

LINDA DE FEO

La virtualità digitale tra immanenze cronologiche e diversioni territoriali*

1. Soggetto, territorio ed epoche del mondo

Se è vero che in ogni «grande epoca di civiltà» esiste un «re nascosto», vale a dire un concetto fondamentale che costituisce il principale «punto d'irradiazione» delle dinamiche del reale (Simmel, 2014, p. 21), centrale nell'era contemporanea è la nozione di virtualità, che indica ciò che in potenza è destinato alla realizzazione probabile, attualmente riferita al processo di digitalizzazione che tocca l'intera fenomenicità, la totalità degli elementi del sistema antropico tecnologizzato, incessantemente proteso a diventare altro da sé e ineludibilmente vitalizzato dalla sua stessa alienazione.

Movimento del “farsi altro” in una configurazione attualizzante, che, a partire da un nucleo problematico di tensioni e finalità, produce l'elaborazione di nuove ipotesi di ricerca nonché di inedite trame di idee riguardanti il rapporto di reciprocità tra la realtà e la sua rappresentazione, il processo di virtualizzazione digitale corrisponde a una riscrittura del mondo, progressivamente trasmutato dal linguaggio elettronico in schemi di informazioni. Tale processo realizza operazioni di ridefinizione dello statuto delle identità, sia individuali sia collettive, mediante il ridelineamento della percezione e della cognizione, nonché di ristrutturazione dello spazio e del tempo, attraverso la ricostruzione su zone di significazione di ambienti comunicativi che “disseminano” le riformulate soggettività, rielaborano il concetto di prossimità, ridisegnano i percorsi della socialità e adombrano nuove narrazioni, vale a dire nuovi modi di descrizione e interpretazione delle dinamiche di un'«infosfera» «sempre più *sincronizzata, delocalizzata e correlata*» (Floridi, 2017, p. 53)¹.

La fenomenologia del virtuale crea nell'astrattezza di una realtà quantizzata in *bit* un nuovo mondo da abitare, ridefinendo, si diceva, le coordinate spaziali, non più concepibili come orizzonte del dispiegarsi di una corporeità

* Ricevuto il 18 settembre 2018 – versione finale approvata il 2 novembre 2018.

¹ Partendo dalla convinzione che la narrazione renda «conto di ciò che accade» e ne faccia «consapevoli i soggetti implicati», nonché dalla certezza che accanto al polo della «*fabulazione*» esista quello della «*testimonianza*», appare legittimo intendere il termine narrazione come un'«attività che svolge molte funzioni», in cui «possono convivere tensioni diverse» (Jedlowsky, 2000, pp. 39-41), dipanate sul piano interpretativo e protese a fornire spiegazioni, seppure quasi sempre parziali, riguardanti le dinamiche del mutamento sociale.

in movimento, e scardinando il dominio della successione cronologica, che si ricostituisce nell'assoluta contrazione e nell'infinitesimale scissione dell'immanenza digitale. Il rilevante ruolo svolto dalla dialettica tra organico e inorganico nell'elaborazione critica delle strutture formali mediante cui è possibile intendere le operazioni di organizzazione dello spazio e di interpretazione del tempo conduce a un interrogativo riguardante il destino del mondo come civilizzazione planetaria unificata dalla tecnica, determinata dalla forma che vi assumerà proprio l'antica relazione tra il biologico e il tecnologico.

La realizzazione di una sensibilità elettronica della materia inorganica alle sollecitazioni emanate dal corpo umano, a sua volta reattivo agli stimoli provenienti dal panorama mediatico, costituisce uno snodo fondamentale nel rapporto tra il soggetto, il territorio e le epoche del mondo. Sembra opportuno dunque reinterpretare le tecnologie della Rete, considerandole protagoniste del processo di convergenza in cui le entità artificiali si animano e interagiscono con umani che superano i confini «topologici» (Longo, 2003, p. 58) della pelle, nonché concentrandosi sulle nuove dimensioni spaziali e temporali, aree di confusione di realtà in passato nettamente separate e strutturalmente differenti.

La dissoluzione delle linee di demarcazione tra naturale e artificiale sortisce infatti una ridelineazione del corpo umano come organismo cibernetico, come «concetto-limite» (Balsamo, 1999, p. 172): generato da «uteri tecnoscientifici» (Haraway, 2000, p. 41) e abitante del regime spazio-temporale del tecnobiopotere, il cyborg² percorre meno i territori della «'vita', con i suoi ritmi evolutivi e organici, che la 'vita stessa', i cui [ritmi] sono intrinseci al potenziamento della comunicazione e alla riconfigurazione del sistema» (Haraway, 2000, p. 40). L'ibrida creatura non segue infatti le scansioni temporali che assecondano il progressivo incedere della dinamica biologica, bensì il «tempo sociologico» con i suoi «rapidi» «progressi tecnici» (Laborit, 1985, p. 64), segnati da ardite discontinuità e vorticose «catastrofi» (Thom, 1980), intese come mutamenti di forma di una realtà sempre meno naturale e sempre più erosa dall'artificialità.

² Il termine cyborg comparve negli ambienti della ricerca scientifica orbitante intorno alla NASA, che già negli anni Cinquanta aveva ipotizzato l'intervento chirurgico sugli esseri umani, per renderli capaci di esplorare altri pianeti, attraverso la sostituzione di parti del corpo e l'inserimento di organi artificiali. Si veda Clynes, Kline, 1960, pp. 29-33, articolo in cui fu coniato il vocabolo cyborg, derivato dalla contrazione di cybernetic e organism, basato sulla relazione, «Drugs, Space and Cybernetics. Evolution to Cyborgs», presentata nel maggio del 1960 all'Air Force School of Aviation Medicine a Sant'Antonio in Texas, da Manfred E. Clynes e Nathan Kline (1961) - che lavoravano per il Dynamic Simulation Laboratory, di cui Kline era direttore, al Rockland State Hospital di New York.

2. Creazione simbolica e ricreazione spaziale

La digitalità, negando il radicamento dell'uomo nella materialità e inducendo a disconoscere il corpo come strumento privilegiato della relazione con il mondo, disegna un unico sistema metaterritoriale, in cui la tecnica, che in passato ha umanizzato lo spazio e il tempo, rischia ora di disumanizzarli.

Superata la modernità, l'individuo, riconosciuto soggetto fondato sull'autoreferenzialità del *cogito*, ha assunto una *Weltanschauung* animata da immagini costruite e verificate dalle scienze: lo slancio verso l'intelligibile, che permea il progresso scientifico, fondato sull'idea di dominare l'esistenza giungendo a coglierne la matrice - parola derivante da *mater*, intesa come origine della vita -, segna la storia della cultura ed è interpretabile come un pertinace tentativo di traduzione delle strutture della materia nel simbolismo dello scarnificato linguaggio della mente. L'elettronica filtra l'antroposfera realizzando sistemi ecologici di unità minime di informazione, la ricostituisce, combinando elementi di codice, dati numerici, grazie a un'irresistibile tendenza all'astrazione formale degli elementi e delle funzioni, e creando "tecnorealtà" abitate dai corpi organici corredati di protesi tecnologiche, in grado di solcare mondi caratterizzati dall'estrema sofisticazione degli strumenti semiotici. Il processo di trasformazione dal cyborg elettromeccanico al cyborg del codice costituisce lo snodo segnato dal cambiamento della tecnica, non più configurabile soltanto come protesi, prolungamento di organi, bensì come complesso di strumenti finalizzato alla creazione di universi, sempre più strutturati e sofisticati, sul piano dell'immaginario tecnoscientifico e della sua traduzione concreta.

Anche se appare legittimo definire genericamente il ciber spazio come quell'insieme di tecnologie, alcune affermate, altre in via di sviluppo e altre ancora immaginarie, accomunate dalla capacità di simulare ambienti in cui gli individui possano interagire, questa nuova dimensione espressiva e comunicativa, secondo un'accezione più specifica, corrisponde al reticolare intreccio di computer che ingloba il mondo in una trama interattiva (Featherstone-Burrows, 1999, pp. 19-20): il tentativo di rendere le interazioni capaci di coinvolgere l'intero apparato sensorio umano, non sostituendo semplicemente alla voce testi e icone, ha condotto all'uso coordinato di sistemi multimediali come la realtà virtuale, particolare variante del

ciberspazio³, considerata «an event or entity that is real in effect but not in fact» (Heim, 1993, p. 109).

Centro di gravità dell'ecologia della comunicazione, il ciberspazio corrisponde dunque a un sistema trasportato su un tessuto che non vive più la contaminazione tra strutture materiali ed emergenze simbolico-linguistiche sul territorio urbano, ma coincide con un'area «comune di flussi informatici» sulla quale «si giocano le scommesse politiche e culturali della globalizzazione» (Terranova, 2006, p. 61). In un orizzonte ipertecnologico, diventato la seconda natura di un mondo interamente cablato, lo sviluppo delle tecniche di ricreazione spaziale ha radicalmente modificato la rappresentazione dell'inserimento umano nel mondo: la possibilità sia di collocare il corpo nello spazio astratto di modelli simbolici, dotati di proprietà arbitrarie, sia di sovrapporre differenti tipi di spazio allo spazio empirico percepito rende quest'ultimo non solo un «concetto», ma anche un «luogo di esistenza» (Quéau, 1994, p. 86). L'affrancamento della «grammatica dei gesti o degli spostamenti» dallo «spazio-oggetto» agevola l'esplorazione di uno «spazio-immagine, divenuto una pura creazione simbolica», con le sue connotazioni di astrattezza e flessibilità, poiché i modelli matematici forniscono una definizione algebrica di «forme indefinitamente ricorsive, continuamente chiamate a modificarsi in funzione del grado di profondità del calcolo effettuato» (*ibidem*, pp. 85, 89). I nuovi sistemi di interazione tra uomo e immagine sortiscono un effetto di derealizzazione del rapporto del corpo con l'ambiente visivo e sonoro, producendo un disapprendimento del reale «ingenuamente» empirico, cancellando barriere fisiche, fisiologiche o rappresentative e rendendo lo spazio un «luogo potenziale» dei «dissidi» tra la «percezione» e la «concezione», tra l'«apprensione» e la «comprensione» (*ibidem*, p. 91). Le procedure di programmazione, che connotano la virtualità quale spazio manipolabile di sperimentazione, trasformano il tecnologico habitat in un prolungamento dell'umana attività di pensiero, realizzando una sorta di equivalenza tra quest'ultimo e la materia, tra il dentro e il fuori rispetto al corpo, un luogo intermedio tra il «sensibile» e l'«intelligibile» (D'Alessandro, 2004, p. 220).

Da «materiale e posizionato geograficamente», lo spazio numerizzato, venendo «collocato informativamente» (Marchesini, 2002, p. 387), definisce dunque il nuovo *limen*, non più inscritto nell'orizzonte geografico o coincidente con l'immagine - catturata dall'occhio elettronico delle macchine -

³ Per un'illustrazione della concezione della realtà virtuale come particolare esempio di ciberspazio si veda Benedikt, 1993, *passim* e Rheingold, 1994, *passim*.

dello spazio cosmico, ma totalmente dispiegato nella sfera della virtualità. I «non-lieux» (Augé, 1992) digitali riconfigurano le categorie antropologiche tradizionali, ormai svincolate dai classici criteri geopolitici, ibridando contesti culturali e creando un senso di reciprocità che sembra gratificare il desiderio di una società trasparente, segnata dall'immediata copresenza di soggetti e rievocante il mito della tönnesiana *Gemeinschaft*⁴, attualmente incarnato dalla comunità elettronica globale. I networks si configurano come «social nodes for fostering those fluid and multiple elective affinities» (Heim, 1993, p. 100), poiché nella complessa interconnessione i veicoli di informazione non sono più nello spazio, ma diventano lo spazio della Rete, percorribile come un ipertesto, sviluppato secondo un andamento rizomatico, che definisce nuove modalità di associazione. Si espande lo spazio della socialità «da luogo della comunicazione» a «luogo della comunità» (Ferri, 1999, p. 53), dislocando e ricollocando il senso di appartenenza (Robins, 1999, p. 120) e di convivialità, processo efficacemente metaforizzato sul piano della narrazione letteraria, la quale, considerata nella sua universalità antropologica, nella pluralità delle sue forme, elitarie o volgari, e al di là del suo configurarsi come «istituzione» (Corsini, 1974), da sempre si immette nella registrazione fenomenologica della realtà sociale. Particolarmente significativa, ad esempio, risulta in questo senso la descrizione gibsoniana della trasformazione di uno dei ponti ciclopici costruiti tra la penisola di San Francisco e la terraferma, che, da *medium* comunicativo, dotato della funzione specifica di collegamento con la città, diventa dimensione dell'abitare (Gibson, 1996)⁵.

Nello «spazio del sapere», definito dal ritorno dell'«esistenza reale e viva nella sfera della significazione» (Lévy, 1996, p. 169), «vicinanza e lontananza sono concetti che si svincolano dai loro presupposti materiali» e «si svuotano del loro aspetto formale per fare emergere il loro contenuto comunicativo» (Boccia Artieri, 1998, p. 241). Ed è in tale spazio «semantico» che «il corpo fisico» svolge un «ruolo in quanto immagine virtuale e simbolica», spingendosi «'oltre il senso del luogo'» (Combi, 2000, p. 122) e convertendosi nella digitalità delle interattive immagini di sintesi, costituite attraverso «il fenomenizzarsi» di algoritmi «in formato binario» nell'interazione con

⁴ Il riferimento è ovviamente a Tönnies, 1963.

⁵ Sarà William Gibson, esponente di spicco della corrente del cyberpunk, a coniare il termine cyberspace (1982), contrazione dei termini cybernetic e space, per indicare «un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, [...] una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano» (2004, p. 52).

gli utenti. Operazioni «di scrittura» che nella loro «apparenza sensibile» rappresentano il «progetto tradotto in operazioni computazionali» che le costituiscono (Diodato, 2005, p. 5), le immagini visibili sullo schermo di un elaboratore non sono altro che informazioni quantificate, matrici di numeri modificabili all'infinito tramite operazioni di calcolo, modelli logico-matematici stabilizzati «provvisoriamente» (Debray, 1999, pp. 230-231), sono «produzione di simboli attraverso simboli» (Fiorani, 1998, p. 107).

L'eterea dimensione condivisa dai cibernauti contraddice l'esistenza dell'individuo inteso come dominatore della natura che pensa la materia, poiché il signore del mondo è ora immerso nell'iperspazio della comunicazione e trasformato nel «terminale-uomo» (Formenti, 1987, p. 98), «entità nodale» fluttuante su «trame di corrente elettrica coestensive con [l'umana] formazione biologica e neurologica» (de Kerckhove, 1996, pp. 195-196), ubiqua realtà di un'ipercoscienza attiva, permanentemente cangiante (*ibidem*, p. 214). Così configurato, il virtuale è dunque «una *dimensione del reale*, un suo aspetto specifico [...]. Si potrebbe arrivare a [definirlo] come il *concreto di pensiero*, che attribuisce al progetto un'estensione e gli conferisce delle possibilità che non si limitano più alla sfera dell'immaginario. Coincide così con il pensiero stesso nella sua struttura operativa» (D'Alessandro, 2004, pp. 218-219), che contempla altri modi di soggettivazione e altre narrazioni possibili.

Comunemente utilizzato per designare la fallacia, dunque la mancanza di esistenza, il virtuale implica dunque una presenza, come ricorda la sua origine etimologica, *virtualis*, parola proveniente da *virtus*, forza, potenza, vincolata al termine *actualis*, elemento di un binomio corrispondente all'entità dicotomica *dynamis-energeia*, nucleo della filosofia aristotelica, che nella filosofia scolastica indicherà «ciò che esiste in potenza e non in atto»: nonostante non abbia raggiunto lo stadio della concretizzazione effettiva o formale, il virtuale non si contrappone al reale, bensì all'attuale, costituendone l'aspetto opposto, ben più potente, e definendosi come «il complesso problematico, il nodo di tendenze e di forze che accompagna una situazione, un evento, un oggetto o un'entità qualsiasi, e che richiede un processo di trasformazione: l'attualizzazione» (Lévy, 1997, pp. 5-6).

La virtualizzazione non si identifica quindi con la derealizzazione, ma con un mutamento di identità, con una traslazione del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione. Ad esempio, una foto digitalizzata tramite scanner, immagazzinata nell'*hard disk* di un computer sotto forma di *byte*, supportata dall'*hardware*, continua a occupare uno spazio reale, ma

modifica le proprie coordinate, diventando fluida e leggera (Lévy, 1999, p. 57). Un oggetto virtuale, anziché definirsi grazie all'attualità, reperisce la propria consistenza essenziale nella configurazione dinamica di forze che posseggono un'intrinseca inclinazione ad attualizzarsi in forme non totalmente prestabilite, aperte ad attualizzazioni non prevedibili, producendo, come precedentemente accennato, un'«eterogenesi dell'umano», un modo altro di articolarsi del reale, un modo «fecondo e possente, che concede margine ai processi di creazione, schiude prospettive future, scava pozzi di senso al di sotto della piattezza della presenza fisica immediata» (Lévy, 1997, p. 2). Un'ulteriore articolazione del discorso propone una distinzione tra il virtuale e il possibile (Deleuze, 1997, pp. 273-274), il quale è un reale fantasmatico, che si realizzerà senza modificare nulla della sua determinazione e della sua natura. «Così si può dire con Proust che il virtuale è 'reale senza essere attuale, ideale senza essere astratto' e, con Bergson, che la sua attualizzazione differisce da una realizzazione del possibile, poiché implica lo slancio di una differenziazione 'creatrice'» (Raichman, 2001, pp. 29-30)⁶.

In questo senso, l'attualizzazione, che appare come la soluzione di un problema non presupposta nell'enunciato, è invenzione di una forma a partire da una configurazione dinamica di finalità. Si verifica, in altri termini, non il conferimento di realtà a un latente, statico e precostituito possibile o la scelta all'interno di un insieme predeterminato, ma una produzione di qualità inedite, una trasmutazione delle idee, un vero e proprio divenire che di rimando nutre il virtuale stesso. Per esempio, mentre lo svolgersi puramente logico di un programma informatico è riconducibile alla coppia possibile-reale, l'interazione tra l'uomo e i sistemi informatici fa capo alla dialettica del virtuale e dell'attuale (Lévy, 1997, p. 7). La realizzazione è dunque l'accadimento di un possibile predefinito, mentre la virtualizzazione, «*movimento contrario all'attualizzazione*» (*ibidem*, p. 8), consiste nella transizione dall'attuale al virtuale, nell'elevamento a potenza dell'entità considerata. Se l'attualizzazione corrisponde all'invenzione di una soluzione richiesta da un complesso problematico, la virtualizzazione, transitando da una risoluzione raggiunta a un altro problema, non si risolve nel mero spostamento da un orizzonte delineato a un insieme di possibili, ma implica, al

⁶ «Il problema del seme, per esempio, è di far crescere un albero. Il seme 'è' questo problema, anche se non si esaurisce in esso. Questo non significa che il seme 'conosca' esattamente quale sarà la forma dell'albero che in seguito stenderà il proprio fogliame sopra di lui. A partire dai vincoli che gli sono propri, dovrà inventarlo, coprodurlo insieme alle circostanze in cui si imbatte. *Da un lato, l'entità ha in sé e produce le proprie virtualità*: un evento, per esempio, riorganizza una problematica anteriore, ed è suscettibile di ricevere delle interpretazioni diverse. *Dall'altro, il virtuale costituisce l'entità*: le virtualità inerenti a un essere, la sua problematica, il nodo di tensioni, di vincoli e di progetti che lo animano, gli interrogativi che lo muovono sono una parte essenziale della sua determinazione» (Lévy, 1997, p. 6).

pari dell'attualizzazione, «irreversibilità» negli effetti sortiti, «indeterminazione» nel processo avviato e «inventiva» nello sforzo profuso (*ibidem*, p. 9). «Non c'è oggetto puramente attuale. Ogni attuale si circonda di una nebbia di immagini virtuali. [...] Ogni attuale si circonda di cerchi di virtualità sempre rinnovati, ciascuno dei quali ne emette un altro» (Deleuze, 1996, p. 26). Il rapporto tra attuale e virtuale forma un'individuazione in atto, attraverso cui la singolarità prende forma: «come ha mostrato Leibniz, la forza è un virtuale in corso di attualizzazione, tanto quanto lo spazio nel quale essa si sposta. [...] Il piano di immanenza comprende contemporaneamente il virtuale e la sua attualizzazione, senza che tra i due possa esservi limite assegnabile. L'attuale è il complemento o il prodotto, l'oggetto dell'attualizzazione, ma questa ha per soggetto soltanto il virtuale. L'attualizzazione appartiene al virtuale» (*ibidem*, p. 27).

3. *Environment* digitale: orizzonte cosmologico del reale

Davvero preziosa, dunque, si rivela l'esperienza del virtuale per affrontare, dal punto di vista sociologico-culturale, le questioni della contemporaneità segnata dalle cibertecnologie della civiltà globale. La realtà acquisita e prodotta dal processo del mutamento sociale viene appresa secondo modalità che si evolvono insieme al patrimonio delle conoscenze, capaci di modificare sia la misura e la qualità dell'osservazione sia il suo stesso oggetto. Sembra opportuno sottolineare come le tecnologie di elaborazione delle informazioni incornicino il cervello umano in specifiche strutture che consentono di produrre inediti modelli di interpretazione: prima psicotecnologia tanto potente da spostare la priorità percettiva dallo sguardo al corpo intero, la tecnologia digitale sradica il soggetto dalla concezione del mondo alfabetizzata, svincolandolo dal *brainframe* teorico e frontale (de Kerckhove, 1993, pp. 10, 98), dalla rappresentazione o dalla visione pura⁷, per

⁷ Nell'assetto psicologico costruito dalla scrittura, l'alfabeto, *brainframe* il cui apprendimento condiziona le operazioni di base della coordinazione occhio-cervello, ha prodotto l'abitudine alla suddivisione e al riassetto delle informazioni in un ordine sequenziale da sinistra a destra, condizionando in maniera semipermanente il sistema visivo. Una diretta proiezione della coscienza alfabetizzata, una sua immagine speculare rovesciata, è rappresentata dall'invenzione della prospettiva, arte del rappresentare lo spazio proporzionalmente in tre dimensioni, modello di organizzazione delle informazioni visive e del pensiero stesso: la scoperta dello scorcio in Grecia, tra il VI e il V secolo a. C., e successivamente della prospettiva, fra la fine del XIII secolo e il tardo Rinascimento, potrebbe essere effettivamente il miglior esempio di come l'alfabeto abbia ristrutturato la nostra mente (de Kerckhove, 1996, pp. 42-44). La lettura dell'ortografia, richiedendo una maggiore partecipazione dell'emisfero sinistro, induce a una più intensa collaborazione di entrambi i lati del cervello, al fine di favorire una visione stereoscopica: per ottenere la prospettiva devono essere calcolate le proporzioni di spazio tra gli oggetti e il prodotto finale dei campi visivi combinati di entrambi gli occhi. La struttura cerebrale alfabetica, attraverso l'uso della prospettiva, ha fissato le coordinate spaziotemporali: l'artista inserisce il tempo nello spazio,

immergerlo nella profondità del gorgo virtuale, non meramente identificabile con l'angolazione prospettica della vista, bensì dominato dalla sollecitazione tattile. La lettura e la scrittura della lingua greca, attribuendo maggiore rilevanza ai processi cerebrali in grado di riconoscere le sequenze rispetto a quelli capaci di stimare contemporaneamente intere strutture, sortirono l'affermazione della successione, applicata all'analisi delle rappresentazioni spaziali, e della causalità, applicata invece alla giusta organizzazione della temporalità, entrambi principi operativi della comprensione. Un profondo cambiamento della relazione del soggetto con il mondo è sortito dall'accelerazione alla velocità della luce della trasmissione di informazioni, accadimento storico che produce una prospettiva assolutamente inedita, il contatto a distanza: rispetto alla visione a distanza e all'ascolto a distanza, essenze della prospettiva audiovisiva del passato, il telecontatto segna le risposte sensoriali agli stimoli dei mezzi di comunicazione interattivi operanti nel pianeta governato dall'elettronica nonché animato da vibrazioni e radiazioni. Nella dinamica di estroflessione, di espansione della sensibilità dei soggetti, che investe l'ambiente circostante e lo rende sempre più intelligente e senziente, il «punto di stato» non è più dunque definibile come l'ormai superata prospettiva che inquadra la realtà, ma come il *locus* delle connessioni complesse che permette di accedere al mondo virtuale, come l'unico punto di riferimento fisico nell'avvolgimento totale delle umane proiezioni elettroniche, il «punto-di-essere» (de Kerckhove, 1996, pp. 26, 61, 109-110, 188, 196). Le tecnologie interattive intrecciano i nodi fisici, psicologici e sociali della vasta trama dell'intelligenza collettiva, «*distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale*» (Lévy, 1996, p. 34), stabilendo scambi continui tra corpi, menti e macchine, connessi con l'*environment* dall'elaborazione dei dati. Come il punto di vista ha segnato il prospettivismo rinascimentale, così la percezione del proprio punto di stato nel flusso di dati nel cyberspace è condizione fondamentale per operare un controllo sulla propria localizzazione nel nomadismo elettronico (de Kerckhove, 1996, pp. 197, 212, 220): esperienza tattile, dunque, non più visiva, la cibernavigazione è segnata da una dimensione non frontale ed esclusiva, ma ambientale e globale. Fondamento della *ratio*

rappresentando l'ordine gerarchico di apparizione degli oggetti in una realtà spaziale, esibendo non ciò che realmente c'è, ma ciò che dovrebbe apparire all'osservatore, non dunque lo spazio reale, che dovrebbe mostrare le distanze come sono, ma lo spazio organizzato secondo una visione caratterizzata e selettiva del tempo (*ibidem*, p. 43). La prospettiva rinascimentale, fondata sulla costrizione del punto di vista, nucleo di ogni simulazione visuale, viene superata mediante l'immersione totale nelle rappresentazioni polisensoriali dello spazio virtuale, percepibili a trecentosessanta gradi, direttamente manipolabili, che mutano in tempo reale in risposta alle azioni dell'utente, consentendo l'ingresso nei prodotti dell'immaginazione e fondendo il pensiero e l'elaborazione.

humana, la visione viene dunque indebolita dalla tecnica contemporanea: il soggetto si relaziona con l'esterno inorganico mediante un rapporto non meramente ottico, bensì capace di coinvolgere il complesso dei sensi, che «permane incorporato [...] nella costruzione di strumenti e apparati» in cui il suo «potenziamento» e la sua «intensificazione» procedono parallelamente a un inarrestabile processo di «deantropomorfizzazione», «deantropocentrizzazione», «degeocentrizzazione» (Giugliano, 2008, p. 188).

Nel cambiamento della «tradizionale otticità» dello spazio (*ibidem*) muta anche la concettualizzazione del tempo, che diventa sempre più modulabile, manipolabile, mentre alla sua estensione si sostituisce l'intensità dell'istante, punto di percezione infinitesimale, dimensione microscopica, prodotto di innovazioni tecnologiche sempre più accelerate (*ibidem*, p. 181). In una dimensione in cui manca totalmente la spazialità euclidea (Mayz Valenilla, 1994, pp. 123, 124-125), il giorno del tempo astronomico viene sostituito dal giorno della velocità tecnica, generato, come si diceva, dalla velocità della luce diffusa dall'elettronica: «È [...] il fotone, particella elementare della luce, che costituisce con la sua velocità l'orizzonte cosmologico del reale, costante assoluta e universale che soppianta lo spazio e il tempo assoluto dei secoli scorsi» (Virilio, 1994, p. 180). Al tempo della durata, concepita come una sequenza di attimi senza durata, sull'esempio della linea considerata in geometria come una successione di punti senza dimensione, sembrerebbe legittimo opporre la nozione di tempo d'esposizione, il tempo che si espone istantaneamente e che non è più intero, ma indefinitamente suddiviso nelle immediatezze consentite dalle tecniche elettroniche di comunicazione, responsabili di una «nuova generazione di reale, *realtà degenerata*, dove la velocità prevale sul tempo e sullo spazio, la luce prevale sulla materia e l'energia sulla massa inanimata» (*ibidem*, pp. 180-181).

4. Translocalità e transtemporalità: comunità virtuali e ambientalismo sintetico

L'istantaneità della comunicazione a distanza e il reticolo mediante cui questa si realizza, vale a dire il tempo reale e lo spazio virtuale, si alimentano vicendevolmente. Nell'assoluta contrazione e nell'infinitesimale frammentazione del complesso iperspazio al tempo estensivo della storia universale segue il punto, «il *punctum* d'azione: punto di partenza o d'arrivo, concezione atomica di un macrocosmo in cui nell'infinitamente piccolo dello spazio-tempo esiste anche l'estrema profondità di ogni durata e la più vasta estensione dell'universo» (*ibidem*, p. 181). Nell'azzeramento delle distanze

spazio-temporali, nullificando ogni differimento, il tempo reale si appiattisce infatti su un'attualità pervasiva e attribuisce inusuali configurazioni all'aspirazione all'eterno presente⁸: la dimensione del virtuale sembra avulsa dalla temporalità fluente, in nome di una realtà piena e dispiegata, totale e compiuta, che ha smarrito la sua condizione di opacità, di «sottrazione», per darsi come ambito della manifestazione e della «disponibilità», sciogliendo il nesso tra svelamento e nascondimento, e rimuovendo l'oscuro da cui l'apparire presumibilmente proviene (Berto, 1999, pp. 49-53). La formulazione interpretativa del tempo della Rete richiama dunque la metafisica della presenza, che ha dominato la filosofia occidentale fin dalle origini e ha assolutizzato un unico aspetto del tempo, quello di un presente stabile e rappresentabile. L'attuale emergere dei caratteri di permanenza della realtà digitale, pensabile come una sorta di ambito illuminato, dalla struttura eterna e fissa, sembra negare l'eterogeneità del fattuale e del sensibile, la concezione dell'essere come accadimento, la parzialità cronologica del passato e dell'avvenire. Contraddice inoltre l'intarsio di memoria e desiderio che disegna il presente, la concezione del tempo come relazione tra gli eventi transeunti e l'uomo che li ricorda: l'archiviazione enciclopedica dei dati elettronici, che rende onnicomprensiva la memoria digitale, annulla infatti i criteri selettivi tipici della memoria biologica, facoltà elusiva e multiforme, che invece, grazie alle sfumature sortite dalla più o meno intensa vividezza dei ricordi, dispone questi ultimi in una prospettiva storica. L'universale memoria tecnologica senza ombre, priva cioè della varietà chiaroscurale tratteggiata dalla dimenticanza, soffoca la storia in un'attualità totalmente «contraria alla naturale propensione dell'essere umano a vivere [...] con il suo passato e con il suo futuro» (Longo, 1998, pp. 8, 116-117). Nell'orizzonte permanentemente sussistente della mondità senza spazio viene negato il fluire dell'avvicendamento per approdare dalla mutevolezza all'inalterabilità⁹, invariabilità che nel cyberspace è concepita come negazione della temporalità intesa come susseguirsi continuo di accadimenti. Nel venir meno di

⁸ Sulla possibilità di fornire un'interpretazione critico-problematica, seppure parziale, di alcuni presupposti epistemologici nonché di alcune implicazioni culturali di fondamentali dimensioni della fenomenicità digitale, incide in maniera rilevante l'«inconscio lavorio» (Costa, 1999, p. 121) concettuale di gran parte dell'elaborazione teorica della civiltà occidentale.

⁹ La rappresentazione dell'essenza del tempo a partire dalla particolare interpretazione dell'essere come «pura presenza, ossia come [...] presenza presente, [...] come l'ora costante e immobile», vale a dire, riecheggiando il pensiero medievale, come *nunc stans*, corrisponde all'«interpretazione dell'essenza dell'eternità» (Heidegger, 1996, p. 94). L'interpretazione della dimensione temporale ciberspaziale oscura infatti la concettualizzazione scientifica rappresentata dalla riflessione aristotelico-agostiniana della temporalità: la virtualità elettronica, non intesa come l'orizzonte del prima e del poi, sembra privilegiare la formulazione platonica dell'essenza del tempo, espressa compiutamente nel *Timeo*, in cui il tempo è «immagine mobile dell'eternità», in cui l'«ora» è costantemente presente, benché possa mutare, svanendo nel momento in cui sopraggiunge un altro «ora» (Platone, 1984, X 37 d).

una spazialità cosmologica, la virtualità digitale sconfigge l'esistere subordinato a un inizio e a una fine, vincendo la fondazione dello statuto ontologico e gnoseologico del tempo coincidente con la struttura della *physis*, concepita come principio del divenire, in nome della contemporaneità, della presenza totale, dell'apparire sincronico di ciò che fu, ciò che è e ciò che sarà.

I territori artificiali intelligenti sono potenzialmente in grado sia di adattare autonomamente le proprie strutture a funzioni e a bisogni diversificati, sia di mediare la relazione tra i corpi e i «flussi informativi che ricoprono il pianeta» (Caronia, 1996, p. 76), vale a dire tra i corpi e i modelli plastici del linguaggio. Ogni membro di una comunità virtuale¹⁰ è ineludibilmente un individuo «'linguistico', le cui propensioni e capacità non sono mediate o integrate dal linguaggio, bensì si sciolgono nel linguaggio che assume» (Diodato, 2005, pp. 122-123). Essendo ormai acclarato come ogni soggetto usi uno spazio di comunicazione fondato su un'appartenenza reale, nelle comunità inessenziali (Agamben, 1990) del World Wide Web, in cui il convenire non riguarda in alcun «modo un'essenza (determinazione o funzione che consente una definizione non puramente nominale)», il «senso forte [...] della parola» rovescia, in maniera paradossale, un «nominalismo assoluto in un realismo assoluto» (Diodato, 2005, p. 123): nello spazio antropico reticolare, esperito come linguaggio, come ipertesto elevato a potenza, si ricostituisce un «piano di immanenza del significato, in cui gli esseri, i segni e le cose ritrovano una relazione dinamica di mutua partecipazione» (Lévy, 1996, p. 170).

È nell'infospazio virtuale, luogo politico della mutazione antropologica contemporanea, che avviene dunque la traduzione di un concetto di comunità non più fondato sulla condivisione dello spazio geografico o della dimensionalità somatica e che si realizza una simbiosi conoscitiva nonché un'interazione cognitiva non codificata in modo fisso né strutturata dall'alto, perché organizzata secondo logiche *bottom up*, turbolente e conflittuali, in un certo senso imprevedibili (Marchesini, 2002, pp. 368, 376, 378). Ed è nelle attività di «costruzione» di nuove «identità» e nel «governo» di nuove modalità delle «azioni sociali» che si disgrega il «senso del limite» e si profila l'indistinzione di valori antinomici, come corpo e mente, soggetto e natura, individuo e massa, identità e alterità, in un dimorare al

¹⁰ L'attuale rilevanza e complessità delle comunità virtuali consente a chi scrive di lasciar emergere in questa sede soltanto qualche traccia dell'indagine storiografica compiuta sul loro statuto e sul loro costruito (si vedano: Rheingold, 1993; Rheingold, 1994; Ferri, 1999).

contempo globale e locale, in un abitare la «planetarizzazione del mondo», in un assecondare il vagare nomade di un'«estraneità diffusa» (Abruzzese, 1994, pp. 105, 111). Le interfacce, il telelavoro, le teleoperazioni, il loro habitat informazionale, «iperstorico», segnato dall'espansione del mondo digitale online nel mondo analogico offline, traducono l'ideale del network paradigm, che, nell'intreccio di natura e artificio, ricorda la materia pensante leibniziana, rendendo obsolete le tesi ispirate al meccanicismo riduzionista e al dualismo metafisico.

Governati da una «sovrana e 'totipotente' *Matrix* storico-universale, matrice tipico-ideale di tutti i possibili concetti tipico-ideali», gli «infiniti programmi di 'simulazione' virtualreale» (Giugliano, 2002, pp. 13-14) delineano un orizzonte spaesante, che, non riconoscendo più nel corpo il principio primo dell'identità e negando il senso della localizzazione fisica, materializza la possibilità di creare vita intelligente non biologica. La rete comunicativa che ingloba il pianeta, che è dovunque e in nessun luogo, anima l'idea di un avvenire in cui l'uomo potrebbe tramutarsi in un'ombra transeunte, dal corpo dissolto, divorato dai segni astratti di un codice e sostituito da un supporto arbitrario contenente i bit che ne descrivono la struttura: ordine di forme ideali, libere dai ceppi della materialità, definito orizzonte del «Platonism as a working product» (Heim, 1993, p. 89), lo spazio computerizzato, in cui i cibernauti lasciano la «prigione» del corpo, riproducendo le strutture ultime di un reale che ingloba il virtuale, parla un linguaggio universale e rivela un inedito essere e inusitate verità.

Il problema sociologico dei nuovi modi di pensare un processo che avanza in una direzione sempre meno antropomorfa, delineando un nuovo umanesimo non antropocentrico, induce a riflettere non soltanto sul mutare della soggettività attraverso il processo di ibridazione con la macchina, sempre più pervasivo, ma anche sul senso dell'interrogativo riguardante l'umano, da sempre «complex matrix of brain, body, and technology» (Clark, 2003, p. 27), il suo costituirsi nonché il futuro della sua destinazione. Promuovendo un processo di destituzione dell'umano, di «deominazione», accelerato dal viaggio delle macchine cibernetiche nel cosmo, di «astralizzazione» del soggetto e della sua cultura, «eterno presente di simboli» (Stenger, 1993, p. 58), la virtualità digitale, nonostante sortisca un insieme di problematiche ancora troppo sfuggente per essere interpretato grazie a una coerente messa in forma teorica, offre spunti alla pratica sociologica, fornisce materia per tracciare linee di ricerca e richiede la formulazione di «un quadro etico», riguardante un ambientalismo translocale e transtemporale, un

«*ambientalismo sintetico* (sia nel senso di olistico o inclusivo sia nel senso di artificiale)» (Floridi, 2017, pp. 253-254), che comporterà una ridefinizione dello statuto della realtà, del destino della tecnica nonché della sospensione della dualità semantica tra naturalità e artificialità.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese, A. (1994). «Nemici a se stessi». In Ferraro, A., Montagano, G. (a cura di). *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*. Genova: Costa&Nolan.
- Agamben, G. (1990). *La comunità che viene*. Torino: Einaudi.
- Augé, M. (1993). *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera.
- Balsamo, A. (1999). «Forme di personificazione tecnologica: interpretazioni del corpo nella cultura contemporanea». In Featherstone, M., Burrows, R. (a cura di) (1999). *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Milano: Franco Angeli.
- Benedikt, M. (a cura di) (1993). *Cyberspace: primi passi nella realtà virtuale*, Padova: Muzzio.
- Berto, G. (1999). «Realtà: Tempo reale». *aut aut*, 48, 289/290, pp. 49-53.
- Boccia Artieri, G. (1998). *Lo sguardo virtuale*. Milano: Franco Angeli.
- Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*. Padova: Muzzio.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs. Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Clynes, M.E., Kline, N. (1960). «Cyborgs and Space». *Astronautics*. 9, pp. 29-33.
- Clynes, M.E., Kline, N. (1961). «Drugs, Space and Cybernetics. Evolution to Cyborgs». In Flaherty, B.E. (ed.). *Psychophysiological Aspects of Space Flight*. New York: Columbia University Press, pp. 355-371.
- Combi, M. (2000). *Corpo e tecnologie. Simbolismi, rappresentazioni e immaginari*. Roma: Meltemi.
- Corsini, G. (1974). *L'istituzione letteraria*. Napoli: Liguori.
- Costa, M. (1999). *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologie*. Roma: Castelvecchi.
- D'Alessandro, P. (2004). «La sfida filosofica della realtà virtuale». In Cappuccio M. (a cura di). *Dentro la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix*. Milano: AlboVersorio.
- Debray, R. (1999). *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*. Milano: Il Castoro.
- De Feo, L. (2009). *Dai corpi cibernetici agli spazi virtuali. Per una storiografia filosofica del digitale*. Soveria Mannelli (Cz): Rubbettino.
- De Feo, L. (2013). *Per un'ermeneutica del cyberspace. Lineamenti storico-filosofici*. Napoli: ad est dell'equatore.
- Deleuze, G. (1996). «L'attuale e il virtuale». *aut-aut*. 45. 276, pp. 26-29.
- Deleuze, G. (1997). *Differenza e ripetizione*. Milano: Raffaello Cortina.

- Diodato, R. (2005). *Estetica del virtuale*. Milano: Bruno Mondadori.
- Featherstone, M., Burrows, R. (1999). «Per una personificazione della tecnologia: introduzione». In Featherstone, M., Burrows, R. (a cura di). *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Milano: Franco Angeli.
- Ferri, P. (1999). *La rivoluzione digitale*. Milano: Mimesis.
- Fiorani, E. (1998). *Grammatica della comunicazione*. Milano: Lupetti.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina.
- Formenti, C. (1987). *Prometeo e Hermes*. Napoli: Liguori.
- Gibson, W., (1989). «La notte che bruciammo Chrome». In Gibson, W. *La notte che bruciammo Chrome*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (1996). *Luce virtuale*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2004). *Neuromante*. Milano: Nord.
- Giugliano, A. (2002). *Materiali filosofici per una «storia della cultura»*. Soveria Mannelli (Cz): Rubbettino.
- Giugliano, A. (2008). «E. Mayz Vallenilla e la fenomenologia ermeneutica della metatecnica». *LOGOS*. n. s. 2-3 (2007-2008), pp. 185-194.
- Haraway, D.J. (2000). *Testimone_Modesta@FemaleMan©_incontra_OncoTopo™*. Milano: Feltrinelli.
- Heidegger, M. (1996). *Che cosa significa pensare?* Milano: SugarCo.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York-Oxford: Oxford University Press.
- Jedlowsky, P. (2000). *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*. Milano: Bruno Mondadori.
- Kerckhove de, D. (1993). *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna: Baskerville.
- Kerckhove de, D. (1996). *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*. Genova: Costa&Nolan.
- Kerckhove de, D. (2003). «La conquista del tempo». In Kerckhove de, D. (a cura di). *La conquista del tempo. Società e democrazia nell'era della rete*. Roma: Editori Riuniti.
- Laborit, H. (1985). *La colomba assassinata*. Milano: Mondadori.
- Lévy, P. (1996). *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.
- Lévy, P. (1997). *Il virtuale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Lévy, P. (1999). *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*. Milano: Feltrinelli.
- Longo, G. O. (1998). *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura*. Roma-Bari: Laterza.
- Longo G. O. (2003). *Il simbiote. Prove di umanità futura*. Roma: Meltemi.
- Marchesini, R. (2002). *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Mayz Vallenilla, E. (1994). *Fondamenti della meta-tecnica*. Napoli: La Città del Sole.
- Platone. (1984). *Opere complete. 6. Timeo*. Bari: Laterza.

- Quéau, Ph. (1994). «Alterazioni». In Ferraro, A., Montagano, G. (a cura di). *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*. Genova: Costa&Nolan.
- Raichman, J. (2001). «C'è un'intelligenza del virtuale?». *Millepiani*. 20, pp. 27-41.
- Rheingold, H. (1993). «A Slice of Life in My Virtual Community». In Harasim L. (ed.). *Global Networks: Computers and International Communication*. Cambridge: MIT Press.
- Rheingold, H. (1994). *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciber spazio*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Robins, K. (1999). «Il cyberspazio e il mondo in cui viviamo». In Featherstone, M., Burrows, R. (a cura di). *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Milano: Franco Angeli.
- Simmel, G. (2014). *Il conflitto della civiltà moderna*. Napoli: Edizioni Immanenza.
- Stenger, N. (1993). «La mente è un arcobaleno che trascolora». In Benedikt, M. (a cura di). *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*. Padova: Muzzio.
- Terranova, T. (2006). *Cultura network. Per una micropolitica dell'informazione*, Roma: manifesto libri.
- Thom, R. (1980). *Stabilità strutturale e morfogenesi. Saggio di una teoria generale dei modelli*. Torino: Einaudi.
- Tönnies, F. (1963). *Comunità e società*, Milano: Edizioni di Comunità.
- Virilio, P. (1994). «Il resto del tempo». In Ferraro A., Montagano G. (a cura di). *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*. Genova: Costa&Nolan.