copertina:

Lo strumento essenziale per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se siete in grado di controllare il significato delle parole, sarete in grado di controllare le persone che devono utilizzarle (P.K. Dick, *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni* (1978, 1985), in *Se vi pare che questo mondo sia brutto*, trad. it. di G. Pannofino, Milano: Feltrinelli, 2000, pp. 103-104).

Tutto il materiale pubblicato è distribuito con licenza “Creative Commons - Attribuzione” (CC-BY 4.0).

ROBERTO COLONNA

Sull'utopia distopica dell'immagine

Questo saggio è dedicato alla fecondità di quelle tarde ore feriali quando i più dormono ed è possibile impegnarsi nella lettura di capitoli o nella stesura delle bozze in un taccuino.

Solo a coloro che possiedono, con innocenza, il sorriso è dato di evocare l'utopia.

Sergio Moravia, *Morale come dominio. Per una rilettura della «Genealogia della morale»*

1. Storia e affermazione di un'utopia

L'utopia, soprattutto nella sua duplice dimensione, ossia comprensiva del significato di distopia, è una delle formulazioni concettuali più antiche che l'essere umano abbia mai sperimentato nell'ambito del proprio immaginario collettivo. Una longevità che esprime il successo di un atto creativo teso a concretizzare quell'istinto, costituzionalmente antropico, di desiderare il raggiungimento di una possibile società perfetta. Ignazio Silone, a questo proposito, scrive che «se l'utopia non si è spenta né in religione né in politica è perché essa risponde a un bisogno profondamente radicato nell'uomo», un bisogno contraddittorio «di una sempre delusa speranza, ma anche di una speranza tenace», che «nessuna critica razionale può sradicare ed è per questo importante saperla riconoscere anche sotto connotati diversi»¹. In

¹ I. Silone, *L'avventura di un povero cristiano*, Milano: Mondadori, 1968, p. 31. Silone nello specifico scrive «se l'utopia non si è spenta né in religione né in politica è perché essa risponde ad un bisogno profondamente radicato nell'uomo. La

tal senso, l'utopia sembra quasi prendere le sembianze del mito, con cui peraltro ha molto in comune nelle modalità di elaborazione, ma da cui si distingue per finalità e prospettive. Frederik Lodewijk Pollak afferma giustamente che «l'apparizione dell'utopia sulla scena della storia ha rappresentato una rivoluzione copernicana nell'idea del futuro» perché «implica e presuppone una diminuzione della coscienza mitica»², in quanto l'immagine del mondo pensata dal mito utilizza i canoni tipici del passato, mentre quella dell'utopia si fonda, invece, già sui criteri del *moderno*.

Il mito e l'utopia creano entrambi immagini del futuro, ma tra di loro le differenze sono significative. L'utopia può infatti considerarsi uno degli esempi più antichi e puri di demitizzazione. Lo sviluppo della coscienza utopica implica e presuppone una diminuzione della coscienza mitologica. L'apparizione dell'utopia sulla scena della storia ha rappresentato una rivoluzione copernicana nell'idea del futuro, in precedenza avvolta nelle origini mitologiche. La differenza essenziale tra il mito e l'utopia risiede nella visione del mondo e nella filosofia di vita che ciascuna di esse riflette nel valutare il rapporto tra potere umano e oltreumano. Il mito è assolutistico e sacro; l'utopia è aperta, indeterminata e relativistica³.

L'utopia si presenta, sin dal suo etimo, οὐ “non” e τόπος “luogo” cioè “luogo che non esiste”, quale avita disposizione eteroclitica capace di coniugare i caratteri confliggenti dello spirituale

storia dell'utopia è perciò la storia di una sempre delusa speranza, ma di una speranza tenace. Nessuna critica razionale può sradicarla ed è importante saperla riconoscere anche sotto connotati diversi» (*ibidem*).

² F. Polak, *The image of the future*, Amsterdam, Londra, New York: Elsevir, 1973, p. 171 (< <http://storyfieldteam.pbworks.com/f/the-image-of-the-future.pdf>. > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati).

³ *Ibidem*.

e del materiale⁴. Benché abbia i suoi natali ufficiali, sia come termine sia come nozione, nel 1516 con il celebre libro di Thomas More⁵, una prima, ma non rudimentale, attestazione di questo costruito ideale per la progettazione di nuove potenziali impalcature sociali può essere individuata in Occidente prima nella cultura della Grecia cosiddetta classica e poi di quella romana, dove pure ebbe ampia considerazione e diffusione. Del resto, More aveva, come è noto, tratto ispirazione per la sua opera da *La repubblica*⁶ di Platone, e lo stesso accadde circa un secolo dopo per Campanella con la *Città del sole*⁷. Se la sensibilità greca aveva infuso, nella lunga fase di concepimento dell'utopia, l'aspirazione alla bellezza intesa come fulcro sul quale l'umano poteva tentare di equipararsi al "divino", quella rinascimentale spostò per la prima

⁴ Come ha evidenziato Bronislaw Baczko, i più importanti dizionari del XVIII secolo, dal *Dictionnaire de Trévoux* (che definisce utopia come la «région qui n'a point de lieu, un pays imaginaire») al *Dictionnaire de l'Académie* (secondo cui l'utopia è un «plan de gouvernement imaginaire»), intendono il termine "utopia" quale «sinonimo di paese immaginario che non esiste in alcun luogo, ma si dice anche di qualsiasi progetto di governo ideale. Nel senso più ampio, essa è chimera, progetto irrealizzabile o anche fantasticheria» (B. Baczko, *L'utopia. Immaginazione sociale e rappresentazioni utopiche nell'età dell'illuminismo*, trad. di M. Botto, D. Gibelli, Torino: Einaudi, 1979, p. 31). Una definizione che «corrisponde perfettamente alla descrizione che Voltaire fornisce del paese di Eldorado nel decimo capitolo del *Candido*. Eldorado è il paese "où tout va bien", il paese che a Candido sembra finalmente realizzare quel migliore dei mondi possibili che gli ha insegnato il suo maestro Pangloss: Eldorado è un luogo felice, ricco, dove tribunali e prigionieri non sono necessari, dove le scienze sono coltivate e la cui religione è il deismo, quella religione naturale che Voltaire fin dalle *Lettere inglesi* afferma quale religione della tolleranza contro il fanatismo e l'oscurantismo delle religioni rivelate» (M.L. Lanzillo, *Alla ricerca dell'utopia?*, in «Governare La Paura. A Journal of Interdisciplinary Studies», 9 (1), 2016: pp. 361-382, e, in particolare, p. 363 (<<https://governarelapaura.unibo.it/article/view/6551> >).

⁵ Cfr., T. More, *L'Utopia o la migliore forma di repubblica*, trad. it. di T. Fiore, Bari, Roma: Laterza, 2003.

⁶ Cfr., Platone, *La Repubblica*, trad. it. di F. Sartori, Bari, Roma: Laterza, 2019.

⁷ Cfr., T. Campanella, *La città del sole*, Milano: Feltrinelli, 2014.

volta l'utopia su un piano obliquo in cui la speranza per una società migliore sbiettava verso un atteggiamento critico nei confronti di situazioni esistenti con il fine di provocare forme di rinnovamento sociale. In altre parole, l'utopia stava mutando la sua forma da sogno astratto a programma che aspirava a essere realizzato.

Questa transizione, che arriverà a compimento solo in epoca moderna, aveva un'altra significativa radice, non immediatamente percettibile, in quella "tensione" tipicamente medioevale tra la sacralità di quei principi *da cui tutto inizia e a cui tutto ritorna* e la prosaicità ibrida degli istinti più vitali. Si pensi, a titolo di esempio, alla *Comedia* dantesca che è tanto «la massima rappresentazione della legge ancorata ad un fondamento celeste e divino», quanto «la rappresentazione di un universo umano variegato, dannato, o alla ricerca di salvezza, oppure redento»⁸ più nell'aldiquà che nell'aldilà. Una "tensione" che, a ben vedere, incarna la spasmodica ricerca di un equilibrio tra «la critica di ciò che è, e la rappresentazione di ciò che dovrebbe essere»⁹, per un richiamo a quella corrispondenza tra una denotazione materialmente indefinita e un'altra decisamente concreta: una incoerenza, solo apparente, spiegabile nell'ambiguo legame sussistente tra un'utopia e chi o coloro la partoriscono. Da questo punto di vista, l'utopia rivela il suo essere anzitutto "progetto" – Collin Pittendrigh avrebbe detto "teleonomia"¹⁰ –, un progetto coessenziale (in attributi, obiettivi e, spesso, venture) al suo autore con il quale sviluppa una relazione di tipo circolare

⁸ P. Folena, *Utopia*, in «Atlante», Istituto della Enciclopedia Italiana, 25 marzo 2020 (<
https://www.treccani.it/magazine/atlane/cultura/Utopia.html#_edn1 >).

⁹ M. Horkheimer, *Gli inizi della filosofia borghese della storia*, trad. it. di G. Backhaus, Torino: Einaudi, 1978, p. 63).

¹⁰ Colin Pittendrigh nel 1958 coniò questo termine, "teleonomia", per indicare un sistema organizzato in modo da favorire il raggiungimento di un obiettivo, ma senza che tale obiettivo possa essere considerato la causa che ha dato origine all'organizzazione del sistema stesso (cfr., C.S. Pittendrigh, *Adaptation, Natural Selection and Behavior, in Behavior and Evolution*, New Haven: Yale University Press, 1958, pp. 390-416 e, in particolare, si veda p. 394).

attivata dallo stimolo del “desiderio”. Ogni utopia, infatti, in quanto progetto, suppone un essere progettante, vale a dire l'uomo; l'uomo possiede la capacità di progettare poiché è, per sua sostanza, una «macchina desiderante»¹¹, dove il “desiderio” è il propulsore attivante o, come lo ha definito Baruch Spinoza, «l'essenza stessa dell'uomo»¹². Il desiderio, a sua volta, quale che sia l'oggetto desiderato, se continua a essere presente e a persistere nella coscienza, si trasforma in bisogno, il quale, in quanto espressione di una mancanza che vuole essere colmata, genera l'impegno, ossia il vincolo etico che, infine, qualifica un progetto e la realizzazione di quest'ultimo¹³.

La natura bifronte dell'utopia, irrimediabilmente scissa tra la concretezza (del bisogno) e l'astrattezza (del desiderio), nel corso del Settecento si esprimerà in prevalenza su un piano astratto e molto meno su quello concreto¹⁴. In questi anni la produzione artistico-intellettuale di matrice utopica si avvarrà di autori tra loro molto diversi, da Voltaire a Jonathan Swift, da Louis Sébastien Mercier (*L'An 2440, rêve s'il en fut jamais*) a Bernard Mandeville (*The Fable of the Bees: or, Private Vices, Publick Benefits*), da Giacomo Casanova (*Icosameron*) a Pierre de Marivaux (*L'Île des esclaves*, *L'Île de la raison* e *La Colonie*). Questa relazione tra piano concreto e piano

¹¹ Cfr., G. Deleuze, F. Guattari, *L'anti-Edipo: capitalismo e schizofrenia*, trad. it. di A. Fontana, Torino: Einaudi, 1976, pp. 6-22, e *passim*. Deleuze e Guattari sostengono che l'inconscio della “vecchia” psicoanalisi è cristallizzato e bloccato nella teorizzazione del complesso di Edipo; secondo i filosofi francesi, l'uomo – appunto definito “macchina desiderante” – deve invece lasciare libero di esprimersi in tutte le direzioni il flusso di desiderio che si dirige verso gli altri, in una prospettiva molto più ampia di quella teorizzata da Freud attraverso il concetto di inconscio (cfr., S. Gindro, *L'oro della psicoanalisi*, Napoli: Alfredo Guida Editore, 1993, p. 47).

¹² B. Spinoza, *Etica: dimostrata secondo l'ordine geometrico*, trad. it. di S. Giametta, Torino: Boringhieri, 1983, p. 247.

¹³ Cfr., C. Quarta, *Homo utopicus. La dimensione storico-antropologica dell'utopia*, Bari: Edizione Dedalo, 2015, pp. 20-21.

¹⁴ Cfr., F. Rigotti, *L'utopia settecentesca*, in «Studi Storici, Fondazione Istituto Gramsci», 20 (3), 1979: pp. 647-655.

astratto andrà via via capovolgendosi nel secolo successivo quando le opere a carattere utopistico dei vari Charles Fourier, Robert Owen e Pierre-Joseph Proudhon, inizieranno a essere centrate su tematiche sociali. Tali opere – nonostante, come sostiene Bronislaw Baczko, non abbiano «né previsto, né predetto la rivoluzione», anche perché, «quegli utopisti non sono stati affatto dei “prerivoluzionari” e dei “precursori” della rivoluzione»¹⁵ nei termini novecenteschi – furono contrassegnate da un marcato indirizzo politico-economico e da una spinta riformatrice in ambito sociale che ebbe, da lì a poco, nel marxismo il risultato teorico più fecondo. Chi scrive non trascura l'evidenza che Karl Marx non si considerò mai utopista e che anzi criticò coloro che assumevano, secondo lui, questo ruolo all'interno della società.¹⁶ D'altronde, è possibile far rientrare a pieno titolo il marxismo nel campo dell'utopia per il suo essere, secondo l'efficace definizione di Ernest Bloch, una scienza della speranza in grado di anticipare un *dover essere* che *sarà realtà*, malgrado gli ostacoli che si

¹⁵ B. Baczko, *op. cit.*, p. 45.

¹⁶ A questo proposito, Marx in *Miseria della filosofia* sostiene che «finché il proletario non si è ancora sufficientemente sviluppato per costituirsi in classe, e di conseguenza non ha ancora assunto carattere politico, e finché le forze produttive non si sono ancora sufficientemente sviluppate in senso alla stessa borghesia, tanto da lasciare intravedere le condizioni materiali necessarie all'affrancamento del proletariato e alla formazione di una società nuova, questi teorici non sono che utopisti, i quali, per soddisfare i bisogni delle classi oppresse, improvvisano sistemi e rincorrono le chimere di una scienza rigeneratrice. Ma a misura che la storia progredisce e con essa la lotta del proletariato si profila più netta, essi non hanno più bisogno di cercare la scienza nel loro spirito, devono solo rendersi conto di ciò che si svolge davanti ai loro occhi e farsene portavoce» (K. Marx, *Miseria della filosofia: Risposta alla filosofia della miseria del signor Proudhon*, trad. it. di F. Rodano, Roma: Editori Riuniti, 1971, p. 107). Anche per questo, secondo Marx, nel momento in cui il proletariato assume consapevolezza del suo ruolo e del suo compito nella storia, gli utopisti, continuando la loro azione, svolgerebbero un ruolo negativo e paradossalmente di sostegno ai dottrinari borghesi.

frapporranno alla sua realizzazione¹⁷. In questa prospettiva, il marxismo diventa, in sostanza, una “prassi dell’utopia concreta” poiché in esso la funzione liberatoria di quella che può chiamarsi l’immaginazione critica riesce a far presa sulla realtà fattuale, sottoscrivendo un vincolo inscindibile tra la dialettica e la speranza, per cui «la ragione non può fiorire senza la speranza, e la speranza non può parlare senza la ragione»¹⁸. È interessante notare che proprio questo sia uno dei passaggi in cui la dialettica di Marx si distingue da quella di Hegel¹⁹: in Hegel la dialettica ha uno scopo puramente contemplativo, volto ad assolutizzare il presente e giustificarlo con legittimazioni tratte dal passato. In questo modo, Hegel neutralizza la forza critica insita nella dialettica, privilegiando il passato e negando il futuro. In Marx, invece, la dialettica si carica di un portato critico-teorico finalizzato a superare il presente in nome del futuro e fare della speranza il vero motore trainante di questa visione²⁰. Una visione, non per forza irrealizzabile, non per forza escatologica, nella quale la componente utopica svolge la funzione di istigare nell’individuo il desiderio di migliorare se stesso in una più ampia tendenza, in cui i singoli si pongono come masse tese a perseguire una serie di aspirazioni di equità sociale, non ancora raggiunte ma, comunque, potenzialmente raggiungibili a ogni latitudine²¹.

Se le utopie del passato non miravano ad alcuna realizzazione concreta, le utopie moderne sono dunque concepite in funzione di un piano storico: «Platone non ha mai veramente inteso la sua Repubblica dei “re-filosofi” se non come un ideale in tensione (e talvolta in frizione) con la città reale; ma Saint-Simon, Marx, Comte o Proudhon, hanno messo tutta la loro forza teorica e pratica

¹⁷ Cfr., E. Bloch, *Karl Marx*, trad. it. di L. Tosti, Bologna: Il Mulino, 1972, p. 60.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Cfr., M. Baldini, *La storia delle utopie*, Roma: Armando, 1994, p. 13.

²⁰ Cfr., E. Bloch, *Il principio speranza*, trad. it. di E. De Angelis, T. Cavallo, Milano: Garzanti, 2005, p. 19.

²¹ Cfr., B. Bacsko, «Utopia», in *Enciclopedia*, Torino: Einaudi, 1981, pp. 856-920.

nell'immaginare società migliori e vivibili»²². D'altro canto, la celeberrima affermazione marxiana dell'undicesima *Tesi su Feuerbach*, per cui «i filosofi hanno solo *interpretato* diversamente il mondo, l'importante è *trasformarlo*»²³, sancisce per l'utopia proprio questa trasmutazione da progetto astratto a concreto-realizzabile:

Le caratteristiche fondamentali dell'utopia moderna sono diventate ora i principi stessi del nostro rapporto con la realtà – ci aspettiamo che le scienze esatte e sociali facilitino la nostra vita, speriamo che la tecnologia ci aiuti a superare i nostri limiti (quelli del corpo e della mente, quelli della vecchiaia, quelli di genere, ecc.). Tutto sta accadendo oggi come se fossimo in qualche modo entrati nell'orizzonte dell'utopia; questo spiegherebbe il sentimento di stranezza che abbiamo nei confronti di quest'ultima: avvertita sia come vicina che invisibile, non rappresenta più un azimut che può guidare le nostre aspirazioni collettive²⁴.

Con l'avvento dell'evo contemporaneo, l'utopia compie un'ulteriore modificazione all'interno delle coordinate appena descritte. Il Novecento, sotto questo aspetto, può essere ritenuto il secolo delle utopie culturali, le quali, rispetto a quelle precedenti, pur accentuando l'indirizzo mentale e spirituale (ma non astratto), saranno avvertite come avanguardie desacralizzate prive di quella distanza speculativa tra l'idea e il suo fruitore. In tale contesto, le immagini svolgeranno un ruolo di primo piano, diventando elementi tracimanti nell'esistenza collettiva quotidiana al punto da

²² T. Méniessier, *Filosofia e innovazione, o filosofia dell'innovazione?* in AA.VV., *Innovazione\i. Innovazione politica e sociale. Teorie, politiche, immaginari*, Napoli: Guida editori, 2021, pp. 46-47 (< <https://shs.hal.science/halshs-03731704/document> >).

²³ K. Marx, *Tesi su Feuerbach* in F. Engels, *Ludwig Feuerbach e il punto d'approdo della filosofia classica tedesca*, a cura e trad. it. di G. Sgro', Napoli: Edizioni La Città del Sole, 2009, pp. 115-122.

²⁴ T. Méniessier, *op. cit.*, pp. 46-47.

essere capaci di modificare i livelli di pensiero e di comportamento degli individui. Anche per siffatta ragione, questa metamorfosi sarà subito evidente nel mondo dell'arte dove le grandi correnti estetiche saranno condizionate da quel processo, complesso e dalle molteplici e sfaccettate conseguenze, che Walter Benjamin ha lucidamente nomato con la celebre tesi della riproducibilità tecnica²⁵.

Il primo vagito di questo nuovo corso lo emetterà il cinema dando avvio a una rivoluzione del ruolo e della percezione di un'immagine fattasi trasversale e, appunto, collettiva, la quale avrà, prima nella pellicola e successivamente nei supporti digitali, i media decisivi di questo epocale cambiamento.

Pablo Picasso, Joan Miró, Salvador Dalí diventano imprenditori della propria arte. Serigrafie, litografie, incisioni, acqueforti, ceramiche prima, e poi la Factory di Andy Warhol, la mec art e la pop art, cantano e al tempo stesso criticano la nuova era del consumo che realizza e spegne ogni desiderio. Uccide ogni utopia. Tutto è arte, tutto è riproducibile. Nell'era dell'algoritmo, tutto questo si fa poi ad una velocità supersonica. L'immagine trionfa. La parola tramonta. Come nel Medioevo, la pubblicità sui muri, in TV e sui tablet, fatta da designer che sono anche artisti, o da artisti che sono anche pubblicitari, e l'opera d'arte riprodotta all'infinito – che trasforma in icone i brand del consumo –, tutto questo fonda un nuovo Potere. Finalmente il Desiderio ha trovato il mercato dove può essere soddisfatto. “Rivoluzione passiva” – come notava Antonio Gramsci – del desiderio²⁶.

Il trionfo dell'immagine, soprattutto a discapito della parola, sarà il momento apicale di una rapida quanto inarrestabile, e “gattopardesca”, rimodulazione dell'idea di società che avrà come

²⁵ Cfr., W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. di E. Filippini, Torino: Einaudi, 2014.

²⁶ Folena, *op. cit.*

epilogo la genesi di una nuova utopia. Una genesi che, scaturente da istanze tra loro molto diverse e foriera di temibili contraddizioni ancora persistenti, darà forma a quella che qui si arrischia nel definire con l'espressione di "utopia dell'immagine", un'utopia distopica²⁷ il cui tratto innovatore si rivelerà in una dimensione "iperoggettica"²⁸, scandita attraverso un rapporto simbiotico con

²⁷ Nella definizione di utopia dell'immagine proposta in questa sede, i concetti di utopia e distopia coesistono in una sorta di dualismo congiunto per cui le rispettive differenze perdurano sulla base però di una comune origine fondativa, ossia la realtà osservata. In relazione a essa, infatti, l'utopia rappresenta un desiderio di cambiamento e miglioramento, mentre la distopia incarna le ansie verso un futuro che potrebbe essere oppressivo e disumanizzato: il punto di partenza e quello di arrivo sono gli stessi, ciò che le distingue sono le modalità e le traiettorie dei percorsi che, di volta in volta, intraprendono. A tal proposito, Fredric Jameson in *Il desiderio chiamato utopia* nota come la percezione dell'utopia sia cambiata nel corso del tempo, spesso assumendo forme distopiche o ambivalenti nell'immaginario contemporaneo. Questa tesi si collega alla sua analisi della cultura di massa, della letteratura e del cinema, evidenziando come le idee di un futuro ideale si intreccino sempre di più con i timori e le preoccupazioni riguardanti il presente e il futuro (cfr., F. Jameson, *Il desiderio chiamato utopia*, trad. it. di G. Carlotti, Milano: Feltrinelli, 2007).

²⁸ Il concetto di "iperoggetto" è stato coniato da Timothy Morton e si riferisce a un qualsiasi elemento «relativo a cose diffusamente distribuite nello spazio e nel tempo e in relazione con i fattori umani» (T. Morton, *Iperoggetti. filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, trad. it. di V. Santarcangelo, Roma: Nero Edizioni, 2018, p. 11). Gli iperoggetti sono pertanto entità multidimensionali che esistono a prescindere dalla capacità di comprensione dell'uomo. In tal senso, «il mondo inteso come totalità significativa di tutto ciò che è, è impossibile da immaginare e questo semplicemente perché non esiste» (*ibidem*, p. 14) e, proprio per questa ragione, «gli iperoggetti non sono semplici costrutti mentali, ma entità reali la cui essenza ultima è preclusa agli esseri umani» (*ibidem*, p. 28). Come giustamente afferma Gianluca Caltafamo recensendo il romanzo *Borne* di Jeff VanderMeer, gli iperoggetti sono fenomeni di cui gli essere umani possono costatarne solo alcune manifestazioni, ma non possono esperirli come oggetti finiti e sostanziali che, al contrario, possono essere localizzati e osservati: «essere all'interno di questi fenomeni comporta la parzialità del nostro punto di vista; facciamo parte di un sistema di cause complesse, ma lo vediamo dall'interno; non c'è una reale distanza tra l'oggetto osservato e gli osservatori e non siamo in grado di

la tecnologia sussunta ben oltre la sua funzione strettamente strumentale.

Una sbazzatura dell'idea di utopia dell'immagine, in realtà, la si trova in Jean Baudrillard, il quale, in un breve saggio apparso postumo nel 2016, dal titolo, *Utopia delle immagini, atopia del reale*, sulla scia dei suoi studi sui simulacri, ne traccia una prima definizione, sebbene, poi, la sua riflessione prenda altre direzioni. In questo articolo il pensatore francese si concentra sul rapporto tra immagine riprodotta e oggetto dell'immagine.

Ciò che voglio evocare a proposito dell'immagine in generale (l'immagine dei media, l'immagine tecnologica) è la perversità

percepirne l'entità» (G. Catalfamo, "Borne" di Jeff VanderMeer: umano, troppo inumano, in *ilLibraio.it*, 1 marzo 2018 (< <https://www.illibraio.it/news/dautore/borne-jeff-vandermeer-736546/> >)). Un tipico esempio di iperoggetto è il riscaldamento globale (ma anche la Rete o il capitalismo) poiché non può essere visto né percepito in quanto troppo esteso spazialmente e temporalmente, eppure i suoi effetti sono in concreto tangibili a chiunque (cfr., T. Morton, *op. cit.*, pp. 15-16 e pp. 34-36). Morton evidenzia cinque elementi che caratterizzano gli iperoggetti, ossia la viscosità, la non località, l'ondulazione temporale, il phasing, l'interoggettività. La viscosità si riferisce al fatto che gli iperoggetti sono legati e relativi a più contesti, elementi e situazioni, oltre a essere un *qualcosa* da cui non si può evadere (cfr., *ibidem*, p. 43-56); la non località consiste, invece, nel non essere individuabili in un solo punto ambientale in quanto distribuiti in più istanti spaziali (cfr., *ibidem*, p. 57-78); l'ondulazione temporale attiene all'essere "allungati nel tempo" in misura così vasta che gli iperoggetti diventano quasi impossibili da trattenere nella mente di un uomo (per esempio, sebbene un essere umano possa probabilmente comprendere il numero 24.100 – ossia il tempo di dimezzamento del plutonio-239 –, è estremamente difficile che capisca fino in fondo l'effetto di radiazioni durante quel periodo di tempo) (cfr., *ibidem*, p. 79-94). Gli iperoggetti possono considerarsi anche fasati (*phased*) perché occupano una particolare dimensione dello spazio che li ne rende "impossibili" da vedersi nel loro insieme per un essere umano, il quale è limitato a una percezione della realtà basata sulle tre dimensioni (cfr., *ibidem*, p. 95-110). Infine, gli iperoggetti sono interoggettività perché costituiscono quella "maglia" che galleggia dentro e intorno ad altri oggetti e, essendo reti causali, lasciano impronte su altri oggetti (cfr., *ibidem*, p. 111-130).

della relazione dell'immagine e del suo referente, il supposto reale, la confusione virtuale e irreversibile della sfera delle immagini e della sfera di una realtà di cui noi possiamo sempre di meno cogliere il principio²⁹.

Nella relazione tra l'espressione reale e l'immagine nella sua accezione dialettica – vale a dire intelligibile in un senso che si muove a partire dal reale per arrivare all'immagine –, secondo Baudrillard l'immagine ha avuto la meglio e ha imposto la sua logica, «una logica immanente, effimera, senza profondità, immorale, al di là del vero e del falso, al di là del bene e del male, logica di sterminio del suo proprio referente, logica di implosione del senso in cui il messaggio scompare all'orizzonte del medium»³⁰

Paradossalmente,

ciò che bisogna mettere in dubbio, in un modo radicale, è il principio di una referenza dell'immagine, stratagemma tramite cui essa dà sempre l'aria di riferirsi a un mondo reale, a degli oggetti reali, di riprodurre qualcosa che le sarebbe logicamente e cronologicamente anteriore. Nulla di tutto questo è vero. In quanto simulacro, l'immagine precede il reale nella misura in cui essa inverte la successione logica, causale, del reale e della sua riproduzione³¹.

L'immagine non ha più (solo) un ruolo, passivo, di riflesso, di specchio, di contropartita del rappresentato, ma ha assunto la capacità attiva di contaminare il reale se non, addirittura, di “modellizzarlo”, ossia di indurre nuovi paradigmi culturali plasmati sulle sue caratteristiche. Tale capacità acquisisce un ruolo sociale

²⁹ J. Baudrillard, *Utopia delle immagini, atopia del reale*, in G. Crivella (a cura di), *Quel che resta dell'utopia*, «Kasparhauser. Rivista di cultura filosofica», XIV, 2016, < <http://www.kasparhauser.net/periodici/14%20utopia/09-Baudrillard.html> >.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ *Ibidem*.

significativo per l'eccezionale possibilità di circolazione delle informazioni che gli sviluppi odierni della tecnica permettono.

Prima di addentrarsi in un'analisi più dettagliata di questi aspetti è necessario premettere che, in concreto, il primo embrione concettuale dell'utopia dell'immagine può essere individuato in quelle teorizzazioni di stampo anarcoide nate intorno alla Rete Internet, quando questa iniziò a essere utilizzata anche al di fuori dei circuiti accademici e dei centri di ricerca scientifica grazie al licenziamento della prima versione del protocollo (a livello) applicativo Hypertext Transfer Protocol (HTTP) (in italiano, "Protocollo di Trasferimento Iper testo"). Queste teorie, per un certo tempo, si muoveranno come un tentativo a sé stante e autonomo di utopia: saranno invero esperienze effimere e dagli esiti infruttuosi che tuttavia creeranno quell'humus di visioni, riflessioni, conoscenze tecniche e analisi economiche su cui si formerà poi l'utopia dell'immagine, che avrà, non a caso, proprio nella Rete quell'intelaiatura senza la quale non avrebbe potuto neanche essere pensata.

2. Il tradimento di un miraggio

Internet, benché concepito come strumento di comunicazione militare, fu foggato, almeno all'inizio della sua affermazione sociale, come un "luogo", posizionato a metà strada tra il teorico e l'esistente, dove poter rifuggire dalle presunte storture dispotiche imposte dalla realtà: una dimensione libera, e al di là del *hic et nunc* heideggeriano, nella quale si potevano compiere azioni di qualsiasi tipo, da quelle nobili a quelle riprovevoli, senza doverne temere i contraccolpi materiali. Come in ogni utopia nascente, i suoi sostenitori si sentivano, e consideravano questa nuova creatura, qualcosa di differente rispetto a ciò che già esisteva. A questo riguardo, John Perry Barlow, scrittore nonché autore dei testi delle canzoni del gruppo musicale dei Grateful Dead e cofondatore della Electronic Frontiers Foundation, scriveva nella *Dichiarazione*

*d'Indipendenza del Cyberspazio*³², pubblicata a Davos in Svizzera l'8 febbraio 1996, e presto divenuta il manifesto dell'intera comunità internet del tempo:

Governi del Mondo, stanchi giganti di carne e acciaio, io vengo dal Cyberspazio, nuova dimora della mente. A nome del futuro, chiedo a voi, esseri del passato, di lasciaci soli. Non siete graditi fra noi. Non avete alcuna sovranità nei luoghi dove noi ci riuniamo. Noi non abbiamo un Governo eletto, e non abbiamo intenzione di averne uno, così, mi rivolgo a voi con un'autorità non più grande di quella con cui la libertà stessa, di solito, parla. Io dichiaro che lo spazio sociale globale che noi stiamo costruendo è per sua natura indipendente dalla tirannia che voi cercate di imporci. Non avete alcun diritto morale di governarci e non possedete alcuno strumento di costrizione che noi, ragionevolmente, dobbiamo temere³³.

La *Dichiarazione d'Indipendenza del Cyberspazio*, richiamandosi al *Du contrat social*, sosteneva implicitamente una condivisione delle responsabilità morali per tutti coloro che vi aderivano ma anche una decisa volontà a distinguersi dal “mondo reale” e da ciò che esso, in negativo, rappresentava. Di fatto, si intendeva legittimare una autoregolamentazione individuale degli “adepti” volta tanto a una civile e paritaria convivenza in Rete, quanto a stabilire una distanza culturale e organizzativa rispetto alle formule di aggregazione sociali fino ad allora realizzate nella vita reale.

³² Commissionato per il pionieristico progetto “Internet 24 Hours in Cyberspace” che si tenne in Rete l'8 febbraio del 1996, *A Declaration of the Independence of Cyberspace* fu concepito come risposta al Telecommunications Act (< <https://www.fcc.gov/general/telecommunications-act-1996> >) promulgato negli Stati Uniti d'America il 3 gennaio dello stesso anno. Questa legge costituì un importante cambiamento all'interno della legislazione statunitense sulle telecomunicazioni, introducendo, per la prima volta, Internet tra i servizi di broadcast.

³³ J.P. Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996, < <https://www.eff.org/cyberspace-independence> >.

Stiamo creando il nostro *Contratto Sociale*. Questa autorità nascerà secondo le condizioni del nostro mondo, non quelle del vostro. Il nostro mondo è diverso. Il Ciberspazio consiste in scambi, rapporti e pensiero stesso, disposti come una potente onda nella ragnatela delle nostre comunicazioni. Il nostro è un mondo che si trova dappertutto e da nessuna parte, ma non dove vivono i corpi. Stiamo creando un mondo dove tutti possano entrare senza privilegi o pregiudizi basati su razza, potere economico, militare, o stato sociale. Stiamo creando un mondo dove chiunque ovunque possa esprimere le proprie opinioni, non importa quanto singolari, senza paura di venire costretto al silenzio o al conformismo. I vostri concetti legali di proprietà, espressione, identità, movimento e contesto non si applicano a noi. Sono basati sulla materia. Qui non c'è alcuna materia. Le nostre identità non hanno corpi, quindi, al contrario di voi, noi non possiamo ricevere ordini tramite coercizione fisica. Crediamo che con l'etica, con l'illuminato interesse personale e con il benessere comune, il nostro governo emergerà³⁴.

L'autoregolamentazione invocata da Barlow doveva rispondere a due capisaldi "etici", il rispetto della privacy – perché fin da subito si comprese quanto potesse essere facile violarla nel mondo digitale – e l'idea che nessun governo e nessun rappresentante del mondo analogico potesse imporre loro delle regole. Questi principi, che animarono la comunità degli internauti degli anni Novanta, rivelarono però un carattere oltremodo transeunte: così un quarto di secolo dopo, Internet non era più solo web ma anche applicazioni e social network di proprietà di pervasive e concentrazioniste multinazionali, come per esempio Alphabet (Google), Amazon, Apple, Meta (Facebook) e Microsoft, le quali

³⁴ *Ibidem*.

avendo la proprietà, diretta o indiretta, delle inquinanti³⁵ infrastrutture necessarie per farle funzionare, riproponevano,

³⁵ Le Technology company, ossia le multinazionali che operano nel comparto delle tecnologie dell'informazione, come tutte le multinazionali, agiscono in una continua competizione con gli Stati nazionali. Avendo fatturati simili ai prodotti interni lordi di Paesi di media grandezza (per dire, nel 2021 Meta ha chiuso con un bilancio di 117,9 miliardi di euro, Alphabet (Google) di 257 e Amazon di 469, cifre molto simili al PIL della Grecia (195 miliardi di euro), della Finlandia (270 miliardi di euro) e dell'Austria (437 miliardi di euro) (cfr., World Bank, *GDP (current US\$) – Euro area, in* < <https://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.CD?locations=XC> >, e una posizione di dominanza nei settori di competenza, le multinazionali “combattono” questa competizione essenzialmente in due ambiti, quello fiscale, attraverso numerose strategie volte all’evasione, e quello ambientale, al fine di non limitare l’inquinante produzione delle loro merci. Per celare la cattiva coscienza di queste attività davanti a un’opinione pubblica che, di fatto, è anche consumatrice dei prodotti e dei servizi che vendono, queste aziende promuovono significativi programmi di beneficenza (spesso tramite efficienti e importanti fondazioni private) e impegni clamorosi a favore dell’ambiente (si pensi ai piani per diventare “carbon neutral” entro il 2030 approvati da Google, Microsoft ed Apple negli ultimi anni). La “questione ambientale” delle Technology company, si sposa anche con l’idea che esse operino in un contesto privo di fisicità e dunque di per sé più ecologico rispetto ai settori tradizionali; invece, «non ci rendiamo conto di quanto sia colossale l’impatto digitale [sull’ambiente] (...) forse perché questo inquinamento è incolore, inodore e non somiglia a una fumata nera che esce da una fabbrica» (G. Pitron, *Inferno digitale*, trad. it. di C. Ondina, Roma: Luiss University Press, 2022, p. 29). In realtà le tecnologie digitali per funzionare, oltre agli enormi data center che trasmettono e archiviano i dati scambiati online, necessitano di cavi (percorrenti tutto il pianeta), satelliti, computer, console, eccetera, che, oltre a occupare uno spazio, producono scorie inquinanti. Per ciò che concerne lo spazio fisico impegnato dalle tecnologie digitali si consideri, per esempio, che «i trentaquattro miliardi di apparecchiature digitali in circolazione nel mondo (...) pesano in totale duecentoventi tre milioni di tonnellate, ovvero quanto centosettanta nove milioni di autovetture» (*ibidem*). Sull’inquinamento che emettono, invece, può bastare qualche dato: «per fabbricare un computer si utilizzano 1,7 tonnellate di materiali, compresi 240 chili di combustibili fossili. Internet da sola succhia il 10% dell’elettricità mondiale e rispetto a dieci anni fa inquina sei volte di più,

addirittura, delle logiche ottocentesche di sfruttamento imperialistico, con i medesimi attori, nei medesimi ruoli.

Gli imperi, che prima occupavano e poi sfruttavano le risorse naturali dei loro possedimenti, (...) sopravvivono oggi nelle loro infrastrutture digitali: le autostrade informatiche seguono le reti dei cavi telegrafici stesi per controllare gli antichi imperi. E così, mente le vie più veloci per la trasmissione dati dall'Africa occidentale al resto del mondo passano ancora da Londra, allo stesso modo la multinazionale britannico-olandese Shell continua a sfruttare il petrolio del Delta del Niger. I cavi

con un monte emissioni che eguaglia oggi quello dell'intero traffico aereo internazionale. Due ricerche su Google rilasciano anidride carbonica al pari di una teiera d'acqua portata a ebollizione, Netflix consuma da sé l'energia di 40 mila abitazioni statunitensi. Mezz'ora di streaming emette quanto dieci chilometri percorsi in automobile (secondo altre fonti, non più di un chilometro e mezzo), mentre un solo ciclo di training linguistico di un algoritmo arriva invece a inquinare come cinque automobili termiche lungo il loro intero ciclo di vita. Complessivamente, i consumi energetici dell'intelligenza artificiale raddoppiano ogni 3,4 mesi, e per risolvere in pochi secondi il cubo di Rubik a un algoritmo serve l'elettricità prodotta in un'ora da tre centrali nucleari. (...) Ci sono poi i videogiochi: complici la pandemia di coronavirus e le conseguenti restrizioni, il 2020 è stato un anno da record per l'industria videoludica, che nei soli Stati Uniti assorbe il 2,4% dell'elettricità domestica, più di quanto facciano congelatori e lavatrici, generando tante emissioni quante quelle di 55 milioni di automobili a motore termico» (A. Giacometti, *Il mondo digitale non è sostenibile*, in «Il Tascabile», Istituto della Enciclopedia Italiana, 13 aprile 2021, < <https://www.iltascabile.com/scienze/sostenibilita-digitale/> >). In conclusione, «sul piano energetico, le Ict [Information and Communication Technologies, in italiano, tecnologie riguardanti i sistemi integrati di telecomunicazione] consumano circa il 10% dell'elettricità mondiale, ossia l'equivalente della produzione di cento reattori nucleari. Se il digitale fosse un Paese, si classificherebbe al terzo posto per consumo di elettricità dietro la Cina e gli Stati Uniti. A oggi gli elettronici sono prodotti quasi per il 35% a partire dal carbone, da cui si evince che il digitale sarebbe la causa di poco meno del 4% delle emissioni di gas a effetto serra. (...) Il consumo elettrico digitale aumenta tuttavia tra il 5 e 7% ogni anno e di conseguenza potrebbe richiedere il 20% delle elettricità prodotto nel 2025» (G. Pitron, *op. cit.*, p. 29).

sottomarini che cingono il Sudamerica sono di proprietà di compagnie multinazionali con sede a Madrid nonostante quei paesi non riescano a controllare i profitti del loro stesso petrolio. Mentre i collegamenti in fibra ottica incanalano transazioni finanziarie attraverso territori offshore mantenuti senza grossi clamori in seguito ai periodi di decolonizzazione. L'impero ha in gran parte rinunciato al territorio, ma solo per continuare le proprie operazioni a livello dell'infrastruttura, conservando il potere in forma di rete³⁶.

Se nei primi movimenti internauti si poteva leggere un'ideologia votata alla creazione di un mondo migliore che voleva scindersi in modo definitivo da quello reale, con un tipico approccio da utopia di tipo tradizionale, nell'utopia dell'immagine la prospettiva cambia radicalmente, il mondo reale e il mondo immaginato si fondono in maniera che il primo si pieghi alle esigenze del secondo. Pur trovando la sua piena realizzazione nella *virtualità*, l'utopia dell'immagine è materiale, concreta e sfrutta gli strumenti tecnici esistenti, spesso rimodulati nell'uso, o ne inventa di nuovi. Il tutto accade in una modalità sovraumana, ovvero scevra del tempo e agente sull'intero pianeta in forme che non permettono di comprenderne appieno la portata di ognuna delle sue stimate (in questa caratteristica, si manifesta la sua natura iperoggettica). Per certi aspetti, può considerarsi l'epilogo, almeno per il momento, di quel processo di definizione secolare dell'utopia, iniziato con *La Repubblica* di Platone. E, come in tutti i processi storici, se a posteriori è possibile, secondo Max Weber, ricostruirne, "metodologicamente", le connessioni causali³⁷, al contrario quando questi si trovano nella fase in cui stanno accadendo, è impossibile,

³⁶ J. Bridle, *Nuova era Oscura*, trad. it. di F. Viola, Roma: NERO, 2019, p. 275.

³⁷ Cfr., M. Weber, *L'oggettività conoscitiva della scienza sociale e della politica sociale* in *Saggi sul metodo delle scienze storico-sociali*. P. Rossi (a cura di), Torino: Edizioni di Comunità, 2001, pp. 176-177.

secondo Droysen, sapere in che forma evolveranno le premesse che sembrano essersi poste³⁸.

La Rete, dunque, che ai suoi albori si era abbigliata da utopia, ha assunto le sembianze di una foucaultiana eterotopia. Se le utopie definiscono relazioni con un altrove non esistente che può essere il prolungamento o il rovesciamento della realtà, le eterotopie sono invece esistenti e reali con «da particolare caratteristica di essere connesse a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano»³⁹. D'altronde, nel 2015 Doc Searls e David Weinberger, a sedici anni dal *Cluetrain Manifesto* del 1999, dove già si denunciava l'appropriazione indebita di Internet da parte delle aziende⁴⁰, scrissero *New Clues*, in cui asserivano che

³⁸ Cfr., J.G. Droysen, *Istorica. Lezioni sulla enciclopedia e metodologia della storia*, trad. it. di L. Emery, Milano, Napoli: Riccardo Ricciardi Editore, 1966, p. 406.

³⁹ M. Foucault, *Eterotopie*, in *Archivio Foucault. Interventi, colloqui, interviste. 1978-1985 Estetica dell'esistenza, etica, politica*, vol. 3, trad. it. di A. Pandolfi, Milano: Feltrinelli, 1998, pp. 307-316. In realtà, Foucault conia il concetto di "eterotopia" in relazione a quello di spazio, benché ne dia anche una connotazione di utopia realizzata che si oppone all'utopia tradizionale. Per chiarire questa differenza il filosofo francese ricorre all'esempio dell'effetto prodotto dall'immagine riflessa da uno specchio che riunisce in sé sia le caratteristiche dell'utopia che quelle dell'eterotopia: uno specchio che riflette l'immagine di un individuo è un'utopia poiché quell'individuo non è lì dove quell'immagine compare; allo stesso tempo però quell'immagine è anche una eterotopia in quanto lo specchio esiste realmente e sviluppa, nel luogo nel quale si trova, un effetto di ritorno (cfr., *ibidem*, p. 310).

⁴⁰ Il *Cluetrain manifesto* è un documento scritto nel 1999 da Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls e David Weinberger apparso in Rete (< <https://www.cluetrain.com/> >) e poi pubblicato nel 2000 come libro cartaceo con il titolo *The Cluetrain manifesto: the end of business as usual* a sua volta tradotto, sempre come volume, in moltissimi Paesi (in Italia nel 2001: R. Levine, C. Locke, D. Searls, D. Weinberger, *Cluetrain Manifesto. The end of business as usual*, trad. it. di A. Tombolini, Roma: Fazi, 2001). Riprendendo l'idea luterana delle novantacinque tesi, il *Cluetrain manifesto* denunciava lo status-quo di Internet egemonizzata dalle aziende per imporre le loro strategie commerciali: a chiosa

il web pensato da Tim Berners Lee aveva subito sostanziali e negativi cambiamenti per aver ceduto alle lusinghe del profitto: «i potenti di oggi hanno a disposizione nuove armi insidiose per ottenere guadagni, come la possibilità di utilizzare enormi quantità di dati personali. Le applicazioni sono facili da usare, ma sono una tecnologia che a differenza del web controlla e divide, ideale per il produttore che vuole vendere dividendo e controllando»⁴¹.

L'idea che la Rete potesse essere accessibile a chiunque e in cui tutti potessero essere finalmente liberi e creativi si è scontrata con una realtà dove i monopoli finanziari, percependone le potenzialità lucrative, hanno imposto le proprie logiche di mercato. Pur essendo “giovane” da un punto di vista storico, Internet nel giro di qualche lustro ha patito il sovvertimento del suo apparato dottrinario, degradando da sogno anarchico a mano visibile del capitale⁴². Questo sovvertimento ha avuto esiti considerevoli per le sorti del mondo perché, intanto, la Rete è divenuta una componente indispensabile per lo sviluppo economico, sociale e culturale dei sistemi sia democratici sia autoritari, modificandoli, parafrasando Sergio Zavoli, «allo stesso modo in cui i caratteri di stampa, il telescopio, la dinamite, il cemento armato, il petrolio, l'atomo, il genoma hanno cambiato il volto e il destino dell'umanità»⁴³.

di questa analisi gli autori del “Manifesto” incitavano a rivoltarsi contro quello che Internet era diventato.

⁴¹ A. Masera, G. Scorza, *Internet, i nostri diritti*, Roma, Bari: Laterza, 2016, p. 8.

⁴² Si fa riferimento alla celebre tesi di Alfred Chandler esposta nel suo capolavoro, vincitore del premio Pulitzer nel 1978, *La mano visibile. La rivoluzione manageriale nell'economia americana* (Milano: Franco Angeli, 1992). Per una efficace quanto brillante analisi-recensione di questo libro si rinvia a P.A. Toninelli, *Tra storia economica e storia d'impresa. The Visible Hand e lo sviluppo economico degli Stati Uniti*, in «Contemporanea», 13 (3), 2020: pp. 566-571 (<<https://www.jstor.org/stable/24653027> >).

⁴³ S. Corradino, *Il servizio pubblico tra vecchie e nuove sfide. Intervista a Sergio Zavoli*, in *Radiocorriere TV*, 19 gennaio 2014: pp. 21-26. Questa suggestiva frase di Zavoli,

In una popolazione mondiale stimata attualmente in oltre sette miliardi di persone, almeno la metà⁴⁴, spesso tramite le cosiddette applicazioni, scaricano contenuti digitali, acquistano e vendono prodotti, consultano o realizzano pagine web, insegnano e apprendono conoscenze di qualsiasi tipo e di qualsiasi livello, comunicano e reperiscono informazioni via e-mail o mediante piattaforme social: si è pertanto affermata una sorta di nuova forma di relazione sociale in cui un ente esterno, al pari di un moderno leviatano, si ciba bulimicamente di informazioni, ripagando i suoi “donatori”, sempre più simili a uno *sciame*⁴⁵, con la semplificazione di quelle pratiche e di quelle procedure che scandisco molte delle più comuni azioni quotidiane, e i cui beneficiari riescono sempre meno a privarsene. Questo processo ne attiene a uno di proporzioni molto più ampie, che induce una particolare “congiunzione” capace di agire a diversi livelli e sottintende quella *pro-vocazione* (*Herausfordern*), cioè quel disvelamento, vigente nella tecnica moderna, che «pretende dalla natura che essa fornisca energia che possa come tale essere estratta (*herausgefördert*) e accumulata»⁴⁶. Tale “congiunzione” realizza una peculiare forma di

testé ricordata, era rivolta in realtà al servizio pubblico televisivo ma, a parere di chi scrive, ben si adatta anche all’impatto storico che la Rete ha avuto *nel e sul* mondo.

⁴⁴ Cfr., International Telecommunication Union, *Measuring digital development*. Ginevra, 2021, p. 5, < <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2021.pdf> >.

⁴⁵ B.C. Han, *Nello sciame – Visioni del digitale*, Milano: Nottetempo, 2015, p. 23.

⁴⁶ M. Heidegger, *La questione della tecnica*, in *Saggi e Discorsi*, trad. it. di G. Vattimo (a cura di), Milano: Mursia, 1991, p. 11. Questo disvelamento è proprio solo della tecnica moderna, non di quella antica. Per esempio, «una determinata regione viene provocata a fornire all’attività estrattiva carbone e minerali. La terra si disvela come bacino carbonifero, il suolo come riserva di minerali. In modo diverso appare il terreno che un campo il contadino coltivava, quando coltivare volge ancora dire accudire e curare. L’opera del contadino non provoca la terra del campo. Nel seminare il grano essa affida le sementi alle forze di crescita della natura e veglia sul loro sviluppo» (P. Montani, M. Carboni (a cura

concatenazione tra corpi umani e macchine che produce un proprio disegno intrinseco e precise regole di comportamento e di funzionamento. Si genera così un automa cognitivo che «si costituisce ricavando pattern comportamentali dalla registrazione continua dell'esistente, individuando i punti di possibile cablatura nel flusso dei comportamenti e inserendo congegni dotati di intelligenza artificiale negli snodi», al cui interno, gli esseri viventi risultano essere sempre più integrati e, per molti aspetti, ingabbiati⁴⁷.

La rete digitale, per esempio, si estende attraverso la sussunzione progressiva di un numero crescente di elementi all'interno di un formato, di uno standard e di un codice che rende compatibili elementi differenti. Grazie a questa riduzione, a partire dagli anni Novanta, quando la rete divenne uno spazio tecnico in espansione, è iniziata una transizione che conduce dalla predominanza sociale del modo congiuntivo alla predominanza sociale del modo connettivo nella sfera della comunicazione umana. Dal punto di vista antropologico, questo mutamento tecno-culturale è centrato sul passaggio dalla congiunzione alla connessione nei paradigmi di scambio tra organismi coscienti. Questo passaggio è stato reso possibile dall'inserzione di segmenti elettronici nel continuum organico, e dalla proliferazione di oggetti tecnici digitali nell'universo organico della comunicazione⁴⁸.

In questo discorso, il sistema economico, nello specifico, il capitalismo, assume una posizione centrale. Se in passato tecnologia e scienza erano due ambiti distinti, per un lungo periodo, con l'avvento del capitalismo, la scienza è stata sovente soggetta alla tecnologia espressione a sua volta di precisi interessi

di), *Lo stato dell'arte: L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Roma, Bari: Laterza, 2005, p. 23).

⁴⁷ Cfr., F. Berardi, *E: la congiunzione*, Roma: Nero, 2021, pp. 24-30.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 9.

finanziari. Negli ultimi anni però il capitalismo è stato sempre più condizionato dalla tecnologia, al punto da fondersi, dando vita a una nuova entità che Lewis Mumford (prima) e Serge Latouche (dopo) hanno definito “megamacchina”.

Parlando di “megamacchina” (...) voglio sottolineare che la logica tecnica si è autonomizzata dalla società e fa sì che, in un modo finora mai accaduto, la società funzioni sempre più come una macchina planetaria, una megamacchina⁴⁹.

In altri termini, secondo Latouche, fin dall'antichità, per sopravvivere in un ambiente ostile, l'uomo ha creato la sua “macchina” più straordinaria, ossia l'organizzazione sociale, nella quale l'individuo è solo un ingranaggio di una complessa architettura; quando questa “macchina” ha raggiunto un'estensione mondiale, essa ha acquistato una potenza eccezionale, diventando, appunto, una “megamacchina”

in cui tecniche sociali e politiche, economiche e produttive si fondono, si completano, si articolano in una vasta rete mondiale realizzata da gigantesche società transnazionali che soggiogano al loro servizio Stati, partiti sindacati, organizzazione non governative eccetera. Il dominio della razionalità tecnoscientifica ed economica dà alla megamacchina un'ampiezza senza precedenti nella storia⁵⁰.

L'avvento della “megamacchina” ha avuto molteplici conseguenze per la collettività, tra cui spicca, in particolare, la trasformazione dei rapporti umani in rapporti contrattuali di natura giuridico-monetaria che provoca una costante e inesorabile dissoluzione delle relazioni sociali, identitarie e politiche di tipo tradizionale.

⁴⁹ S. Latouche, *La Megamacchina. Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso*, trad. it. di A. Salsano, Torino: Bollati Boringhieri, 1995, p. 121.

⁵⁰ *Ibidem*, pp. 9-10.

3. La semplificazione dei nuovi media documediali

Questa trasformazione di cui parla Latouche è molto più radicale di quelle avvenute in passato poiché non dipende dalle credenze delle persone bensì da una particolare tipologia di automazione affermata negli ultimi lustri. L'automazione è un processo che, in realtà, «è già in corso da quando il primo ominide ha adoperato un osso come clava o leva, potenziando la propria forza con un automa rudimentale»⁵¹. Ciò che è cambiato in questo processo è la capacità di documentare e trasmettere conoscenze. Rispetto al passato, nell'era digitale le informazioni sono prima trascritte e poi trasmesse, lasciando moltissime “tracce” della loro esistenza. Prende vita in altre parole un nuovo medium “documediale” che impone un cambiamento della relazione tra chi produce e chi usufruisce del contenuto mediatico.

Definisco «documediale» la rivoluzione in corso perché si basa sulla intersezione tra ricerca della documentalità, la produzione di documenti in quanto elemento costitutivo della realtà sociale, e quella della medialità, che nel digitale non è più uno-a-molti bensì molti-a-molti. L'ambiente in cui si produce è il web⁵².

In un breve scritto del 2000, Steve Dietz sosteneva, non senza ironia, che ogni nuovo medium, pur non sapendolo, è destinato a *invecchiare*, superato e, in parte, assorbito dalla nascita di uno nuovo che all'inizio apparirà anch'esso rivoluzionario⁵³. Ciò accade perché un medium si legittima colmando un vuoto o correggendo gli errori al fine di realizzare quella «promessa non mantenuta del medium che lo ha preceduto»⁵⁴. Le evoluzioni tecnologiche rendono infatti

⁵¹ M. Ferraris, *Documanità: Filosofia del mondo nuovo*, Bari, Roma: Laterza, 2021, p. VI.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ Cfr., S. Dietz, *Curating media*, in *Yproductions*, 2000, < http://yproductions.com/writing/archives/curating_new_media.html >.

⁵⁴ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Milano: Guerini e Associati, 2003, p. 89.

labili i confini tra un medium e l'altro, al punto che un singolo medium non può mai operare in forma isolata ed è dunque costretto ad appropriarsi «di tecniche, forme e significati sociali di altri media, cercando di competere con loro o di rimodellarli in nome del reale»⁵⁵. Per questa ragione, secondo Bolter e Grusin, il contenuto dei media digitali è rintracciabile in tutti gli altri media: «I nuovi media “rimodellano” i vecchi media, costruendo forme di ibridazione innovative e, allo stesso tempo, (...) i vecchi media “rimodellano” continuamente se stessi per rispondere alle sfide delle nuove forme emergenti»⁵⁶. D'altro canto, nel momento in cui un nuovo medium si afferma, introduce possibilità, modalità comunicative ed espressive che in precedenza non esistevano, costringendo i media esistenti a ripensare a se stessi e alle proprie funzione⁵⁷.

Lev Manovich, in *The Language of New Media*, definisce i “new media” il risultato dell'incontro tra i mass media e l'elaborazione dei dati fatta dai computer. Questo incontro ha modificato tanto l'identità dei mass media quanto quella del computer che da semplice calcolatore si è trasformato in un “processore dei media”⁵⁸ capace di inglobare ogni tipo di cultura, sfruttando in tal modo in modo massivo tutte le potenzialità delle immagini.

i nuovi media sono tutti quei media che sfruttano o potenziano la riproducibilità digitale dell'immagine, che, cioè, fanno parte di una nuova epoca della memorizzazione. La digitalizzazione dà luogo a uno spazio di registrazione sempre più interconnesso, esteso e interattivo, quindi impossibile da racchiudere e da totalizzare. Uno spazio che si è fatto mondo (il *web* è

⁵⁵ *Ibidem*, p. 93.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Cfr., D. Quaranta, *Media, new media, postmedia*, Milano: Postmedia Books, 2020, p. 14.

⁵⁸ Cfr., L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press, 2001, p. 44.

innanzitutto un *world*) dal momento che un nuovo elemento può sempre aggiungersi, creando nodi e nuove interazioni⁵⁹.

Le immagini all'interno dei nuovi media svolgono un ruolo nodale in quanto costituiscono lo strumento d'eccezione per imporsi nell'ambiente digitale. Quest'ultimo, oltre a essere una tecnologia innovativa, è soprattutto un mezzo capace di agire sulle prassi e sul modo di pensare dell'uomo: «la tecnologia digitale si esprime cioè come dispositivo di mediazione trasformativa che riguarda tanto i processi cognitivi (ovvero tutti i processi implicati nella conoscenza: percezione, immaginazione, memoria, tutte le forme di ragionamento), quanto l'azione (computer-mediated action) e la comunicazione, di modo che l'antropologia e la stessa natura umana ne sono profondamente modificate»⁶⁰.

L'eccezionale ricchezza di informazioni presenti in Rete, anziché sviluppare e migliorare il sapere dei *navigatori*, ha indotto un paradossale impoverimento culturale. Un fenomeno quest'ultimo che ha la sua origine nella stessa struttura di funzionamento della Rete per cui il ricercare dati al suo interno tende a disincentivare l'atto dell'imparare e a favorire la logica del “cercare risposte”, risposte, soventemente non verificate che, essendo pensate per una platea molto ampia, sono poste in una forma semplificata. Ancora una volta è la semplificazione a innescare un *modus operandi* escheriano, per cui a risposte semplici seguono domande future ancora più semplici e povere di contenuti, in un vortice continuo che ne abbassa la qualità a ogni passaggio. Se la semplicità ha rappresentato e può rappresentare

⁵⁹ T. Ariemma, *Dark Media: cultura visuale e nuovi media*, Milano: Meltemi editore, 2022, p. 3.

⁶⁰ F. Ciraci, *Per una teoria critica del digitale: fake-news e postverità alla luce della logica della verosimiglianza*, in Fedriga R., Ciraci F., Marras C. (a cura di), *Quaderni di «Filosofia» - Filosofia digitale*, vol. 2, Milano: Meltemi, 2021, pp. 87-112, si veda, in particolare, p. 92 (<
<https://mimesisbooks.com/index.php/mim/catalog/view/10/436/481-2> >).

uno degli elementi di affermazione di una nuova invenzione tecnologica (che, se è semplice nel suo uso, si afferma immediatamente, rendendo inutili, obsolete e “romantiche” le tecnologie precedenti), oltre a rivelarsi in certi contesti un’efficace prospettiva metodologica, si pensi al celebre principio del “rasoio di Occam”; le forme di semplificazione della Rete, strumentalmente concesse, sembrano invece palesare intenti di subdolo indottrinamento e di coatta acquisizione di informazioni, finalizzati a interessi di parte.

La semplificazione digitale esige, in tal senso, un costo civile significativo, regolarmente *pagato* regalando o svendendo dati individuali. Si fa riferimento alle ben note tecniche di profilazione che, mediante l’identificazione e la raccolta dei dati riguardanti le abitudini caratteristiche e personali di ciascun individuo, permettono la stesura di dettagliati profili, i quali, tramite l’utilizzo di algoritmi sono poi utilizzati per fini commerciali.

Chi accede al web ha l’impressione di guardare la televisione, ma in realtà tra il guardare un video su un medium analogico e su uno digitale ha luogo una rivoluzione copernicana. Nel primo caso, siamo noi che guardiamo il video, passivamente, tanto è vero che prima o poi ci addormentiamo. Nel secondo, per così dire, è il video che guarda noi, tenendo traccia delle nostre abitudini e preferenze, dei commenti che facciamo, delle persone a cui inviamo il link, della frequenza con cui ci ritorniamo, e stimolandoci ad azioni, tanto è vero che non credo che nessuno si sia addormentato davanti al telefonino, a meno che lo usasse come televisore, ma anche in quel caso, diversamente dal televisore, il telefonino annotava impassibilmente l’ora, il giorno, l’illuminazione ambientale e tante altre cose⁶¹.

Non deve di conseguenza stupire se il matematico Clive Humby, con un malinteso quanto fortunato slogan, ha equiparato

⁶¹ M. Ferraris, *op. cit.*, pp. VII-VIII.

la ricchezza ricavabile dai dati con quella del petrolio⁶². Questa enorme quantità di dati in continuo aumento e a cui si può avere accesso spesso senza restrizioni è la ragione per la quale in Rete è possibile reperire un numero considerevole di informazione su persone, cose o avvenimenti, rendendo vani i tentativi di garantire il diritto alla riservatezza inteso come diritto all'oblio⁶³.

⁶² La celebre frase di Clive Humby, “i dati sono il nuovo petrolio” fu coniata nel 2006 (cfr., M. Palmer, *Data is new oil*, in *Ana.blogs.com*, 3 novembre 2006, < https://ana.blogs.com/maestros/2006/11/data_is_the_new.html >) e da allora ha avuto un sorprendente successo prima nel marketing e poi tra gli imprenditori, i leader finanziari e i policy maker. Nel maggio 2017, l'*Economist* dedicò un intero numero a questa frase, dichiarando che «gli smartphone e internet hanno moltiplicato i dati, li hanno resi ubiqui e ne hanno aumentato a dismisura il valore [...]». Raccogliendo sempre più dati, un'azienda espande la portata dei miglioramenti che può apportare ai prodotti, il che attrae un numero sempre maggiore di utenti che generano ancora più dati e così via» (*The world's most valuable resource is no longer oil, but data*, in *The Economist*, 6 maggio 2017, < <https://www.economist.com/leaders/2017/05/06/the-worlds-most-valuable-resource-is-no-longer-oil-but-data> >). Tuttavia, come sostiene James Bridle «pochissimi di questi discorsi hanno affrontato il tema di cosa significhi affidarsi nel lungo periodo e in modo così sistemico e globale a un materiale tanto velenoso [i dati], né si è fatto cenno ai metodi discutibili con cui questo viene estratto» (J. Bridle, *op. cit.*, p. 274). In realtà, l'idea originaria di Humby era che i dati fossero simili al petrolio perché quest'ultimo senza dubbio «è prezioso, ma senza un processo di raffinazione non è di alcuna utilità. Deve essere trasformato in gas, plastica, prodotti chimici e così via per creare un'entità di valore che possa dare luogo ad attività redditizie; allo stesso modo, i dati devono essere scomposti e analizzati perché abbiano un valore» (M. Palmer, *op. cit.*). Con il passare degli anni, a causa dell'accresciuta potenza nell'elaborazione dei dati e dell'intelligenza automatizzata, quell'enfasi sul lavoro necessario a rendere utili le informazioni è andata persa, ed è stata rimpiazzata dalla pura speculazione: «in questo processo di semplificazione, a essere state dimenticate sono le ramificazioni storiche implicite nell'analogia di Humby, così come i loro pericoli attuali e le relative ripercussioni sul lungo periodo» (J. Bridle, *op. cit.*, p. 274).

⁶³ Secondo la Sentenza n. 19681 del 22 luglio 2019 emessa dalle Sezioni Unite della Corte di Cassazione italiana, quando si parla di diritto all'oblio ci si riferisce in realtà ad almeno tre differenti situazioni: «quella di chi desidera non vedere nuovamente pubblicate notizie relative a vicende, in passato legittimamente

Nel 2012 la Febelfin, la Federazione belga per il settore finanziario, organizzò una campagna di sensibilizzazione con la collaborazione del giornalista Duval Guillaume. Nel centro di Bruxelles un sedicente chiaroveggente riusciva a indicare a chiunque si rivolgesse a lui dettagli sulla sua vita impossibili da conoscere per un perfetto sconosciuto. Alla fine di ogni sessione, il “medium” mostrava la fonte dei propri poteri: un computer e un hacker sufficientemente bravo nel reperire informazioni riservate – tra cui naturalmente, anche quelle di natura finanziaria – nel giro di pochi minuti. Il video, disponibile su YouTube, terminava con il messaggio “tutta la tua vita è online e può essere usata contro di te: sii vigile”⁶⁴.

Fino agli inizi degli anni Dieci del Secolo Ventunesimo, sussisteva ancora l’illusione di una possibile via di scampo da questa forma di schedatura dei profili individuali: si pensava che potesse bastare una disconnessione parziale o totale dalla Rete o, addirittura, per chi non avesse ancora avuto nessun tipo di esperienza, di non accedervi mai. Le possibilità di successo di tali espedienti – che, in realtà, già allora, apparivano esigue in quanto l’assenza o l’abbandono dalla Rete di una persona non ne

diffuse, quando è trascorso un certo tempo tra la prima e la seconda pubblicazione; quella connessa all’uso di internet e alla reperibilità delle notizie nella rete, consistente nell’esigenza di collocare la pubblicazione, avvenuta legittimamente molti anni prima, nel contesto attuale (è il caso della sentenza n. 5525 del 2012); e quella, infine, trattata nella citata sentenza Google Spain della Corte di giustizia dell’Unione Europea, nella quale l’interessato fa valere il diritto alla cancellazione dei dati» (Sez. Unite Civile, Sentenza n. 19681 del 22/07/2019, udienza del 04/06/2019, A. Spirito (Presidente), F.M. Cirillo (Relatore), pp. 18-19, in <
<http://www.italggiure.giustizia.it/xway/application/nif/clean/hc.dll?verbo=attach&db=snciv&cid=./Oscurate20200108/snciv@sU0@a2019@n19681@tS@oY.clean.pdf> >).

⁶⁴ M. Annunziata, *Naufraghi digitali, la distopia della nostra identità in rete*, in «Atlante», Istituto della Enciclopedia Italiana, 17 maggio 2020 (<
https://www.treccani.it/magazine/atlane/societa/Naufraghi_digitali.html >).

impedivano il riversamento dei dati, compresi quelli di tipo personale, da parte di attori terzi⁶⁵, sovente con procedure a limite della correttezza legale – si sono nullificate in modo definitivo con la repentina accelerazione, provocata dalla pandemia di COVID-19 del 2020, di quel processo di ibridazione tra la realtà fisica e quella digitale.

Il Coronavirus e il conseguente lockdown su scala globale hanno spazzato via la speranza di ritornare a un passato ormai perso per sempre. La pandemia sembra destinata a costituire un punto di non ritorno per cui, d'ora in avanti, la vita digitale sarà pienamente fusa con ogni altra componente che va a costituire la nostra esistenza e la nostra immagine nella società. Saremo sempre più riconoscibili, e pertanto valutati e trattati dagli altri, sulla base dei nostri comportamenti, delle nostre scelte, soprattutto sulla base delle informazioni che mettiamo a disposizione della rete. Veicolare informazioni personali sarà sempre meno un esercizio di liberalità, poiché queste verranno sia sempre più pretese a livello istituzionale, sia imposte dalla necessità di non trovarsi del tutto esclusi dai nuovi paradigmi sociali. Più avremo bisogno della rete per vivere, più il peso della nostra identità andrà a posizionarsi su ciò che di noi è presente in rete, e ogni singola azione, che sia nostra o che sia il frutto di una manipolazione indebita da parte di una persona terza, lascia una traccia incancellabile⁶⁶.

La Rete si presenta attualmente come un contenitore in cui è possibile avere informazioni, non necessariamente vere, non necessariamente false, su chiunque e su qualunque conoscenza, avvenimento o teoria. D'altronde come asserisce Bauman,

⁶⁵ Cfr., G. Noto La Diega, *Internet of Things and the Law: Legal Strategies for Consumer-Centric Smart Technologies*, New York: Routledge, 2022, pp. 85-118; N. Lucchi, *I contenuti digitali: tecnologie, diritti e libertà*, Milano: Springer, 2010, pp. 185-199; M. Morelli, *La comunicazione in rete: sicurezza, privacy, copyright in Internet*, Milano: Franco Angeli, 1999, pp. 140-143.

⁶⁶ M. Annunziata, *op. cit.*

l'avvento del Word Wide Web se da un canto ha segnato il declino dei “ministeri della Verità” di orwelliana memoria, dall'altro non ha «spianato la strada ai messaggi inviati alla coscienza pubblica da chi per mestiere ricerca e comunica la “verità dei fatti”», anzi «ha semmai reso quella strada ancora più accidentata, tortuosa, infida e incerta»⁶⁷. La questione si muove su un piano decisamente complesso poiché all'interno di questo orizzonte (la Rete) convivono sia informazioni vere sia informazioni false, quest'ultime però si palesano in modo ambiguo, «l'informazione falsa è spesso contenuta in un'argomentazione perlopiù vera, che funge da cavallo di Troia per eludere la sorveglianza critica della ragione, proprio come una matrioska il cui involucro esterno, perfettamente intatto e smaltato, nasconde invece una pupa di legno tarlato»⁶⁸. L'informazione mendace o cattiva non si trova in uno stato “puro”, non si tratta di falsità chiare e distinte, «non si tratta cioè di risolvere un'espressione formale secondo la logica booleana, poiché le singole proposizioni non sono sciolte e risolte, ma sussistono assieme, come grumi concettuali in cui il vero e il falso convivono, in un sistema granulare»⁶⁹ tipico dell'informazione in rete»⁷⁰. Se un'informazione fosse esplicitamente vera o falsa, nessun utente cadrebbe nella trappola delle fake-news per non trovarsi nel torto, ed è proprio per questo che la logica della verosimiglianza ha successo: «verosimile è ciò che ha apparenza di verità in ragione della sua possibilità. Tuttavia, il verosimile non possiede verità fattuale né necessità logica. Inoltre, la possibilità che rende qualcosa credibile è frutto di una costruzione culturale,

⁶⁷ Z. Bauman, *Retrotopia*, trad. it. di M. Cupellaro, Bari, Roma: Laterza, 2017, p. 14.

⁶⁸ F. Ciraci, *op. cit.*, p. 100.

⁶⁹ Cfr., G. Roncaglia, *Tra granularità e complessità: contenuti digitali e storia della rete*, in «Nuovi Annali della Scuola Speciale per Archivisti e Bibliotecari», 31, 2017: pp. 349-361.

⁷⁰ F. Ciraci, *op. cit.*, p. 99.

ideologica, la quale a sua volta si basa su luoghi comuni e forme di persuasione mediale»⁷¹.

Una forma di *resistenza all'autentico* che si afferma mediante una perniciosa tendenza, che Bauman definisce “retrotopia”, ad avvalersi arbitrariamente del passato per trovare conferma dei propri convincimenti.

Cinquecento anni dopo che Tommaso Moro diede il nome di «Utopia» al millenario sogno umano di tornare in paradiso o di instaurare il Cielo sulla Terra, l'ennesima triade hegeliana formata da una doppia negazione si avvia a completare il proprio giro. A partire da Moro, le aspettative di felicità dell'uomo sono state sempre legate a un determinato *topos* (un luogo stabilito, una *polis*, una grande città, uno Stato sovrano, tutti retti da un sovrano saggio e benevolo): ma una volta sganciate e slegate da qualsiasi *topos*, individualizzate, privatizzate e personalizzate («subappaltate» ai singoli essere umani che le portano con sé come chioccioline la propria casetta), adesso tocca a loro essere negate da ciò che avevano coraggiosamente e quasi vittoriosamente cercato di negare. Dalla doppia negazione dell'utopia in stile Tommaso Moro (prima negata e poi risorta) affiorano oggi retrotopie: visioni situate nel passato perduto/rubato/abbandonato ma non ancora morto – come la progenitrice due volte rimossa – legate al futuro non ancora nato, quindi inesistente⁷².

La retrotopia, a ben vedere, è solo un'altra manifestazione della semplificazione che questa volta agisce idealizzando un passato, considerato come rassicurante, e spesso mediato da una revisione di comodo, per sopperire a una persistente incapacità di formulare proiezioni di un futuro a cui aspirare. La percezione degli avvenimenti è come se perdesse il suo senso diacronico, ossia la capacità di storicizzare, di distinguere e separare tempi e contesti,

⁷¹ *Ibidem*,

⁷² Z. Bauman, *op. cit.*, p. 10.

a favore di un senso sincronico dove tutto, essendo allineato, diventa irresponsabilmente plasmabile. Si punta cioè a utilizzare il passato, elevato a luogo di assoluta perfezione, per porlo in antitesi a un presente avvertito come erroneo, ingiusto o sbagliato. Per appagare questa insoddisfazione, il passato viene perciò “ricomposto” a seconda delle esigenze del singolo o della fazione che lo “racconta”. Attraverso uno schema elaborativo sempre uguale nella sostanza, gli eventi storici sono privati di ogni elemento che non sia conforme alla prospettiva che si intende sostenere; tale prospettiva è poi difesa come una verità che si oppone a una versione ufficiale, quest’ultima percepita come imposta ed espressione di “vincitori”, i quali, a loro volta, hanno voluto tenerla nascosta o hanno tentato di distruggerla per proteggere i propri interessi.

Questo genere di semplificazione, quando viene adottato su larga scala, non è interessato a ledere o a ridimensionare l’idea, già di per sé ambigua, di verità, quanto a essere strumento precipuo per attuare, nella sfera in cui opera, una gestione delle opzioni che si potrebbe dire totalitaria⁷³. E, in un sistema complesso⁷⁴ come la Rete, strutturata oramai sulla base di un rigido verticismo dominato da soggetti imprenditoriali di enormi estensioni, la scelta di puntare sulla semplificazione esprime una precisa volontà di tipo finanziario tesa a ottimizzare e migliorare i profitti. Sono proprio i guadagni, il disegno neanche troppo nascosto dei “programmi” di semplificazione che, seppur declinati in molti e differenti modi, sono volti a rendere più fruibile un insieme organizzato, e spesso coordinato, di pratiche, conoscenze e servizi. Sotto questo aspetto, risulta emblematico il caso del paventato divario digitale (*digital*

⁷³ Cfr., F. Jameson, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1992.

⁷⁴ Cfr., F. Vecoli, *La religione ai tempi del web*, Bari, Roma: Laterza, 2013, p. 12.

divide)⁷⁵, che fin dalla fine degli anni Novanta fu denunciato come una nuova forma discriminazione tra le popolazioni ricche rispetto a quelle povere, dando avvio a una serie di strategie, tutt'ora in essere, per frenarne l'ascesa. Le aziende principali del settore, da Alphabet (Google) a Meta (Facebook), ad Apple, non a caso sviluppano da anni progetti per ridurre i costi e le difficoltà tecnologiche di accesso a Internet per incrementare il numero dei nuovi utenti. Se a un primo sguardo si può essere colpiti dalla nobiltà morale dell'intento, non occorre troppo tempo per capire che i disconnessi digitali rappresentino soprattutto dei nuovi clienti potenziali: rendere "connesse" le popolazioni di continenti ancora "vergini" o fasce di ipotizzabili beneficiari tecnologicamente poco

⁷⁵ Con "divario digitale" (*digital divide*) si indica una fruizione non omogenea dei servizi telematici e tecnologici. Siccome la paternità di questo concetto non può essere individuata con precisione, la sua nascita è convenzionalmente fatta ricadere nel luglio del 1995 (cfr., D.L. Hoffman, T.P. Novak, A. Schlosser, *The Evolution of the Digital Divide: How Gaps in Internet Access May Impact Electronic Commerce*, in «Journal of Computer-Mediated Communication», 5 (3), 2000) quando la U.S. National Telecommunications and Information Administration (NTIA), l'ente delle telecomunicazioni e dell'informazione del Dipartimento del Commercio degli Stati Uniti d'America, pubblica il primo dei sei Rapporti sulle disparità d'accesso alle telecomunicazioni (cfr., J. Mc Connaughey, C.A. Nila, T. Sloan, *Falling Through the Net: A Survey of the "Have Nots" in «Rural and Urban America*, 1995, < <https://www.ntia.gov/page/falling-through-net-survey-have-nots-rural-and-urban-america> >). Il terzo di questi Rapporti, pubblicato nel 1999, è dedicato al divario digitale (cfr., L. Irving, K.K. Levy, *Falling Through the Net: Defining the Digital Divide*, 1999, < <https://ntia.gov/report/1999/falling-through-net-defining-digital-divide> >), benché il suo significato sia ancora inteso in termini piuttosto generali: saranno le associazioni di consumatori statunitensi impegnate a riequilibrare le disparità insite nel settore interno delle comunicazioni, sempre durante quegli anni, a connotare il significato di divario digitale nell'accezione attuale. La grande fortuna che ha rapidamente avuto questo concetto è testimoniata dal fatto che già nel 2000 Bill Clinton lo aveva utilizzato all'interno del discorso sullo Stato dell'Unione (cfr., W.J. Clinton, (2000). *State of the Union Address*, 2000 < <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/address-before-joint-session-the-congress-the-state-the-union-7> >).

istruiti o dotati, significa allargare i mercati e di conseguenza aumentare i ricavi. In altre parole, progettare, per esempio, un nuovo modello di telefono, con il quale è possibile connettersi a Internet, che sia più semplice da adoperare e abbia un costo di acquisto più basso, permette non solo di venderne un numero di esemplari maggiore, ma di creare nuovi “internauti” (o aumentarne significativamente il tempo trascorso in Rete) a cui poter vendere merci e servizi. Allo stesso modo, inventare un servizio, gratuito, di traduzione online, se da un lato abbatte le distanze linguistiche, migliora i rapporti e le relazioni tra le culture, dall’altro rende possibile a tutti coloro che posseggono un telefonino o un computer di poter comprendere un messaggio, anche commerciale, pensato e divulgato in un idioma a loro sconosciuto.

4. Schermi, ibridazioni e protesi

La semplificazione è così diventata una delle parole chiave dell’attuale *cultura animi*, contrastando o addirittura sostituendosi a quel principio di libertà che aveva sostenuto le ambizioni e i propositi dei primi internauti. D’altronde, è proprio il successo di questo tipo di semplificazione a scapito della libertà che sancirà la nascita dell’utopia dell’immagine e, in tempi brevi, la sua trasformazione (nel senso kafkiano di *Verwandlung*) in distopia, convertendo parimenti la Rete da dimensione ideale, in cui creare una nuova società libertaria ed egalitaria, a un mero tramite da occupare e conquistare. Questa conquista è appunto avvenuta a seguito di una progressiva tendenza alla semplificazione, incardinata in special modo su un innovativo impiego delle immagini, sfruttate per catturare e direzionare verso le proprie spirali di interesse l’*attenzione* di individui riplasmatis in veste di utenti. Si capovolge in tal guisa un rapporto di forza che sembrava di fatto consolidato: se nei primi anni di vita della Rete, questa si serviva delle immagini per imporsi; nell’era della semplificazione sono le immagini che si servono della Rete per affermarsi. Un’affermazione quella delle immagini che può valersi delle

eccezionali possibilità offerte dagli schermi che hanno acquisito, rispetto ai modelli originari degli anni Cinquanta, una nuova connotazione tecnico-simbolica (si pensi, a questo proposito, all'interfaccia input/output dello schermo di un qualunque telefonino di ultima generazione rispetto al comportamento “passivo” di uno schermo di un televisore a tubo catodico) e che avranno un ruolo di primo piano anche nelle dinamiche, peraltro già in essere, sia della realtà virtuale, sia della realtà aumentata⁷⁶ (per esempio, con i visori per la realtà virtuale o i display head-up (HUD)).

⁷⁶ Realtà virtuale e realtà aumentata possono considerarsi concetti adiacenti, il primo si riferisce a un universo “chiuso” costruito su una piattaforma digitale, mentre il secondo fa riferimento a una struttura “aperta” che sfrutta le potenzialità messe a disposizione dalle tecniche informatiche nel mondo reale per *aumentare* le capacità operative di un essere umano: giocare a un videogioco tramite una console è realtà virtuale, seguire le indicazioni per raggiungere una destinazione attraverso l'applicazione “google maps” in modalità “live view” da uno smartphone è realtà aumentata. Se la realtà aumentata altera la percezione continua di un ambiente del mondo reale, la realtà virtuale sostituisce completamente l'ambiente del mondo reale dell'utente con uno simulato (cfr., L. Rosenberg, *Augmented Reality: Reflections at Thirty Years*, in *Proceedings of the Future Technologies Conference (FTC) 2021*, vol. 1, Berlino: Springer, 2022). Nello specifico, la realtà aumentata può essere definita un sistema basato su tre caratteristiche: la combinazione dei mondi reali e virtuali, l'interazione in tempo reale e una accurata registrazione in tre dimensioni di oggetti virtuali e reali (cfr., H.K. Wu, et al., *Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education*, in «Computers & Education», 62, 2013: pp. 41-49). Queste caratteristiche permettono alla realtà aumentata di ibridarsi con il mondo fisico al punto che essa risulti percepita come un aspetto immersivo dell'ambiente reale (cfr., L. Rosenberg, *The Use of Virtual Fixtures as Perceptual Overlays to Enhance Operator Performance in Remote Environments*, 1992, < <https://web.archive.org/web/20190710211519/https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a292450.pdf> >). Inoltre, nella realtà aumentata la cosiddetta “informazione sensoriale sovrapposta” può essere costruttiva (cioè si aggiunge a quella dell'ambiente naturale) o distruttiva (cioè nasconde l'ambiente naturale) (cfr., *ibidem*).

Con l'onnipresenza degli schermi in ogni ambito del sociale, le immagini hanno conseguito un'autorità a se stante e prevalente, per cui, per esempio, non è più il panorama ritratto da una fotografia a essere il fine comunicativo del suo autore, ma è la fotografia stessa, ossia è l'immagine in quanto tale a esserlo⁷⁷. Sulla base di questa vera e propria *traslitterazione divulgativa* si è vertebrata l'intera struttura dell'utopia distopica delle immagini che si è distinta per essere esponente di un fenomeno dai tratti *non locale*⁷⁸, ovvero di esistere in dimensioni spazio-temporali troppo grandi perché possa essere percepita in maniera diretta, e *viscoso*⁷⁹, per cui gli individui essendone completamente immersi non possono distanziarsi da essa e osservarla nella sua totalità. Questa struttura iperoggettica si propone di trasporre qualsiasi forma e manifestazione di umanità in espressioni figurative che, non essendo più necessariamente rappresentanti del reale, possono e devono essere “perfette” e come tali porsi, esplicitamente o implicitamente, come modelli commerciali, ancor prima che vitali. Sicché l'immagine diventa merce prima ancora di essere realizzata, al punto che tra le valutazioni che ne precedono il concepimento, risultano prioritarie quella che ne garantiscono la capacità quantitativa di circolazione, cioè di essere vista, scaricata, usata: tutti obiettivi che se raggiunti, ne rappresentano il successo proprio in quanto mercanzia e la rendono pertanto oggetto di contrattazione economica o di scambio. È importante sottolineare che, comunque, l'immagine-merce non è assolutamente una novità per l'umanità e la sua storia: di attuale, tale processo, ha solamente le tecnologie di cui si serve e gli obiettivi che lo sorreggono.

⁷⁷ Benché sia evidente, si coglie comunque l'occasione di segnalare il debito nei riguardi di *Understanding Media: The Extensions of Man* (M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. di E. Capriolo, Milano: Il Saggiatore, 2015) e del dibattito successivo che ha generato.

⁷⁸ Cfr., T. Morton, *op. cit.*, pp. 43-56.

⁷⁹ Cfr., *ibidem*, pp. 57-58.

L'utopia distopica delle immagini ha in effetti il suo perno massmediale in un circuito capace di generare una sequela perpetua di messaggi, veicolati sempre più spesso mediante le immagini (fisse o in movimento), che, proiettati tramite il supporto dei “nuovi schermi”⁸⁰, vengono diffusi dalla Rete in modo potenzialmente capillare (annullando il fattore “spazio”) e istantaneo (annullando il fattore “tempo”). Questo circuito ha determinato una rivoluzione sociale dai risvolti ancora non del tutto delineati, anche perché ancora in atto, caratterizzata da una ibridazione tra la realtà fisica e quella digitale.

Tale ibridazione, nata con la diffusione dei primi personal computer, ha avuto tre fasi di considerevole sviluppo: della prima, avutasi nel 1991 con l'avvento del World Wide Web, e della terza, corrispondente all'impatto della pandemia del 2020, si è fatto cenno in precedenza; la seconda, invece, che si può presumere sia quella che abbia influito maggiormente in questa ibridazione, si compendia in una data spartiacque, vale a dire il 9 gennaio 2007 quando Steve Jobs al Moscone Center di San Francisco presentò al mondo il primo smartphone. Fino a quel momento online e offline – fisico e virtuale – sembravano poter essere ancora condizioni che si escludevano a vicenda. Prima degli smartphone, per *immersersi* nella Rete, era infatti necessario accedere a una postazione con un computer collocato in un luogo fisico e statico (su una scrivania di una abitazione, di un ufficio o di locali conosciuti come “internet-café”, “web-café” o “internet-point”), dalla quale collegarsi per eseguire un certo numero di attività online, terminate le quali l'esperienza digitale si concludeva e si ritornava alla realtà fisica. Con l'affermazione commerciale degli smartphone è diventato possibile per chiunque inviare e avere accesso a informazioni di qualsiasi tipo, in qualsiasi luogo coperto da una connessione internet, in tempo reale: «avendolo sempre in

⁸⁰ Si sceglie qui l'espressione “nuovi schermi” per indicare quelli dei computer, dei telefonini o dei tablet, e distinguerli dagli schermi tradizionali dei televisori.

tasca [lo smartphone] e a portata di mano, il mondo online riduce drasticamente la sua distanza da quello offline»⁸¹. In termini più generali, l'utilizzo capillare delle tecnologie digitale e l'elevato livello di prestazioni che queste hanno raggiunto rende sempre più difficile riuscire a distinguere fra off-line e on-line che sono oramai così intimamente “intrecciati” che si può parlare di una nuova forma di esistenza, *l'onlife*⁸². A questo proposito Luciano Floridi ha coniato il concetto di “infosfera”, ossia un nuovo modo di esistere e coesistere all'interno di un ambiente costituito dall'insieme delle informazioni “classiche” e di quelle fornite dalle più avanzate ICT (acronimo di “Information and Communications Technology”, che in italiano può essere reso con “Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione”) che comprende un'ampia gamma di sistemi che spaziano da internet alle varie applicazioni dell'intelligenza artificiale: «Stiamo lentamente accettando l'idea per cui non siamo agenti newtoniani isolati e unici, ma organismi informazionali, inforg, reciprocamente connessi e parte di un ambiente informazionale (infosfera), che condividiamo con altri agenti informazionali»⁸³. Da un punto di vista storico, si può dire che dopo le rivoluzioni dettate da Copernico, Darwin e Freud se ne sia attestata una quarta⁸⁴ nella quale le ICT modificano il

⁸¹ A.D. Signorelli, *La definitiva fusione tra mondo fisico e mondo digitale*, in «Il Tascabile», Istituto della Enciclopedia Italiana, 13 febbraio 2023, < <https://www.iltascabile.com/scienze/mondo-fisico-digitale-smartglass/> >.

⁸² Cfr., L. Floridi, *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano: Raffaele Cortina Editore, 2017, pp. 21-23.

⁸³ *Ibidem*, p. 106.

⁸⁴ Nello specifico, Floridi afferma che la prima rivoluzione, quella copernicana, ha smontato la concezione antropocentrica dell'universo; la seconda, figlia di Darwin, inserisce l'uomo nel processo di evoluzione caratterizzato dalla selezione naturale, riducendolo al pari di un animale; la terza è quella di Freud, e consiste nella perdita di integrità da parte del soggetto, diviso tra conscio e inconscio. La quarta rivoluzione nasce, invece, «a partire dal lavoro rivoluzionario di Turing» quando «l'informatica e le ICT hanno iniziato a esercitare un impatto sia estroverso sia introverso sulla nostra comprensione. E

significato stesso della percezione umana della realtà⁸⁵: una modifica che trasforma a sua volta la stessa realtà, dove diventa molto impegnativo capire chi (e quando) è causa e chi (e quando) è effetto di questo processo. David Chalmers si spinge addirittura a sostenere che se «la realtà contiene molti mondi e molte realtà», con «l'avvento dei mondi virtuali, abbiamo più realtà» ossia «un multiverso di realtà sia fisiche sia virtuali»⁸⁶. Questo vuol dire che se «ci troviamo in una simulazione [virtuale], gli oggetti intorno a noi sono reali e non un'illusione» in quanto l'individuo in un mondo virtuale compie un'esperienza come tutte le altre, con sensazioni che producono effetti, per cui tutto ciò con cui entra in contatto nella virtualità non può considerarsi un'illusione, «le cose sono come sembrano (...) la maggior parte delle cose a cui crediamo nella simulazione è vero. Ci sono alberi veri, macchine vere. New York, Sydney, Donald Trump e Beyoncé sono tutti reali»⁸⁷.

Con gli smartphone il concetto di “protesi tecnologica”, già in discussione da alcuni decenni⁸⁸, compie un notevole salto di qualità poiché questi dispositivi permettono agli individui, più che recuperare una funzionalità organica perduta, di estendere e potenziare alcune delle loro facoltà, determinando una svolta

ci hanno dotato di conoscenze scientifiche senza precedenti sulla realtà naturale e artificiale, nonché della capacità di operare su tali realtà. [...] Al pari delle tre precedenti, la quarta rivoluzione ha rimosso l'erroneo convincimento della nostra unicità e ci ha offerto gli strumenti concettuali per ripensare la nostra comprensione di noi stessi» (*ibidem*).

⁸⁵ *Ibidem*, p. 44.

⁸⁶ D. Chalmers, *Più realtà. I mondi virtuali e i problemi della filosofia*, Milano: Raffaele Cortina Editore, 2023, p. 11.

⁸⁷ *Ibidem*, p. 9.

⁸⁸ Il concetto di “protesi tecnologica” è probabilmente già insito in quello più generale di medium formulato da McLuhan per il quale «le conseguenze individuali e sociali di ogni medium, cioè di ogni estensione di noi stessi, derivano dalle proporzioni introdotte nelle nostre questioni personali da ognuna di tali estensioni o da ogni nuova tecnologia» (M. McLuhan, *op. cit.*, p. 15).

radicale nei comportamenti umani. Il punto nevralgico in questa relazione simbiotica tra uomo e macchina è, ancora una volta, lo schermo che costituisce la “porta” di collegamento tra la fisicità e la virtualità e permette uno scambio bidirezionale delle informazioni. Uno scambio che però, come detto, avviene con un ambiguo *do ut des* – dati in cambio di semplificazione – che spinge l’essere umano (e le sue abitudini) a uniformarsi ai requisiti richiesti per aderire a un dato modello di consumatore prefissato. Per meglio adempiere a questo scopo, le informazioni inviate e ricevute sono rese sempre più spesso come immagini, che possono così aspirare a recuperare quella condizione di subalternità a cui, per secoli, l’aveva costretta la parola scritta nella trasmissione della memoria storica. Se nei giornali cartacei di fine Novecento il numero degli articoli era dominante rispetto alle immagini pubblicate, nelle attuali home page dei quotidiani online le immagini e i video sono visivamente prevalenti. Seppur dalla notte dei tempi sono sempre state al centro delle dinamiche umane, le immagini, in questo inizio di Secolo Ventunesimo, con la promessa di elargire una semplificazione, sovente impoverente, sono impiegate, come si accennava, con modalità e finalità del tutto innovative, assumendo un potere strumentale e strumentalizzante molto più esteso rispetto al passato.

Queste “protesi” tecnologiche (tra cui, oltre ai telefoni, si possono annoverare computer, tablet, visori, occhiali, financo orologi) sono state del resto concepite volutamente sulla base di schermi, poiché, in questa maniera può essere profittato il potenziale insito nelle immagini per ottenere, al pari di una docile, diretta e funzionale macchina ossidionale, una accurata e minuziosa gestione delle informazioni, rivolta all’ottenimento di una posizione di egemonia nei flussi commerciali. Le immagini che vengono diffuse – anche nella loro versione “in movimento” (ossia i video, spesso di breve durata (questi ultimi conosciuti come “reel”) – non sono pensate per riprodurre forzatamente qualcosa di verosimile, ma hanno come scopo primario il soddisfare le

specifiche esigenze di chi le commissiona; questo meccanismo si avvantaggia del fatto che esse, per essere comprese, non necessitano di un particolare grado di alfabetizzazione, per cui riescono a veicolare il loro messaggio in modo immediato e in un formato percepito come “semplice”. Da un punto di vista strutturale, le immagini agiscono a un livello sistemicamente neutro (culturale, ideologico, finanziario): il loro obiettivo, pur potendolo essere, non è, per esempio, il controllo politico di una società, ma, appunto, una gestione delle informazioni che poi possono essere usate per qualsiasi fine il committente richieda (nel caso, anche politico), collocandosi così nel punto più alto della piramide del potere umano.

I “nuovi schermi”, specie quelli degli smartphone, sono risultati una scelta vincente all’interno di questo processo, dando avvio, contestualmente, anche a una epocale trasformazione nelle modalità di trasmissione della cultura. In un passato non molto lontano il principale strumento per la circolazione delle idee era il libro, che permetteva di diffondere informazioni *in absentia* del soggetto che le aveva prodotte (distinguendosi dalla tradizione orale che invece era imperniata proprio sul soggetto che le divulgava) anche se, come rovescio della medaglia, le legava in maniera imprescindibile a un supporto materiale. Con l’avvento dello schermo l’informazione si libera definitivamente da tutte quelle complicazioni prodotte dalle vecchie superfici deputate alla loro conservazione. Come ha sostenuto Carlo Formenti, «l’informazione che appare sullo schermo (...) è del tutto indipendente dalla propria localizzazione materiale. Gli stessi testi e le stesse immagini possono manifestarsi su qualsiasi schermo o se vogliamo, gli schermi sono intercambiabili rispetto alle informazioni che veicolano»⁸⁹.

⁸⁹ C. Formenti, *Incantati dalla Rete*, Milano: Raffaello Cortina, 2000, pp. 29-30.

Araldo dell'ipermodernità, lo schermo dischiude dunque l'accesso a una nuova dimensione. Ma soprattutto la rende seducente. Al punto che è difficile ignorare i continui inviti a entrare che essa ci rivolge: questa nuova versione dello specchio di Alice, infatti, promette di regalare l'accesso al paese delle meraviglie a chiunque accetti di attraversarlo. E il premio, per chi raccoglie la sfida, è più generoso di quello che Carroll accorda al suo personaggio: Alice può sbarazzarsi dei limiti della realtà solo in sogno, mentre noi, una volta entrati in questa inedita dimensione tra sogno e realtà possiamo sperimentare da svegli un mondo dove tutto sembra possibile dove i sogni prendono corpo⁹⁰.

Attraverso gli schermi le immagini sono ovunque e in qualunque momento di una qualunque giornata dell'anno. In altre parole, alla semplicità del messaggio insito nelle immagini, gli schermi aggiungono la loro onnipresenza

È una condizione che ciascuno di noi, lungi dal subire in modo meramente passivo, contribuisce attivamente ad alimentare: mai nella storia dell'umanità è stato possibile, come lo è invece oggi, produrre, manipolare, diffondere, archiviare (e anche distruggere) una quantità talmente imponente di immagini quale quella che ogni giorno viene prodotta da dispositivi alla portata di tutti come gli smartphones. E non solo produciamo una infinita quantità di immagini che indirizziamo a un qualche fruitore (che possiamo conoscere personalmente, o che si confonde nell'anonimato della Rete); realizziamo anche un'infinita quantità di immagini sulle quali nessun occhio mai si aprirà: pensiamo alle innumerevoli registrazioni delle

⁹⁰ *Ibidem*, p. 32.

videocamere di sorveglianza, che ci controllano in ogni recesso della nostra esistenza⁹¹.

L'individuo, essendo l'artefice di tutto ciò, dovrebbe essere nella migliore condizione per comprendere che cosa sia un'immagine. Ma questa prossimità alle immagini: «questo nostro essere immersi in esse, (...) fa sì che ci troviamo, per certi versi paradossalmente, in difficoltà nell'elaborare una consapevole critica riguardo a un oggetto che, proprio perché troppo vicino, si fatica a mettere a fuoco. Intendo qui “critica” non tanto nel senso di un giudizio negativo di valore, quanto piuttosto nel senso originariamente kantiano di indagine sulle possibilità e sui limiti dell'esperienza iconica»⁹².

Gli schermi, inoltre, decisivi tanto nella produzione, quanto nella distribuzione bulimica delle immagini, costituiscono, probabilmente, anche il primo elemento di contatto per indurre possibili forme di una inedita dipendenza psichica⁹³ nei confronti

⁹¹ A. Pinotti, *Immersi nelle immagini. Idee per un lemmario visuale contemporaneo*, in D. Zannelli, L. Formenti, A. Pinotti, *Immagini come alfabeto. La dimensione pedagogica della fotografia*, in *Atti del I convegno sull'educazione all'immagine*, Museo di Fotografia Contemporanea, Cinisello Balsamo (Milano): Silvana Editoriale, 2021, p. 184.

⁹² *Ibidem*.

⁹³ La dipendenza di tipo psichico è connessa al circuito della gratificazione, ossia a un circuito neuronale che agisce sulla corteccia prefrontale. Da un punto di vista chimico, tale processo prende avvio dal pavimento del quarto ventricolo che proietta sul *nucleus accumbens* terminazioni dopaminergiche, le quali sfioccano su una struttura con terminazioni noradrenergiche. La sensazione di piacere si ha tramite la stimolazione della corteccia prefrontale dove arriva più noradrenalina grazie all'attivazione dei neuroni dopaminergici del *nucleus accumbens*. Maggiore sarà il tono dopaminergico, maggiore sarà il tono noradrenergico e maggiore sarà la sensazione di piacere provata. Tuttavia, nelle fasi di *up-regulation* avviene che stimoli identici non diano più la stessa sensazione di piacere, generando la condizione di dipendenza di tipo psichico. Questa forma di dipendenza è legata al calo del tono dopaminergico nel circuito della gratificazione che causa, a sua volta, un calo del tono noradrenergico a livello della corteccia prefrontale. Ciò avviene poiché sulle vie dopaminergiche del

della tecnologia. Una dipendenza che, pur non essendo riconosciuta ufficialmente come disturbo di salute mentale, è attestata da un numero crescente di studi, secondo i quali essa si manifesta da un lato con il significativo aumento del tempo trascorso dagli essere umani davanti agli schermi negli ultimi anni⁹⁴, e dall'altro con la comparsa e il perdurare, a seguito di tale esposizione, di una serie di risposte dell'organismo con ricadute patologiche quali stati di stress, ansia, stanchezza, irritabilità, tendenza all'obesità, disturbi del sonno, incapacità a esprimere

nucleus accumbens sfoccano delle vie gabaergiche che determinano iperpolarizzazione. La via gabaergica controlla, infatti, il tono dopaminergico ed esprime sul piede presinaptico recettori delle encefaline, motivo per cui l'attivazione del recettore encefalinergico determina una riduzione della liberazione di GABA e un incremento del tono dopaminergico. Pertanto, la gratificazione è il risultato di un equilibrio del tono gabaergico e di quello encefalinergico che indirettamente regolano il tono dopaminergico. Quando un individuo per esempio assume la Morfina, l'organismo libera meno GABA e aumenta la quantità di dopamina; in funzione di ciò, si ha una maggiore sensazione di piacere. Al contrario, sospendendo la Morfina, e in regime di liberazione di encefaline determinate dalla morfina stessa, il GABA viene liberato in grosse quantità, sviluppando un bassissimo tono dopaminergico che produce una forte sensazione di insoddisfazione. Tale sensazione di insoddisfazione può essere temporaneamente annullata somministrando nuova Morfina (cfr., F. Aiardo Esposito et al., *Chimica Farmaceutica: Farmaci Sistemici*, Napoli: FedOA Press, 2017).

⁹⁴ Secondo una ricerca del Center for Creative Leadership, chi utilizza lo smartphone anche come strumento professionale rimane in qualche modo connesso al suo lavoro per oltre tredici ore al giorno, ossia il tempo medio di veglia di un essere umano (cfr., J.J. Deal, *Always On, Never Done? Don't Blame the Smartphone*, in *Center for Creative Leadership*, 2015, < <https://cclinnovation.org/wp-content/uploads/2020/02/alwayson.pdf> >). In uno studio del 2019 sono stati invece confrontati i tempi di esposizione agli schermi di bambini nella fascia di età tra gli zero e i due anni tra una coorte del 1997 e una del 2014. Lo studio ha concluso che nel 1997, il tempo giornaliero davanti allo schermo era in media di 1,32 ore, mentre 2014 era di fatto raddoppiato, raggiungendo le 3,05 ore al giorno (cfr., W. Chen, J. Adler, *Assessment of Screen Exposure in Young Children, 1997 to 2014*, in «JAMA pediatrics», 173 (4), 2019: pp. 391-393).

emozioni e a comunicare efficacemente⁹⁵, oltre ad atteggiamenti, anch'essi dannosi, come per esempio il phubbing⁹⁶ o lo scrolling

⁹⁵ Questi effetti si verificano in forme più evidenti, e gravi, soprattutto nei bambini e negli adolescenti al punto che l'American Academy of Pediatrics ha fissato delle linee guide per contrastare il fenomeno della iper-digitalizzazione in queste fasce d'età (cfr., American Academy of Pediatrics, *Digital Media and Your Children and Teens: TV, Computers, Smartphones, and Other Screens*, 2016 < <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Adverse-Effects-of-Television-Commercials.aspx> >). Su questo problema ha preso posizione anche l'Oms per il quale il tempo trascorso davanti allo schermo può danneggiare i bambini, stabilendo una serie di correlazioni tra l'uso degli schermi e obesità, problemi di sviluppo motorio e cognitivo e di salute psico-sociale (cfr., World Health Organization, *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep, for children under 5 years of age*, 2019, < <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >). È interessante notare che fino agli inizi degli anni Dieci del nuovo Millennio il digital divide determinava, ancora, una evidente distinzione in termini di utilizzo di tecnologia e di accesso al web tra gli adolescenti delle famiglie agiate, che avevano la possibilità di collegarsi a Internet, dai coetanei privi di un adeguato accesso alla Rete. Tuttavia, già nel 2015 i dati raffiguravano una realtà molto diversa e quasi ribaltata rispetto al lustro precedente: se nel 2011 solo il 23% degli adolescenti statunitensi possedeva uno smartphone, nel 2015 la percentuale era del 95% e di questi si stimava che gli adolescenti di famiglie a basso reddito trascorrevano in media 8 ore e 7 minuti al giorno davanti a uno schermo per intrattenimento, mentre i coetanei con reddito più elevato si fermavano a 5 ore e 42 minuti (cfr., Common Sense, *Media use by tweens and teens*, 2015, < https://www.common sense media.org/sites/default/files/research/report/census_researchreport.pdf >). Si rinvia comunque alla seguente selezione di lavori, che, tutt'altro che esaustiva, permette comunque, considerandone anche le bibliografie alle quali a loro volta rimandano, di avere una panoramica sul tema: T. Panova, X. Carbonell, *Is smartphone addiction really an addiction?* In «Journal of behavioral addictions», 7 (2), 2018: pp. 252-259 (< <https://akjournals.com/view/journals/2006/7/2/article-p252.xml> >); Choi et al., *Comparison of risk and protective factors associated with smartphone addiction and Internet addiction*, in «Journal of behavioral addictions», 4 (4), 2015: pp. 308-314 (< <https://akjournals.com/view/journals/2006/4/4/article-p308.xml> >); B. Chen et al., *Gender differences in factors associated with smartphone addiction: a cross-*

compulsivo⁹⁷. Questa dipendenza concorre a rafforzare quei meccanismi di fidelizzazione dell'utente allo strumento e, pertanto,

sectional study among medical college students, in «BMC Psychiatry», 17 (1), 2017: 341 (< <https://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12888-017-1503-z> >).

⁹⁶ Il phubbing è l'azione di trascurare il proprio interlocutore fisico per consultare spesso, in modo più o meno compulsivo, il cellulare o un altro dispositivo interattivo. Il danno che può arrecare questa pratica pare sia più elevato quando essa avviene per lo svolgimento di attività ludiche o di divertimento poiché non permette al cervello di alleviare quella pressione derivante dalle necessarie attività di responsabilità del quotidiano (alimentarsi, lavorare, cura della prole, eccetera) e che, invece, proprio quelle ludiche dovrebbero compensare. Su questo tema e sui danni sia sulla socialità, sia sulla salute umana, si rinvia a A. Ivanova et al., *Mobile Phone Addiction, Phubbing, and Depression Among Men and Women: A Moderated Mediation Analysis*, in «The Psychiatric quarterly», 91 (3), 2020: pp. 655-668; B. Schivinski et al., *Exploring the Role of Social Media Use Motives, Psychological Well-Being, Self-Esteem, and Affect in Problematic Social Media Use*, in «Frontiers in psychology», 16 (11), 2020; S. Davey et al., *Predictors and consequences of "Phubbing" among adolescents and youth in India: An impact evaluation study*, in «Journal of family & community medicine», 25 (1), 2018: pp. 35-42; M. Blanca, R. Bendayan, *Spanish version of the Phubbing Scale: Internet addiction, Facebook intrusion, and fear of missing out as correlates*, in «Psicothema», 30 (4), 2018: pp. 449-454; E. Karadağ et al., *Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model*, in «Journal of behavioral addictions», 4 (2), 2015: pp. 60-74; A. Bener et al., *Obesity and low vision as a result of excessive Internet use and television viewing*, in «International journal of food sciences and nutrition», 62 (1), 2011: pp. 60-62.

⁹⁷ Lo "scrolling", in italiano "scorrimento" è il movimento prodotto, con le dita o da uno strumento dedicato, in senso orizzontale o verticale di un testo o di un'immagine sullo schermo di un monitor in modo che questi scompaiano in un lato dello schermo e nuovi dati appaiano dal lato opposto. Lo scrolling, divenuta pratica comune per tutti coloro che utilizzano telefonini, computer e tablet, può tuttavia generare atteggiamenti patologici quali lo scrolling compulsivo (ossia uno scorrimento ossessivo dei contenuti online) e il doomscrolling (ossia uno scorrimento ossessivo di contenuti online alla ricerca di cattive notizie). Allo scrolling compulsivo, spesso, si associa la dipendenza da video e da reel. Sullo scrolling si rinvia a J. Marek, *The impatient gaze: on the phenomenon of scrolling in the age of boredom*, in «Semiotica», n. 254, 2023: pp. 107-

a quella dimensione di mercato permanente in cui ogni soggetto è collocato, sempre meno volontariamente, come consumatore.

5. Il superamento della nuova era oscura

Nel suo romanzo più famoso, Carlo Emilio Gadda, parlando di un delitto, usa una frase che si presta bene a descrivere quanto finora sostenuto. «Le inopinate catastrofi», scrive, «non sono mai la conseguenza o l'effetto che dir si voglia d'un unico motivo, d'una causa al singolare: ma sono come un vortice, un punto di depressione ciclonica nella coscienza del mondo, verso cui hanno

135; J.A. Tran et al., *Modeling the Engagement-Disengagement Cycle of Compulsive Phone Use*, in *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Glasgow, Scotland Uk) (CHI '19), Association for Computing Machinery, New York, 2019: pp. 1-14 (< <https://faculty.washington.edu/alexisr/engagementDisengagement.pdf> >); H.G. Holmgren, S.M. Coyne, *Can't stop scrolling: pathological use of social networking sites in emerging adulthood*, in «Addiction Research & Theory», 25 (5), 2017: pp. 375-382 (< <https://psycnet.apa.org/record/2017-33326-004> >). Sul doomscrolling a S. Taskin et al., *Doomscrolling and mental well-being in social media users: A serial mediation through mindfulness and secondary traumatic stress*, in «J Community Psychol», 52 (3), 2024: pp. 512-524 (< <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/jcop.23111> >); L. Salisbury, *On not being able to read: doomscrolling and anxiety in pandemic times*, in «Textual Pract», 37 (6), 2023: pp. 887-918 (< <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7614668/> >); S.A. Satici et al., *Doomscrolling Scale: its Association with Personality Traits, Psychological Distress, Social Media Use, and Wellbeing*, in «Appl Res Qual Life», 18 (2), 2023: pp. 833-847 (< <https://link.springer.com/article/10.1007/s11482-022-10110-7> >); S. Rajeshwari et al., *The age of doom scrolling - Social media's attractive addiction*, in «J Educ Health Promot», 12 (1), 2023: pp. 1-6 (< <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10079169/> >). Infine, sulla dipendenza da video e reel connessi allo scrolling a Z. Yang et al., *Can Watching Online Videos Be Addictive? A Qualitative Exploration of Online Video Watching among Chinese Young Adults*, in «Int J Environ Res Public Health», 18 (14), 2021: 7247 (< <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8306552/> >).

conspirato tutta una molteplicità di causali convergenti»⁹⁸. Ecco, nella genesi dell'utopia distopica dell'immagine hanno *conspirato* sostanzialmente tre “causali convergenti”, ossia, come si è visto, le immagini, gli schermi che le proiettano e la Rete Internet che le diffonde; questa complessa architettura è mossa dal perseguimento della gestione dei dati che sono diventati la materia prima per eccellenza – il “nuovo petrolio” appunto –, la vera fonte di ricchezza a cui tendere e sul cui reperimento investire ingenti risorse umane ed economiche.

La gestione dei dati ha richiesto il compiersi di un ulteriore, strategico passo, vale a dire il trasformare l'atto stesso del consumare da “strumento” per acquisire una presunta appartenenza a una classe socioeconomica più elevata, a “modello” per condizionare le scelte di un determinato pubblico. Nella seconda metà del Novecento, il consumare era diventato un modo per poter affermare l'identità individuale, un'identità che aveva annullato le culture precedenti, da quella borghese a quella popolare, imponendo un unico modello di valori a cui tutti, ricchi e poveri, intellettuali e analfabeti, servi e padroni, in modi e forme diverse, aderivano omologandosi. Nei processi attualmente vigenti, invece, il consumare ha acquisito una dimensione esistenziale ulteriore che spinge l'individuo-consumatore a passare dall'altra parte dello schermo, ossia farsi a sua volta immagine, chiudendo un ideale percorso uroborico. A tal riguardo, sono indicative le strategie messe in atto di chi oggi voglia acquisire una certa notorietà in un qualsiasi campo. Rispetto al divismo cinematografico e televisivo del secondo dopo guerra, dove la ricerca della fama era finalizzata alla sola notorietà che essa garantiva, l'attuale affermazione pubblica di un possibile personaggio, qualunque sia il settore di provenienza o di aspirazione, ha infatti come traguardo il farsi immagine, marchio di

⁹⁸ C.E. Gadda, *Quer pasticciaccio brutto de Via Merulana*, Milano: Garzanti, 1999, p. 16.

se stesso, diventare egli stesso prodotto da vendersi per vendere altri prodotti. Per cui, lo sportivo, il musicista, l'artista o il politico nel loro essere personaggi pubblici hanno abbandonato quelle strutture che li hanno visti nascere o li rappresentavano o avrebbero potuto farlo (squadre, etichette, correnti, partiti) – e nei confronti delle quali sono sovente in competizione reale o “culturale” – e si sono resi autonomi, capaci di influenzare i comportamenti e le scelte dei consumatori. Questo voler diventare prodotto capace di influenzare altre persone (“influencer”) si è proiettato sull'uomo comune che – spinto dal meccanismo di funzionamento delle piattaforme di reti sociali virtuali (social network) che ripropongono il medesimo schema di esposizione individuale/acquisizione del consenso/capacità di influenzare, in una scala progressiva che però solo in pochi riescono a percorrere fino in fondo – tende a considerare relativamente semplice l'accesso a questo ambito status per l'apparente mancanza di quegli ostacoli che invece sono presenti per i ruoli di prestigio tradizionali. Tali dinamiche al di là dei successi e degli insuccessi che producono, sia a livello individuale che sociale, rappresentano lo sforzo visibile e concreto dell'utopia dell'immagine di realizzarsi. Una realizzazione esposta a enormi contraddizioni che, benché funzionali alla sopravvivenza della struttura portante, fomenta disuguaglianze sociali, economiche e culturali, mettendo a nudo uno dei punti deboli di questa, come delle altre utopie, ovvero il tradimento dell'idea di perfezione iniziale nel momento in cui essa viene trasposta sul piano pratico:

Utopia non si rivela mai essere la società perfetta. Guardate con attenzione e troverete i bassifondi popolati da schiavi, subalterni, coscritti e prigionieri. Guardate abbastanza a lungo e riconoscerete i vincitori e i vinti, i pezzi grossi e i pesci piccoli, i reali e gli schiavi, i padroni e i servi. Potrete vedere le élite

africane e i nobili che si modellavano sui re d'Europa e i prigionieri che li seguivano al seguito⁹⁹.

D'altronde, l'utopia distopica delle immagini, rispetto ad analoghi costrutti del passato, ha imposto cambiamenti meno profondi ma più radicali e, probabilmente per questo, ha avuto un maggiore successo benché con esiti non sempre positivi per le sorti dell'umanità. La sua affermazione ha segnato un prima e un dopo, per cui, pur senza modificare le forme di apprendimento, il sistema economico e la morale di chi ne usufruisce, ha determinato le forme e le modalità di usi e abitudini di intere società. Le immagini, gli schermi e la Rete che avrebbero potuto rendere più libero il mondo, l'hanno invece precipitato in un pozzo oscuro governato da ineffabili algoritmi. Non a caso James Bridle descrive questi anni come quelli di una "Nuova Era Oscura", dalla quale però non bisogna lasciarsi sottomettere, anzi, diventa cruciale opporre un lucido *atto di potenza* volto non a disconoscere le tecnologie esistenti ma a servirsene in modo responsabile e creativo.

Qualunque strategia per vivere nella Nuova Era Oscura dipende dall'attenzione rivolta al qui e ora, e non alle promesse illusorie della predizione, della sorveglianza, dell'ideologia e della rappresentazione computazionale. Il presente è sempre lì dove siamo e pensiamo, sospeso tra una storia fatta di oppressione e un futuro che resta inconoscibile. Le tecnologie che informano e plasmano la nostra attuale percezione della realtà non spariranno di certo, e in molti casi non dovremmo nemmeno augurarci che succeda. Su un pianeta di 7,5 milioni di abitanti in crescita costante, i nostri sistemi di supporto vitale dipendono in tutto e per tutto da simili tecnologie. La comprensione di questi sistemi e delle loro ramificazioni, e delle loro scelte coscienti che compiamo nel momento in cui progettiamo nel qui e ora resta senz'altro alla nostra portata. Non siamo inermi, non

⁹⁹ S. Hartman, *Lose Your Mother: A Journey Along the Atlantic Slave Trade Route Terror*, New York: Farrar, Straus and Giroux, 2007, p. 41.

siamo privi di agentività, non siamo limitati dall'oscurità. Dobbiamo solo pensare, e poi ripensare, e poi continuare a farlo. La Rete, cioè noi e le nostre macchine e le cose che scopriamo insieme, ce lo impone¹⁰⁰.

Il pensare, dunque, come strumento di resistenza che richiama quell'atteggiamento inattuale dello "spirito libero", ossia di colui che pensa alla morale sulla base della sua storicità, e può pensarla come tale grazie alla "grande separazione" (*grossen loslösung*) che lo ha liberato dalla gerarchia dominante nel suo tempo¹⁰¹. Seppur lanciata oltre un secolo fa, si rinnova una sfida che richiede di attraversare territori vertiginosi per superare i quali sarà necessario, ancora una volta, essere capaci di mettere in discussione alcune delle più consolidate categorie del quotidiano. *Hic sunt leones*.

¹⁰⁰ J. Bridle, *op. cit.*, p. 281.

¹⁰¹ Cfr., F. Nietzsche, *Umano troppo Umano*, trad. it. di S. Giametta, Milano: Adelphi, 1979, Aforisma 3.