

**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***

**PAGINE
INATTUALI**



I nuovi media

TRA APOCALISSI, RIMEDIZIONI E IPEROGGETTI

Timothy Morton • Jay David Bolter • Roberto Colonna
Domenico Quaranta • Luciano Paccagnella • Mario
Magallón Anaya • Tommaso Ariemma • Gabriele
Balbi • Pablo Sergio Arias y Castrejón

Pagine Inattuali

I nuovi media,
tra apocalissi, rimediazioni 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, rimediazioni 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).

Sommario

Roberto Colonna	
Oltre il visibile: alcune riflessioni sui nuovi media	7
Intervista a Timothy Morton	
<i>Traduzione italiana di Roberto Colonna</i>	
Roberto Colonna	
Sull'utopia distopica dell'immagine	15
Jay David Bolter	
Il ruolo della lettura nella cultura dei media digitali	69
<i>Traduzione italiana di Roberto Colonna</i>	
Domenico Quaranta	
Kitsch digitale: Arte e kitsch nel milieu informativo	89
<i>Traduzione italiana di Roberto Colonna</i>	
Gabriele Balbi, Berber Hagedoorn, Nazan Haydari, Valerie Schafer, Christian Schwarzenegger	
La persistenza dei media	119
Teorie, approcci, categorizzazioni	
Mario Magallón Anaya	
Historia de las ideas y los medios de comunicación (new media)	143
Luciano Paccagnella	
L'erosione dello spazio pubblico nella Società delle Piattaforme: dal colonialismo dei dati all'intelligenza artificiale generativa	171

Tommaso Ariemma	
Metaverso Supernova	187
La nascita (e l'esplosione) dei social network dallo spirito del gaming	
Pablo Sergio Arias y Castrejón	
Il soggetto e il linguaggio virtuale: critica del soggetto costruito dall'intelligenza artificiale	199
<i>Traduzione italiana di Giorgia Di Marco</i>	

TIMOTHY MORTON

Oltre il visibile: alcune riflessioni sui nuovi media
Intervista a Timothy Morton

TRADUZIONE ITALIANA DI ROBERTO COLONNA

Vorrei partire, innanzitutto da alcune definizioni in modo da potersi muovere meglio in questa intervista.

Quindi, benché ormai celebre, vorrei una sua definizione di iperoggetti?

Un iperoggetto è qualcosa di così grande, così multidimensionale, così duraturo, che non si può vedere tutto insieme. Si può capire, si può pensare, ma non si può vedere.

E, visto l'argomento dell'intervista, anche una sua definizione di new media?

Per me i nuovi media sono tutto ciò che fa uso di Internet. Non so però se sia il caso di definirli “nuovi”. Ho appena pubblicato un libro intitolato *Hell*¹ in cui esploro internet con molta

¹ Cfr., T. Morton, *Hell: In Search of a Christian Ecology*, New York, Columbia University Press, 2024. Il libro analizza il concetto di “inferno” che, secondo l'autore, può essere utilizzato per descrivere non solo una possibile condizione post-mortem, ma, anche e soprattutto, la condizione nella quale si trova attualmente il mondo. Morton afferma che l'inferno contemporaneo è il risultato di una commistione tra il sistema economico basato sul petrolio, il cristianesimo e le teorie che sostengono il cosiddetto suprematismo bianco (white supremacy). Gli effetti più drammatici di questa situazione si possono

attenzione. Internet ha radicalmente decontestualizzato le informazioni. Quello che qualcuno pensa di far scivolare sotto la porta della camera di qualcun altro, un altro lo interpreta come un messaggio affisso su una bacheca pubblica. Il problema è che non c'è un modo per verificare tutto ciò in anticipo. Ed è questo quello che nel mio nuovo libro definisco “inferno”: una situazione in cui non si sa dove ci si trova né dove si trova l'altro.

Che differenza c'è tra media tradizionali e new media?

Alla gente piace tracciare una linea netta e rigida tra il nuovo e il vecchio, ma io non vedo molta differenza. C'è una differenza? E rispetto a quali aspetti sostanziali? Per esempio, le lingue umane sono sempre state *mediate*. E anche altre forme di vita *mediano* i segnali tra loro. Credo che sia importante riflettere molto più chiaramente su questo aspetto. Non credo che dovremmo andare in giro a dire “vecchio” e “nuovo” come se li capissimo. Per dire, forse non abbiamo ancora ben capito tutti gli effetti che hanno prodotto su di noi i telefoni a disco²!

Quanto sono importanti gli schermi per i new media?

Alla fine del Settecento esistevano degli schermi per i romanzi chiamati pagine. In Gran Bretagna si diceva che se li guardavi

riscontrare in quei processi, i cui effetti sono sempre più tangibili, che stanno provocando la distruzione ambientale del pianeta. Rispetto a tutto ciò Morton individua come via di uscita la riscoperta di un cristianesimo autentico, incentrato in modo particolare sulla “grazia” e sulla “misericordia”.

² Morton usa l'espressione “rotary telephones”, che si è deciso di tradurre letteralmente come “telefono a disco” per evocare nella mente del lettore quel meccanismo rotondo, utilizzato per comporre i numeri telefonici, presente nei telefoni della seconda metà del Novecento. Tuttavia, in italiano, non esistendo un equivalente diretto, la traduzione più appropriata sarebbe “bigrigio”, termine che indica un modello di telefono (il Siemens S62) molto diffuso tra il 1962 e il 1985 nel nostro Paese, ma oggi poco ricordato.

troppo intensamente, impazzivi (se eri una donna) o diventavi una donna (se eri un uomo)... La preoccupazione di impiegare del tempo a fissare una superficie senza motivo esiste da quando tutti noi siamo costretti a lavorare duramente per vivere. A me, invece, non preoccupa affatto, anzi non vedo proprio cosa ci sia di male.

Il fatto che i new media permettono una simultaneità intercognitiva delle esperienze collettive, li può far rientrare nella categoria degli iperoggetti?

Non credo che nessun mezzo di comunicazione permetta veramente la simultaneità. Se ci pensi, anche i giornali, i romanzi, le opere teatrali e i riti religiosi possono essere *simultanei*. E poi non so a cosa ci riferiamo quando diciamo “intercognitivo”: intendiamo un processo tra persone? O tra pensieri? E il pensare non è sempre un processo tra persone e pensieri? Tuttavia, pensandoci bene, la massa totale dei tweet potrebbe essere considerata un iperoggetto.

Uno studioso italiano, Umberto Eco, in un importante saggio sulla televisione, divideva gli studiosi in apocalittici, ossia contrari e preoccupati per il futuro, e integrati, ossia favorevoli e fautori. Lei sui new media si considera un apocalittico o un integrato?

Nessuno dei due. L'unico vero problema è la divisione del mondo in padroni e schiavi!

Quali sono secondo Lei i potenziali vantaggi che l'umanità può trarre dai new media?

Dai new media, e in più in generale da Internet, io, per esempio, ho tratto enormi benefici, come molti di noi d'altronde. Un vantaggio su cui ancora non si è riflettuto a sufficienza riguarda il fatto che essi ci permettono di rallentare. I messaggi che questi

media producono possono essere infatti molto veloci, noi però possiamo prenderci tutto il tempo che riteniamo necessario per processarli. Non dobbiamo per forza adeguarci alla loro velocità. Anzi, possiamo far finta di essere una persona del Settecento che vive nel suo prestigioso palazzo.

Quali sono, invece, i pericoli che i new media possono arrecare agli esseri umani?

Il fascismo! Internet, non essendo un sistema ben regolamentato, ha inevitabilmente permesso un afflusso massiccio di pensieri riconducibili direttamente o indirettamente al fascismo, i quali per decenni in molte parti del mondo erano stati banditi dal cosiddetto contesto sociale.

Cosa pensa del fatto che spesso si chiedono dei controlli su ciò che diffondono i new media? Il rischio non potrebbe essere una sorta di censura come avviene, per esempio, in Cina o in Russia?

Il controllo è diverso dalla censura. Mia figlia non dovrebbe essere in grado di imparare ad ammazzarsi, né essere incoraggiata a farlo il più rapidamente possibile. Così come non dovrebbe leggere notizie pubblicate da persone che non rispettano nessuna regola e i cui contenuti non sono sottoposti ad alcun controllo.

Quanto stanno incidendo i new media nella formazione psicologica e culturale delle nuove generazioni?

È molto difficile dare una risposta, si rischia di generalizzare. La verità è che oggi, probabilmente, non possiamo ancora saperlo.

L'eccessiva esposizione ai new media da parte degli utenti può avere effetti negativi sulla salute umane? Si può creare una dipendenza fisica come, per esempio quella dalle sigarette?

Sì, ovviamente.

Infine, James Bridle conclude il suo saggio *Nuova era oscura*³ invitando l'umanità a rispondere all'iper-tecnologia attuale del mondo con il pensiero. Secondo Lei il pensiero critico può essere la risposta per la gestione e l'utilizzo da parte degli utenti dei new media?

Un fatto è l'interpretazione di un dato. Purtroppo, noi soffriamo la piaga dei fatti non verificati, anche perché i fatti non sono necessariamente veri, mentre i dati che cerchiamo si basano sovente sui nostri pregiudizi. Per uscirne dovremmo forse insegnare la filosofia fin dall'età di cinque anni, perché con la filosofia si impara a esitare e NON ad avere preconcetti.

³ Cfr., J. Bridle, *Nuova era Oscura*, trad. it. di F. Viola, Roma: NERO, 2019.

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 Ipertesto"). 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. Siamo creando un mondo dove tutti possano entrare senza privilegi o pregiudizi basati su razza, potere economico, militare, o stato sociale. Siamo 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.itagliure.giustizia.it/xway/application/nif/clean/hc.dll?verbo=attach&db=snciv&cid=.%2F%2FOscurate20200108%2Fsnciv%40%40a2019%40n19681%40tS%40oY.clean.pdf%3E>>).

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.

JAY DAVID BOLTER

Il ruolo della lettura nella cultura dei media digitali

TRADUZIONE ITALIANA DI ROBERTO COLONNA

Questo saggio è apparso per la prima volta come capitolo in M. Engberg, I. Have, B. S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York - Londra: Routledge, 2022, ed è pubblicato per la prima volta in italiano in *Pagine Inattuali*.

I primi computer elettronici a programma memorizzato, il Manchester Mark I e l'EDVAC, risalgono al 1949, mentre i primi personal computer per l'elaborazione di testi e fogli di calcolo sono apparsi negli anni Settanta e Ottanta. Questo intervallo di tempo può essere paragonato al periodo che intercorre tra il decennio dei primi libri stampati da Gutenberg, che erano fatti per essere simili ai manoscritti medievali, e l'inizio del XVI secolo, quando si stavano affermando molte delle caratteristiche del libro stampato moderno. Questo parallelo storico suggerisce che ora potremmo essere in grado di esprimere un giudizio definitivo sull'impatto della tecnologia digitale sulle nostre pratiche di lettura e scrittura.

Nell'ultimo mezzo secolo l'idea e la percezione della lettura come pratica culturale hanno subito significativi cambiamenti. La gamma di testi che leggiamo e che consigliamo o ci aspettiamo che i giovani leggano come parte della loro educazione è diventata significativamente più varia. La definizione di ciò che conta come lettura e scrittura è diventata meno stabile; per molti ora include gli audio(libri) e gli ipertesti, se non addirittura i video. Non possiamo attribuire nessuno di questi sviluppi esclusivamente all'avvento dei media digitali. Innanzitutto, i cambiamenti sono iniziati prima che il computer si affermasse come mezzo di comunicazione. I computer degli anni Sessanta erano di grandi dimensioni e molto

costosi, disponibili solo per un'élite tecnica e utilizzati quasi esclusivamente per la scienza, l'ingegneria, l'esercito e per gli affari. Non esisteva la videoscrittura (word processor) come la intendiamo oggi e alcuni pionieri, come Ivan Sutherland, avevano appena iniziato a concepire la "macchina" come mezzo di visualizzazione¹. I primi computer da tavolo di larga diffusione apparvero negli anni Ottanta, ma solo negli anni Novanta emersero macchine con capacità grafico-informatiche e il World Wide Web che divennero, rapidamente, elementi importanti all'interno dell'economia dei media esistenti: televisione, cinema, radio e stampa. Gli sforzi per ampliare il canone letterario e la definizione di lettura, per quanto gradualmente e intermittenti, hanno preso piede in questo periodo e sono stati il risultato di una serie di influenze culturali ed economiche indipendenti dallo sviluppo di queste piattaforme e tecnologie mediatiche digitali².

Quando i media digitali sono emersi, tuttavia, hanno fornito una piattaforma ideale per la progressiva ridefinizione della lettura e della scrittura su vasta scala. I computer fissi e portatili hanno infatti ridefinito la produzione (la scrittura) più rapidamente e facilmente rispetto al loro consumo. A partire dagli anni Ottanta, l'elaborazione computerizzata di testi è diventata la modalità preferita per produrre testi, almeno per quelli finalizzati alla pubblicazione e per scopi accademici e di ricerca. Ma di solito questi testi venivano ancora stampati e letti su carta. La qualità degli schermi dei computer rendeva scomoda la lettura prolungata e i computer portatili non erano comodi da tenere in mano e da trasportare come i libri stampati. Uno dei fattori che ha penalizzato i primi passi dell'ipertesto letterario è stato il fatto che questi testi "nati digitali" dovevano essere letti al computer. La scrittrice Edna Annie Proulx esprime nel 1994 un giudizio che accomunava la

¹ Cfr., I. Sutherland, *The Ultimate Display*, in *Proceedings of the IFIP Congress*, 1965, pp. 506-508.

² Cfr., J.D. Bolter, *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2019.

maggior parte della comunità letteraria: «Nessuno si siederà a leggere un romanzo su uno schermo piccolo e contorto. Mail»³. Così quando nel 2007 Amazon ha lanciato il Kindle, il cui schermo era sì piccolo ma non era per nulla contorto, le vendite di ebook sono aumentate immediatamente e in modo vertiginoso. Questa iniziale ed esponenziale crescita ha portato alcuni, inevitabilmente, a prevedere che gli ebook avrebbero sostituito la stampa. Ma le quote di mercato degli ebook hanno raggiunto un plateau all'inizio degli anni 2010 e da allora le loro vendite sono salite e scese rispetto alla carta stampata, aumentando sensibilmente solo di recente durante la pandemia. Gli ebook sono ormai diventati parte di un'economia più eterogenea che comprende i libri stampati e gli audiolibri. Non sembra più possibile che gli ebook possano scomparire rispetto ai libri stampati, anche se la popolarità relativa di queste forme di media è soggetta a continue variazioni.

L'eterogeneità è in generale una caratteristica che definisce la nostra cultura dei media contemporanea. Le tecnologie digitali svolgono un ruolo indispensabile, ma spesso servono come piattaforme per la distribuzione di altre forme comunicative più antiche, come la registrazione audio e video, la fotografia e il testo. Nel frattempo, altri materiali e piattaforme continuano a sopravvivere e persino a prosperare. Libri stampati, riviste, brochure, opuscoli sono ancora popolari in varie comunità per vari scopi. I teatri, le gallerie d'arte, i musei e le sale da concerto attirano ancora un grande pubblico. La gente va ancora al cinema, come dimostra il ritorno alla relativa normalità dopo la pandemia. Questi dati devono essere menzionati semplicemente perché gli entusiasti dei media digitali hanno spesso previsto che tutti i media tradizionali sarebbero diventati obsoleti grazie a qualche particolare piattaforma digitale (per esempio, la realtà virtuale) o forma mediatica (per esempio, i videogiochi interattivi). In quaranta e più anni di sviluppo digitale, non abbiamo assistito alla

³ E.A. Proulx, *Books on Top*, in «New York Times», 26 maggio 1994.

convergenza verso un'unica piattaforma o forma di intrattenimento, ma a una continua diversificazione di dispositivi, mentre le forme "tradizionali" non digitali sopravvivono. Tuttavia, questo non significa negare che i media digitali non abbiano avuto un impatto enorme: il digitale è attualmente dominante e influenza la nostra comprensione della cultura mediatica nel suo complesso.

Questa situazione suggerisce un modo per comprendere la condizione della lettura digitale. I media digitali definiscono sempre più le modalità di produzione e ricezione di testi di ogni tipo. Così facendo, i media digitali giocano un ruolo nel definire le nostre ipotesi su tutte le forme di lettura (e di scrittura). In un certo senso, la condizione digitale ci influenza anche quando leggiamo materiali stampati o scritti su carta. L'influenza può essere più evidente nel caso della narrativa sperimentale che gioca con la rottura delle caratteristiche tradizionali della stampa, come *House of Leaves* di Mark Danielewski⁴, che Nancy Katherine Hayles ha definito una "macchina per scrivere"⁵ (Hayles 2002). Ma l'influenza si esprime spesso in modi più sottili. Come lettori alfabetizzati digitali, sappiamo che mentre leggiamo un libro stampato possiamo sempre rivolgerci al nostro computer e a Google per trovare dei riferimenti, e molti di noi lo fanno. In altre parole,

⁴ *NdT*: Il libro *House of Leaves* di Mark Z. Danielewski è un innovativo romanzo che racconta la storia di Johnny Truant, un giovane che si trasferisce in una casa dove trova le bozze di un saggio scritto dal precedente proprietario, un uomo cieco di nome Zampanò, da poco deceduto. Il manoscritto è un'analisi dettagliata di un film documentario che, a sua volta, racconta di una casa che è più grande all'interno di quanto non sembri all'esterno, con corridoi e stanze in continua trasformazione. Man mano che Truant si immerge nella lettura, la realtà e la finzione iniziano a confondersi, influenzando la sua psiche e la sua percezione del mondo. Danielewski utilizza diverse tecniche tipografiche per arricchire la narrazione disponendo, per esempio, il testo in modi non convenzionali, con colori, collocazioni e posizionamenti particolari. *House of Leaves* è stato pubblicato negli Stati Uniti d'America nel 2000 e tradotto in italiano cinque anni dopo (cfr. Mark Z. Danielewski, *La casa di foglie*, trad. it. di D. Abeni, Milano: Mondadori, 2005).

⁵ Cfr., N.K. Hayles, *Writing Machines*, Cambridge: MIT Press, 2002.

possiamo realizzare i nostri link per i testi stampati e rendere la nostra esperienza di lettura un ibrido di media analogici e digitali. Prima dell'avvento dei media digitali, coloro che si erano alfabetizzati con la tecnologia della stampa, allora dominante, apprezzavano l'interconnessione che la stampa poteva gli metteva a disposizione attraverso l'enorme possibilità di testi disponibili. Le grandi biblioteche e gli archivi nazionali e accademici del XIX e XX secolo erano espressioni fisiche di questa interconnessione. Tuttavia, con la rete digitale si è raggiunto un livello diverso di interconnessione. La facilità di ricerca e di consultazione offerta dal digitale e la disponibilità di biblioteche e librerie online incoraggiano ora i lettori a considerare ogni testo come un qualcosa che è in una sorta di costante dialogo con l'universo di tutti gli altri testi. Qui come altrove, la condizione di lettura digitale estende e intensifica quelle qualità che erano già presenti nell'età della stampa o in epoche precedenti. I poststrutturalisti del Secolo XX, che avevano poco o nessun interesse per i media digitali, hanno sviluppato il concetto di intertestualità per spiegare il funzionamento dei testi nell'*Era tarda della stampa*⁶. Quella che allora era una teoria letteraria esoterica, oggi è diventata una prassi abituale della lettura digitale.

I processi di diffusione, intensificazione e innovazione della condizione di lettura digitale possono essere classificati in quattro categorie:

- a) *Ipertestuale*;
- b) *Multimodale*;
- c) *Collettiva*;
- d) *Geolocalizzazione*.

⁶ NdT: Cfr., T.G. Striphas, *The Late Age of Print: Everyday Book Culture from Consumerism to Control*, New York: Columbia University Press, 2009.

Ognuna di queste quattro categorie può essere considerata una risposta creativa alle innovazioni tecnologiche che si sono affermate, più o meno in questo ordine cronologico, nel periodo che va dagli anni Ottanta a oggi. Le risposte sono state sia pratiche sia teoriche. Scrittori e lettori hanno iniziato a produrre e consumare testi con queste caratteristiche, mentre ricercatori e critici hanno iniziato a promuovere o a discutere il valore di queste nuove pratiche di lettura e scrittura. In ogni caso, le condizioni materiali e i rapporti di senso della lettura sono cambiati di conseguenza.

Ipertestuale

Quando Ted Nelson coniò il termine “ipertestuale” negli anni Sessanta, la sua idea di una biblioteca universale di ipertesti, in realtà, non poteva essere realizzata con le tecnologie esistenti di allora. Solo nel 1989 Tim Berners-Lee e i suoi colleghi riuscirono a sviluppare i protocolli e il software necessari per dare avvio al World Wide Web, che portò alla creazione di una rete di testi in continua espansione. In un primo momento erano presenti solo testi e dati scientifici, poi furono immessi i testi commerciali e pubblicitari, e successivamente anche informazioni provenienti da ogni tipo di gruppo governativo e privato, fino ad arrivare ai testi letterari e accademici tradizionali. La disponibilità di questa piattaforma per milioni di utenti ha favorito la pratica di lettura che la Hayles ha definito “iper-lettura”. L’iperlettura è stata contrapposta, in modo un po’ controverso, alla “lettura ravvicinata” o “profonda”, spesso associata alla lettura di un libro stampato. Per questa nuova pratica è stato decisivo l’uso dei motori di ricerca (per esempio, Altavista nel 1995 e Google nel 1998), che hanno permesso agli utenti di creare i propri collegamenti ipertestuali in tempo reale.

I primi entusiastici avventori sostenevano che l’ipertesto avrebbe portato a un nuovo tipo di scrittura, in cui i link, altrettanto preziosi, avrebbero definito percorsi multipli che il lettore poteva

seguire: di conseguenza, sarebbero nate nuove tipologie di narrativa dinamica o interattiva e nuove forme di linguaggio⁷. Questi ipertesti sperimentali, tuttavia, hanno attirato solo un modesto pubblico di lettori e questa forma è stata clamorosamente rifiutata dalla comunità letteraria, come dimostra l'articolo del *New York Times* di Annie Proulx prima menzionato. I collegamenti ipertestuali sono diventati oggi una caratteristica standard della scrittura discorsiva online (ma non, appunto, di quella narrativa). In molte pubblicazioni online "specializzate" (per esempio, *Atlantic*, *Slate*, *Salon*, oppure la sezione "Opinion" del *New York Times* e così via), i collegamenti ipertestuali portano il lettore ad articoli su argomenti correlati, rafforzando così l'argomentazione dell'autore. L'argomentazione stessa, tuttavia, è ancora lineare dall'inizio alla fine. In molti casi, lo stesso articolo viene pubblicato sia online che su carta stampata. Forse una delle pubblicazioni online più popolari che fa largo uso di collegamenti ipertestuali è Wikipedia. Ogni voce principale di Wikipedia è ricca di collegamenti a voci correlate. I lettori spesso leggono parte di una voce prima di passare a un'altra, il che può essere definito iperlettura, e il "ritmo" di questa iperlettura online sarebbe impossibile da raggiungere nella lettura di un'enciclopedia stampata. Tuttavia, gli stessi articoli di Wikipedia sono scritti in modo da avere un senso come esperienza di lettura lineare. Se il lettore sceglie di passare a un altro articolo, il nuovo articolo è ugualmente lineare e non si adatta al punto di partenza del lettore. I collegamenti ipertestuali in questi articoli tendono a sostituire le note a piè di pagina dei libri stampati, per quanto rispetto alle note sono molto più veloci e facili da seguire. Questa persistenza della struttura tradizionale e lineare all'interno di una piattaforma

⁷ Cfr., R. Coover, *The End of Books*, New York: Times Book Review, 1992; M. Joyce, *Of Two Minds*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995; G.P. Landow, *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimora: Johns Hopkins University Press, 1992.

ipertestuale è un esempio di quella che Simone Murray ha definito “compenetrazione letteraria-digitale”⁸.

Nel loro insieme, le pratiche nuove e della rimediazione (*remediation*)⁹ della testualità digitale hanno contribuito a cambiare la comprensione dell’universo testuale in cui operiamo. Il web come rete di pagine e link è sia una metafora, sia un meccanismo. Come meccanismo, è organizzato gerarchicamente con una spina dorsale di router e server centrali che, come nodi principali, si estendono a server più piccoli e fino ai punti finali, ossia i singoli computer. Ma dal punto di vista dell’utente questa gerarchia tecnologica è invisibile, per cui come metafora la rete è *piatta*. La percezione dell’utente è che qualsiasi pagina o sito sia in linea di principio raggiungibile da qualsiasi punto. Internet non ha un centro e non ha una periferia. Già negli anni Novanta gli entusiasti dei media digitali pubblicizzavano il web come un mezzo che democratizzava la comunicazione. In linea di principio, chiunque

⁸ Cfr., S. Murray, *The digital literary sphere: reading, writing, and selling books in the internet era*, Baltimora: Johns Hopkins University Press, 2018, p. 3.

⁹ *Ndt*: Il concetto di rimediazione è stato formulato da Jay D. Bolter e Richard Grusin in *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* contemporaneo (cfr., J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Milano: Guerini e Associati, 2003). Sulla scorta delle riflessioni di Marshall McLuhan secondo cui il contenuto di ogni medium risiede sempre in un altro medium (cfr., M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. di E. Capriolo, Milano: Il Saggiatore, 2015), Bolter e Grusin utilizzano la nozione di rimediazione per analizzare la complessa rete di relazioni instauratesi tra i mass media nell’odierno contesto tecnologico, dominato dalle trasformazioni introdotte dal digitale. La rimediazione si riferisce, nello specifico, a quel processo incessante di reinterpretazione, riproduzione e sostituzione reciproca tra media, mediante il quale i nuovi mezzi di comunicazione inglobano e rielaborano i precedenti, mentre questi ultimi sono indotti a riorganizzarsi e ridefinirsi alla luce delle innovazioni emergenti. Sebbene forme di interazione tra media siano sempre esistite, Bolter e Grusin sottolineano come, attualmente, tale fenomeno assuma una centralità inedita e una ricorrenza amplificata, in virtù della rapidità e della pervasività dei cambiamenti che contraddistinguono l’ecosistema mediale.

avesse avuto le risorse per dotarsi di un computer, di una connessione a Internet e di un fornitore di servizi poteva pubblicare il proprio sito web, che (sempre in linea di principio) era accessibile ai milioni di utenti tanto quanto i siti della CNN o del *New York Times*. Di fatto, il rapporto tra produttori e consumatori di siti web è rimasto relativamente basso, fino all'avvento dei social media. Ciononostante, la pubblicazione su Internet ha reso disponibile ai lettori di tutto il mondo sviluppato una gamma più ampia di testi (e alla fine anche di immagini e video) e questo maggiore accesso si è accordato e ha probabilmente favorito la sensazione che le vecchie gerarchie non fossero più applicabili. Le gerarchie dell'informazione sembrava si stessero disgregando, poiché i lettori potevano iniziare a cercare i loro testi online piuttosto che negli scaffali delle biblioteche. La tendenza a includere un maggior numero di donne e di autori appartenenti a minoranze nei programmi scolastici e universitari non è certo dipesa dall'avvento del web, ma il web ha fornito una metafora operativa per una cultura che manca di un centro universalmente condiviso e di un canone unico per autori e testi.

La condizione ipertestuale ha anche facilitato il passaggio tra lettura e scrittura, soprattutto dopo la nascita dei blog e dei social media. Quando gli utenti leggono un tweet, sono invitati ad aggiungere like o a scrivere commenti, che sono poi a disposizione degli altri lettori per rispondere. Tagliare e incollare un testo o un link da un sito web in un tweet o in una pagina Facebook significa passare da lettore a scrittore, una pratica ormai normale nei social media. Questo è un altro cambiamento oramai evidente e risulta essere un elemento distintivo rispetto alle precedenti epoche dell'alfabetizzazione, in cui il numero dei lettori aveva sempre superato gli scrittori in misura significativa. Forse ci stiamo avvicinando alla condizione paradossale in cui ci saranno, forse già ci sono, più autori "pubblicati" che lettori, per quanto molti scrivono e scriveranno commenti che molto probabilmente nessuno leggerà mai.

Il nostro ambiente mediatico digitale in rete facilita anche l'interrelazione tra le forme di media. Gli audiolibri sono sempre più considerati una forma legittima di lettura e sono diventati ancora più popolari durante la pandemia. Quando un cliente cerca un libro su Amazon, spesso gli viene data la possibilità di scegliere tra brossura, ebook o audiolibro, suggerendo che sono tutti formati equivalenti per lo stesso prodotto. Con la funzione Whispersync di Amazon, il cliente che sceglie sia l'audiolibro che l'ebook può passare senza problemi da un formato all'altro; allo stesso modo, in Europa un servizio simile è offerto da Storytel¹⁰.

Multimodale

Più o meno contemporaneamente all'avvento dell'ipertesto, lo spazio contemporaneo della lettura e della scrittura ha iniziato a includere i media visivi, almeno sotto forma di immagini statiche, e i media audio come gli audiolibri. Lo sviluppo della grafica computerizzata e dell'interfaccia grafica utente negli anni Settanta ha portato successivamente alla nascita di computer multimediali con l'Apple che ha fatto da apripista per una più ampia diffusione e fruizione di queste tecnologie. Le macchine multimediali si sono diffuse in concomitanza con la crescita del World Wide Web negli anni Novanta. Nella seconda metà del Secolo XX, le discipline accademiche della teoria letteraria, della semiotica e degli studi culturali visivi sono arrivate a considerare come testi gli artefatti visivi come i film, i programmi televisivi e la pubblicità pittorica. Alla fine del Secolo, questa prospettiva è stata condivisa nella pratica da utenti del web che non avevano mai sentito parlare di queste discipline accademiche. Le pratiche di remix professionale e amatoriale (per esempio, l'hip hop) dimostrano che i testi

¹⁰ Cfr., M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York- Londra: Routledge, 2022.

multimediali possono essere prodotti e distribuiti quasi con la stessa facilità con cui possono essere letti¹¹.

Il computer, del resto, non può considerarsi il primo medium popolare destinato alla rappresentazione visiva e sonora che è possibile ricondurre a quel processo storico che, nel suo complesso, Benjamin aveva definito tecnologie di riproduzione meccanica. In *L'arte nell'epoca della riproduzione meccanica*¹² Benjamin si era concentrato sulla fotografia e sul cinema, ma in tale ambito dovrebbero rientrare anche le registrazioni audio, la radio e la televisione. La ricezione di ciascuno di questi media dipendeva dagli standard e dalle gerarchie culturali del tempo, ma nessuno di essi era considerato il depositario più autorevole per i contenuti della nostra cultura; la stampa, invece, ha mantenuto questo status per tutto il periodo. Né il cinema, né la televisione, per esempio, riuscirono a sostituire o a mettere seriamente in discussione il libro di testo come strumento principale di educazione. Per tutti gli anni Cinquanta e Sessanta, infatti, la visione della televisione è stata vista come un grande ostacolo nel raggiungimento di quell'obiettivo educativo votato a indurre gli studenti a leggere e studiare i più importanti testi a stampa. Al contrario, dopo un periodo relativamente breve di contestazione negli anni Novanta, il computer è stato considerato non solo appropriato ma necessario in tutte le dinamiche dell'istruzione. Negli Stati Uniti d'America questo speciale status acquisito dal computer fu evidente a partire dall'amministrazione Clinton che definì Internet una "superstrada dell'informazione": da allora, tale considerazione non è più cambiata. I computer divennero in breve strumenti educativi accettati, trovando posto sia nelle classi, sia nelle case degli studenti. Poiché i siti web multimediali erano ormai onnipresenti e i computer disponevano di strumenti per la manipolazione di

¹¹ Cfr., E. Navas, O. Gallagher, X. Burrough, *The Routledge companion to remix studies*, Londra: Routledge, 2015.

¹² Cfr., W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. di E. Filippini (Traduttore) Torino: Einaudi, 2014.

immagini, per il montaggio di audio e video e per la costruzione di siti web, fu naturale pensare che l'alfabetizzazione digitale richiedesse la capacità di saper leggere e lavorare su immagini, video e audio oltre che sui testi. Oggi non è più insolito che gli studenti realizzino i propri siti web nell'ambito di progetti scolastici o durante le loro attività extracurricolari. Così come nella comunità universitaria si può notare una graduale, a volte ambivalente, accettazione della ricerca e delle pubblicazioni in digitale.

La lettura di testi multimediali impegna il senso della vista in modo più completo o almeno diverso rispetto alla sola lettura di testi alfabetici, e i testi audio aggiungono ovviamente un altro senso. La testualità multimediale suggerisce anche un nuovo ruolo per l'incarnazione e la ricezione polifunzionale nella condizione di lettura. I lettori si cimentano con i testi multimediali in un modo che i ricercatori della comunicazione mediatica definiscono "multimodale"¹³; il loro concetto di multimodalità è

¹³ *Ndt.*: il concetto di multimodalità si riferisce al fatto che «al di là dei codici consentiti sulla carta, si possa usufruire anche di immagini dinamiche e suoni. Sebbene non sia esclusiva dei testi digitali, la multimodalità è una loro caratteristica fondamentale (cfr., G.R. Kress, *Literacy in the new media age*, Londra: Routledge, 2003). Uno dei principi della composizione multimodale del testo riguarda la parzialità e l'interdipendenza delle diverse modalità utilizzate: tutte risultano incomplete e complementari per dare un senso al testo letto e "nessuna modalità è isolata nel processo di creazione di significato; piuttosto, ognuna svolge un ruolo specifico nel complesso" (C. Jewitt, *Multimodality and literacy in school classrooms*, in «Review of Research in Education», 32, 2008: pp. 241-267, e, in particolare, p. 247 (< <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0091732X07310586> >). Ciò significa che ogni codice viene utilizzato in base al suo potenziale specifico e al contributo che può dare alla costruzione complessiva del significato (J. Bezemer, Jeff, G. Kress, *Multimodality, learning and communication: A social semiotic frame*, Londra: Routledge, 2016). Il testo multimodale modifica radicalmente la linearità e l'unidirezionalità dell'organizzazione dell'informazione del testo scritto, aprendo a percorsi di lettura discontinui e multidirezionali» (A. Nardi, *Il lettore 'distratto'. Leggere e comprendere nell'epoca degli schermi digitali*, Firenze: Firenze University Press, 2022, p. 30 (< <https://flore.unifi.it/retrieve/e398c382-1b1c->

particolarmente utile per comprendere l'emergente condizione digitale della lettura¹⁴.

Collettiva

Il percorso attraverso il quale la lettura digitale è diventata collettiva o comunitaria richiama somiglianze e continuità con le epoche precedenti. La lettura ad alta voce in pubblico è, infatti, praticata da secoli, anzi da millenni, al punto che si può sostenere che essa faccia già parte della scrittura all'interno di quel processo comunicativo che si può sintetizzare nello schema "orale-scritto-stampa-elettronico-digitale". La lettura ad alta voce di un testo ai propri figli è stata d'altronde fin dal Secolo XIX un precetto tipico dell'educazione genitoriale; allo stesso modo le forme di scrittura multi-autoriale hanno alle spalle una storia piuttosto antica. Comunque, il paradigma della lettura silenziosa e individuale, così come il paradigma dell'articolo o della monografia a firma singola, è stato dominante durante il Secolo XX. Sia la lettura che la scrittura quali pratiche individuali restano estremamente comuni sulle piattaforme digitali. L'abbattimento del confine tra il consumo e la produzione di testi operato dai blog e dai social media ha facilitato la diffusione della lettura e della scrittura collettiva con risultati che superano di gran lunga quelli di qualsiasi forma precedente di alfabetizzazione. Di fatto qualsiasi testo (verbale o multimediale) su Internet è disponibile per essere commentato e rivisto da altri. Aggiungere sottolineature, commenti e persino emoji rappresenta oggi l'equivalente digitale della lettura di un testo cartaceo con una matita in mano. La differenza è che quando il testo è un documento condiviso sui social media, la "lettura individuale" del testo diventa un paratesto che anche altri possono leggere e completare. I feed di X (Twitter) sono progettati per facilitare questa pratica, così come le pagine di Facebook. I video

179a-e053-3705fe0a4cff/26455%20%281%29.pdf > data di ultimo accesso 30 ottobre 2024).

¹⁴ M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen, (a cura di), *op. cit.*

di YouTube sono testi collettivi in evoluzione, così come prodotti più “duraturi” come gli articoli di Wikipedia. Tutte queste applicazioni suggeriscono uno spazio di scrittura, in cui lo status di autore diventa negoziabile (questa intuizione dei post-strutturalisti come Barthes e Foucault sembra essere efficacemente sopravvissuta nell’era digitale). Con la tecnologia della stampa, lo spazio della scrittura, ovvero la pagina stampata, è (apparentemente) fisso e appartiene all’autore o agli autori: la scrittura è dunque pubblica, mentre la lettura è generalmente considerata non solo privata ma anche derivata. Il lettore può prendere appunti sulla pagina, ma questi appunti non possono mai entrare nel testo. Sul computer, invece, lo spazio di scrittura non sembra appartenere a un unico autore nello stesso modo.

Proprio come si diceva che il libro stampato e il giornale definissero una metaforica repubblica delle lettere e una piazza pubblica, così gli spazi di scrittura digitale ridefiniscono le nozioni di pubblico e privato. Nel caso dei social media, la ridefinizione del pubblico e del privato sta diventando la causa di accese contestazioni sociali e politiche ed è oggetto di un’enorme quantità di ricerche nel campo delle scienze sociali e umane. Le definizioni del discorso politico inteso come piazza pubblica, e mediate dalla stampa e persino dai mass media del Secolo XX, non sembrano più essere adeguate a questo nuovo spazio, dove la distinzione tra pubblico e privato è radicalmente modificata, se non addirittura cancellata.

Geolocalizzazione

La quarta caratteristica è la meno studiata perché le tecnologie utilizzate in questo caso sono ancora piuttosto nuove e l’uso su larga scala è relativamente recente. I dispositivi mobili con le loro applicazioni basate sulla geolocalizzazione sono tuttavia ormai di uso comune nelle economie sviluppate di Europa, Nord America e Asia orientale. Nella maggior parte dei casi, queste applicazioni raccolgono e visualizzano sullo schermo dell’utente testi, immagini

o video rilevanti rispetto alla localizzazione geografica. Per esempio, l'applicazione di un negozio di alimentari può indicare all'utente in quale corsia si trovi un prodotto; oppure, le applicazioni che sfruttano le mappe permettono di conoscere i ristoranti o le attività commerciali presenti nella zona. Tali tecniche, che utilizzano il GPS, il WIFI o la geolocalizzazione del cellulare, sono diventate così comuni che il telefono di un utente può eseguire in qualsiasi momento una dozzina o più applicazioni in background, tutte in grado di tracciare la sua posizione, il che solleva però seri problemi di privacy. Una classe specifica di applicazioni basate sulla geolocalizzazione e sulle immagini utilizza tecniche di Realtà Aumentata (AR – acronimo dell'espressione inglese *Augmented Reality*) per visualizzare informazioni registrate sullo schermo durante un video in diretta rispetto all'ambiente circostante in cui si trova l'utente. Una delle applicazioni di geolocalizzazione più utilizzate, Google Maps, offre una funzione di "Live View" che aiuta l'utente a navigare individuando indicazioni o etichette sui punti di riferimento intorno a lui.

Queste applicazioni suggeriscono un nuovo tipo di materialità, una fusione tra spazio testuale e spazio fisico. Certo, questi testi legati alla geolocalizzazione sono di solito di natura pratica o commerciale piuttosto che letteraria. Ma la geolocalizzazione è anche una caratteristica di molte applicazioni per i beni culturali: si pensi per esempio a un'applicazione progettata come tour audio di un sito storico. Un'applicazione di Realtà Aumentata in un museo potrebbe utilizzare il riconoscimento delle immagini o persino i codici QR per determinare quale opera il visitatore si trova di fronte e fornire testo, audio o immagini appropriate. Sempre più musei e siti espositivi stanno sperimentando la Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale (VR – acronimo dell'espressione inglese "Virtual Reality") per migliorare l'esperienza dei visitatori¹⁵.

¹⁵ Cfr., M. K. Bekele, R. Pierdicca, E. Frontoni, E.S. Malinverni, J. Gain, *A survey of augmented, virtual, and mixed reality for cultural heritage*. in «Journal on Computing and Cultural Heritage» (JOCCH), 11 (2), 2018, pp. 1-36.

Questo tipo di lettura *dentro e fuori* il luogo è sia estremamente contemporanea, sia decisamente tradizionale. L'iscrizione su monumenti di legno, bronzo o pietra è una pratica che risale a diversi millenni addietro e che naturalmente continua ancora oggi, in tal senso le iscrizioni su pietra costituiscono probabilmente la forma più duratura di scrittura. L'ovvia e significativa differenza tra queste due modalità di lettura è proprio nel fatto che le iscrizioni monumentali sono progettate per comunicare esattamente lo stesso messaggio all'infinito a tutti i potenziali lettori. Le applicazioni che utilizzano la geolocalizzazione sui dispositivi mobili sono invece contestuali, talvolta personalizzate per il singolo utente e relativamente facili da aggiornare con nuove informazioni.

Possiamo già vedere come questa dimensione della geolocalizzazione relativa alla testualità digitale si unisca alla natura partecipativa dei social media per riallineare le categorie di pubblico e privato. Nello spazio ibrido della Realtà Aumentata, il mondo digitale si fonde con quello fisico in modo ancora più palpabile e completo rispetto alle precedenti applicazioni mobili. La Realtà Aumentata porta così avanti la nostra cultura mediatica sia nel rendere pubblico lo spazio privato, sia nell'appropriarsi dello spazio pubblico per uso privato¹⁶. Portare dati pubblici o commerciali nelle nostre case ha un'utilità evidente, per esempio per visualizzare i mobili che stiamo pensando di acquistare nel nostro salotto. Al contrario, quando ci troviamo in uno spazio pubblico e chiediamo al nostro dispositivo mobile di visualizzare tutti i dati di nostro interesse (i nostri ristoranti preferiti o i tweet degli amici), stiamo personalizzando quello spazio, almeno per quel momento. Ma oltre a tutto ciò, le tecniche di mappatura 3D e di riconoscimento della scena utilizzate dai dispositivi con Realtà

¹⁶ Cfr., J.D. Bolter, M. Engberg, B. MacIntyre, *Reality Media*, Cambridge: MIT Press, 2021.

Aumentata hanno anche serie implicazioni per la privacy e per la sicurezza individuale.

Queste quattro categorie della lettura digitale (ipertestuale, multimodale, collettiva e geolocalizzazione) possono essere illustrate su una linea temporale come sintetizzato nella Figura 1.

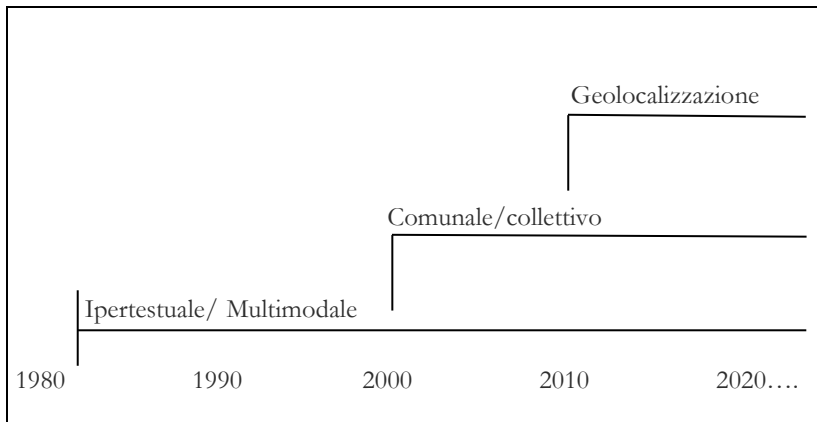


Figura 1 – La storizzazione delle quattro categorie della lettura digitale

Come già detto, le qualità ipertestuali e multimediali sono emerse per prime. L'interfaccia grafica è stata sperimentata negli anni Settanta allo Xerox Parc e poi perfezionata e resa disponibile ai consumatori dall'Apple Macintosh negli anni Ottanta, anche se è solo negli anni Novanta che i computer multimediali si sono affermati. La commercializzazione di Internet e lo sviluppo del World Wide Web negli anni Novanta ha reso possibile la scrittura e la lettura collettiva, ma è stata l'ascesa dei social media negli anni Duemila a inaugurare questa pratica con la diffusione attuale (attraverso la quale miliardi di scrittori e lettori condividono testi). Infine, i dispositivi mobili intelligenti, come l'iPhone, hanno introdotto la lettura e la scrittura che usa la geolocalizzazione su larga scala a partire dal 2010. I visori e gli occhiali per la Realtà Aumentata non hanno ancora raggiunto una vasta base di utenti,

ammesso che ci riescano mai, sebbene colossi del settore come Apple e Google sembrano impegnati a portarli sul mercato. Come indica la cronologia nella Figura 1, queste qualità sono cumulative piuttosto che successive. La condizione della lettura digitale è ancora oggi ipertestuale e multimediale e il dominio delle piattaforme dei social media garantisce che continuerà. Resta da vedere quanto la lettura e la scrittura che usano la geolocalizzazione si riveleranno un aspetto importante della nostra cultura mediatica.

La condizione della lettura digitale è dunque caratterizzata da una tensione tra forze di cambiamento e inerzia e le implicazioni delle quattro qualità, considerate insieme, sono significative per una vasta gamma di pratiche culturali e sociali, in particolare per il funzionamento della democrazia nelle società tecnologicamente avanzate, come è diventato evidente dal 2015. Le pratiche di lettura e scrittura della stampa e di altre tecnologie “tradizionali” restano importanti, e persino definitive, ancora oggi, anche se spesso vengono rielaborate e presentate attraverso piattaforme digitali. Allo stesso tempo, i media digitali accelerano il livellamento delle gerarchie culturali che abbiamo identificato all’inizio, e lo fanno attraverso le loro caratteristiche, come hanno ben analizzato Maria Engberg, Iben Have e Birgitte Stougaard Pedersen¹⁷. Si pensi a questo proposito al fatto che la messa in rete ipertestuale del nostro universo testuale, compresi i vecchi testi stampati, lo rende ora disponibile online. Allo stesso modo, le applicazioni multimediali migliorano lo status dei video e degli audio come testi in quell’universo. Le applicazioni dei social media fanno lo stesso per le pratiche di lettura e scrittura collettiva. Infine, le applicazioni che usano la geolocalizzazione suggeriscono che i testi non devono necessariamente trovarsi in un regno separato e implicitamente elevato della mente, ma possono anche esistere in intima relazione con la nostra esistenza incarnata nel mondo.

¹⁷ M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York - Londra: Routledge, 2022.

DOMENICO QUARANTA

Kitsch digitale: Arte e kitsch nel milieu informativo

TRADUZIONE ITALIANA DI ROBERTO COLONNA

Questo articolo, che nelle prossime pagine viene proposto per la prima volta in lingua italiana, è stato pubblicato originariamente in lingua inglese con il titolo *Digital Kitsch: Art and Kitsch in the Informational Milieu* in M. Rynänen, P. Barragán, *The Changing Meaning of Kitsch*, Palgrave Macmillan, 2023 pp 205-228 (https://doi.org/10.1007/978-3-031-16632-7_8, ISBN di stampa 978-3-031-16631-0; Online ISBN 978-3-031-16632-7), <
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-16632-7_8#citeas >
(data di ultimo accesso 30 ottobre 2024).

L'editore della pubblicazione originale è stato contattato in più occasioni, senza tuttavia dare riscontro; la redazione di *Pagine Inattuali* e l'autore dell'articolo restano comunque disponibili per fornire chiarimenti o apportare qualsiasi modifica sarà ritenuta necessaria.

Il kitsch, sia dal punto di vista tecnologico, sia estetico, è uno dei prodotti più tipici della modernità¹.

Questo saggio è un tentativo di capire come l'avvento e l'uso diffuso dei media digitali abbia influenzato la nostra comprensione del kitsch e come questo si relazioni all'arte, alla luce del modo in cui i media digitali hanno plasmato e riconfigurato la produzione creativa in qualcosa che potrebbe essere descritto con il termine "kitsch digitale". In questo articolo, il "kitsch digitale" è inteso come la modalità predefinita per gli sforzi creativi che utilizzano i media digitali: strumenti che hanno reso l'alfabetizzazione visiva accessibile a tutti e le strategie e i linguaggi dell'avanguardia banali e comuni; strumenti che suscitano tecnofilia, piuttosto che un uso critico e informato, e sono caratterizzati da limitazioni e ideologie incorporate che condizionano i loro risultati creativi. Il kitsch digitale comprende quindi tutto, dalle creazioni amatoriali su Internet ai contenuti professionali, dalle "immagini povere" a bassa risoluzione alle produzioni dei media mainstream, dalla grafica a pixel alla CGI ad alta risoluzione, dagli sfondi per desktop agli ambienti immersivi, dalla realtà virtuale all'intelligenza artificiale. Se il kitsch è il prodotto più tipico della modernità, il kitsch digitale è il prodotto più tipico dell'epoca postmoderna, postmediale, postdigitale e postumana in cui viviamo. In modo non esaustivo,

¹ M. Calinescu, *Faces of Modernity*, Bloomington- London: Indiana University Press, 1977, p. 226.

questo articolo esamina dunque come l'arte possa esistere in questa arena, in relazione al kitsch digitale, ma senza identificarsi con esso.

L'artista, spettatore del kitsch

Mi piace guardare le creazioni che le persone hanno realizzato senza l'intenzione di chiamarle arte. Mi riferisco a quelle creazioni fatte con una certa ingenuità da persone che sono semplicemente entusiaste di creare cose. E credo che questo entusiasmo sia condiviso da molti miei coetanei. C'è un aspetto di Second Life che è grottescamente kitsch, e non posso fare a meno di amarlo. Credo che la mia generazione sia arrivata a un punto in cui non sappiamo più se stiamo celebrando qualcosa, dicendo che è fantastico oppure se stiamo facendo una critica ironica e lo stiamo deridendo. Abbiamo finito per confondere quasi del tutto le due cose².

Il video mostra una giovane ragazza che guarda in una webcam. Alle sue spalle si intravede un ambiente bianco e neutro, una via di mezzo tra un dormitorio e una galleria d'arte. Non ci guarda direttamente, ma sembra distratta, persino assorbita da qualcosa che accade nell'angolo in basso a destra, come se stesse leggendo o scorrendo una pagina web. Una monotona colonna sonora elettronica che ricorda vagamente i Kraftwerk accompagna una serie di grafiche animate e colorate che appaiono sulla superficie dello schermo: un'ape che ronza intorno a dei fiorellini, una pallina da tennis che rimbalza in un angolo, un cuoricino che batte in un altro, un ragno che cade dal soffitto, un lampo che attraversa la fronte della ragazza, una coccinella che si arrampica sul vetro, una fila di fette di pizza che ballano, e poi gattini, cuccioli, coniglietti, pesci, effetti neve, UFO, strumenti musicali, attrezzature sportive, pappagallini, con i gelato e, naturalmente, caramelle.

Intitolato VVEBCAM (2007), questo video di un minuto e quarantatré secondi dell'artista di Los Angeles Petra Cortright è

² J. Rafman, "Conversation with Nicholas O'Brien, Kool-Aid Man in Second Life," 2009. Video visibile tramite registrazione in < <https://vimeo.com/11689565> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati).

entrato a far parte della collezione permanente del MoMA nel 2020. È presentato su un piccolo schermo 4:3 racchiuso in una cornice nera, anche se non è così che bisognerebbe farne esperienza: come spiega la didascalia a parete, il video è stato realizzato per YouTube, «dove l'artista ha inizialmente sfruttato sia la sezione commenti del sito web, sia il video stesso, utilizzando le parole chiave per attirare spettatori alla ricerca di contenuti erotici o offensivi, per poi sabotare le loro aspettative»³. Questo materiale non è più disponibile poiché YouTube ha rimosso il video nel 2010 proprio a causa di queste parole chiave ingannevoli, pur essendo proprio tale elemento a fare di VVEBCAM qualcosa di diverso dal tipico pezzo di video arte. In realtà, esso è l'unico frammento sopravvissuto nella sua forma originale⁴ di una performance durata tre anni e svoltasi nello spazio pubblico online di una piattaforma di condivisione video. Nel 2007 YouTube aveva solo due anni di vita e non aveva canali di media tradizionali, censura o filtri per il copyright. Il materiale pirata e gli NSWF⁵ erano la norma, piuttosto che l'eccezione. Il suo slogan, "Broadcast Yourself", attirava un numero crescente di persone interessate a produrre e caricare contenuti video amatoriali, con l'obiettivo di costruirsi un pubblico e un'identità online. Le cosiddette camgirls erano un sottogenere di successo: giovani ragazze attraenti che si esibivano per la webcam, di solito dalla loro camera da letto. L'opera di Cortright

³ Petra Cortright, MoMA, New York in < www.moma.org/collection/works/401436 >.

⁴ Una versione restaurata / ricostruita del pezzo nel suo aspetto originale è stata realizzata da Rhizome, New York, per la mostra online *Net Art Anthology (2016 – 2019)* ed è disponibile online a questo link: < <http://archive.rhizome.org/anthology/vvebcam/> >. Si veda anche *Net Art Anthology*, Rhizome, in < <https://anthology.rhizome.org/> >. Cortright non ha mai caricato nuovamente il video su YouTube, anche se è stato successivamente condiviso da altri utenti sulla piattaforma.

⁵ *NdT*: NSWF è un acronimo che sta per "Not So Work Friendly" usato per segnalare contenuti, video o pagine web inappropriati per ambienti pubblici o lavorativi, spesso perché pornografici, violenti o offensivi.

gioca chiaramente con questo stereotipo, ma attraverso un “ribaltamento”: c’è la musica, ma lei non balla; non si rivolge alla telecamera, non parla, non è spiritosa e non cerca di essere sexy; al contrario, sembra annoiata e distaccata. In un certo senso, VVEBCAM potrebbe essere descritto come l’autoritratto dell’artista da giovane *web surfer*, che cavalca l’onda della grafica kitsch.

Tuttavia, il rapporto di VVEBCAM con la categoria estetica del kitsch è molto più sfumato di così e non può essere ridotto al semplice atto spettatoriale di un artista che osserva il kitsch. Cortright, nata nel 1986, appartiene alla generazione di artisti che ha vissuto il passaggio dal web della fine degli anni Novanta, a bassa larghezza di banda, costruito da zero da accademici, attivisti, designer amatoriali e dai primi netizen⁶, al web 2.0, in cui il web design è diventato sempre più professionale e la grande maggioranza dei non professionisti ha non solo accesso a strumenti avanzati e a modelli di pubblicazione facili da usare, ma viene anche incoraggiata a usarli. Internet si è rapidamente evoluto in un “mondo mainstream”⁷ e in un “vero mezzo di comunicazione di massa”⁸, in cui gli utenti non sono consumatori passivi di contenuti mainstream, ma “prosumers” (ossia “produttori” più “consumatori”). Questo cambiamento ha ridimensionato le categorizzazioni tradizionali come quelle di “professionista” e “dilettante”, introducendo nuove categorie come “pro-am”⁹ e

⁶ *NdT*: La parola inglese “netizen”, importata anche nell’italiano contemporaneo, è la composizione di *net* (“rete”) e *citizen* (“cittadino”) e si riferisce a una persona che partecipa attivamente alla vita di Internet talvolta con lo scopo di migliorarlo.

⁷ Cfr., G. McHugh, *Post Internet*, Brescia: Link Editions, 2011, p. 5.

⁸ Cfr., L. Cornell, E. Halter (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge- London: MIT Press, 2012, p. XV.

⁹ *Pro-Am: Art and Culture on the Internet* è il titolo di una serie di conferenze organizzate dal Western Front di Vancouver nel settembre 2012. La documentazione video è disponibile online all’indirizzo: *Pro-Am: Art and Culture on the Internet*, Western Front, in <

“sub-amateur”¹⁰. Le nozioni esistenti (“bricoleur”, “remix”) sono state rispolverate per descrivere i produttori che utilizzano strumenti di livello professionale con le impostazioni di base predefinite, al fine di partecipare a un’*economia dell’attenzione* in cui chiunque può avere successo, ma in cui gli utenti sono diventati la merce.

La generazione di artisti emersa durante questo drammatico cambiamento – la cosiddetta generazione Post Internet – ha reagito con opere che spesso mostrano una consapevolezza critica di questi sviluppi¹¹. Si sono riuniti intorno a “surfing club”, blog di gruppo in cui i contenuti trovati su Internet venivano condivisi, rielaborati e commentati; hanno esplorato, raccolto e archiviato materiale, trasformando la navigazione su Internet in un’attività professionale, oltre a un punto di partenza per una qualsiasi operazione creativa; e quando hanno creato contenuti originali, hanno imitato gli atteggiamenti stilistici, i tropi, i generi e i formati dei contenuti generali di Internet, aggiungendo uno strato di consapevolezza concettuale, piuttosto che cercando di far apparire il loro lavoro più professionale, elegante o tecnicamente sofisticato.

Tutto questo va tenuto presente quando si guarda VVEBCAM di Petra Cortright. L’opera si appropria di contenuti internet trovati, ma questi contenuti non appartengono allo stesso arco temporale del video. Non si tratta di kitsch contemporaneo, ma di una sorta di “vernacolo web” del decennio precedente, quindi di un’altra era di Internet; prendendo a prestito un termine introdotto dagli artisti Olia Lialina e Dragan Espenschied in quel

<https://legacywebsite.front.bc.ca/events/pro-am-art-and-culture-on-the-internet/>>.

¹⁰ Questi concetti sono stati utilizzati da Ed Halter in *After the Amateur: Notes*, in «Rhizome», 29 aprile 2009.

¹¹ La vasta bibliografia sul Post Internet va oltre gli obiettivi che questo articolo si pone. Pertanto, per ulteriori riferimenti bibliografici, si rinvia a D. Quaranta, “Situating Post Internet”, in R. Smite, R. Smits e A. Medosch (a cura di) *Renewable Futures. Art, Science and Society in the Post-Media Age*, Riga: RIXC Center for New Media Culture, 2017, pp. 81-92.

periodo, si potrebbe definire come “folklore digitale”¹²: il risultato di forme di creatività spontanea e amatoriale che non sono più possibili, e che sono state amorevolmente e nostalgicamente dissotterrate da forum online e siti personali con una precisione “archeologica” e “archivistica”. Se da un lato questo fa luce sull’atteggiamento di Cortright nei confronti dei contenuti di cui si appropria, dall’altro ciò che porta questi materiali di scarso valore nel regno dell’*arte alta* è un’operazione tradizionale e familiare di appropriazione e rielaborazione che può essere fatta risalire al collage d’avanguardia, alla pop art e al postmodernismo.

Anche le parole chiave utilizzate da Cortright sono frutto di appropriazione, copiate e incollate avidamente da altri account YouTube, da e-mail di spam e da una varietà di fonti. Tuttavia, non sono state inserite tanto per lo sguardo del pubblico medio dell’arte: la loro funzione principale era quella di dirottare un “pubblico accidentale”¹³ di persone non interessate all’arte e di manipolare il contesto in cui il video veniva visto. VVEBCAM non è stato realizzato per un museo: è stato realizzato per internet e per una piattaforma di social media in cui l’artista cerca di infiltrarsi senza soluzione di continuità. Il video è stato prodotto facendo un uso standard di quegli strumenti disponibili su qualsiasi dispositivo elettronico di consumo: è piccolo e a bassa risoluzione; termina bruscamente; non c’è postproduzione, montaggio o effetti speciali; è stato registrato con un software base per webcam, interagendo in tempo reale con i suoi effetti. Non esibisce alcuna maestria tecnica.

Inoltre, se da un lato Petra Cortright non assomiglia alla camgirl media di YouTube, dall’altro evita qualsiasi

¹² Cfr., O. Lialina, D. Espenschied (a cura di), *Digital Folklore*, Stoccarda: merz&solitude, 2009.

¹³ Questo concetto è stato introdotto dall’artista Brad Troemel nel 2013 per descrivere il pubblico online che «condivide immagini e video inizialmente concepiti come opere d’arte senza alcuna preoccupazione per la paternità, il contesto o la proprietà - senza alcuna particolare consapevolezza di essere impegnato con l’arte» (B. Troemel, *The Accidental Audience*, in «The New Inquiry», 14 marzo 2013, in < <https://thenewinquiry.com/the-accidental-audience/> >).

caratterizzazione come artista. La sua biografia presenta il già citato elenco di parole chiave, che inizia con “tits vagina sex nude boobs britney spears” e termina con “crash bandicoot hedgehog metroid tasvideos bisquit speedruns tool assisted”. Queste parole chiave determinano il tipo di “video correlati” che rinviano a celebrità del porno, fenomeni da baraccone, adolescenti che ballano e contenuti legati al sesso; inoltre alimentano le interazioni sui social network nella sezione dei commenti, spesso offensivi e aggressivi. Il titolo del video è tutto minuscolo e scritto male. Questi elementi hanno caratterizzato la presenza di Cortright su YouTube negli anni successivi¹⁴ e sono quelli che rendono ancora difficile contestualizzare i suoi video su YouTube come arte: per quanto lontani dal mainstream, questi video hanno come contesto di origine quella “palude” di contenuti dei social media, senza la dicitura “arte”. D'altronde, evitando le consuete strategie adottate dall'arte per portare il popolare, il banale e l'abietto nel mondo dell'arte (appropriazione, dislocazione, assemblaggio) o per penetrare i media mainstream (provocazione, parodia), questi video si collocano in un punto cieco tra arte alta e il “low brow”, e forgiando un rapporto dinamico e in evoluzione con entrambi. Solo riconoscendo ciò che c'è di diverso in loro possiamo isolarli dal “milieu informativo”¹⁵ di cui fanno parte e dunque comprenderli come arte.

¹⁴ Cfr., *Petra Cortright*, in YouTube, < www.youtube.com/user/petracortright >).

¹⁵ Ispirato al concetto di “milieu” di Gilbert Simondon, il termine “milieu informativo” è stato introdotto da Tiziana Terranova nel 2004 e adottato da Ceci Moss nel 2019 per descrivere l'ambiente in cui si svolge la maggior parte della media art digitale. Pertanto, su questo concetto si rinvia a T. Terranova, *Network Culture: Politics for the Information Age*, New York: Pluto Press, 2004; e C. Moss, *Expanded Internet Art. Twenty-First-Century Art Practice and the Informational Milieu*, New York e Londra: Bloomsbury Publishing, 2019.

Il kitsch è tutto ciò che gli uomini chiamano kitsch¹⁶

Scrivendo di VVEBCAM, ho usato le categorie di “arte” e “kitsch” senza alcuna riserva, come se fosse un dato di fatto. Partendo dal presupposto che Petra Cortright è un’artista, ho cercato di mostrare il significato artistico di un’opera d’arte che non solo si appropria di immagini kitsch, ma cerca anche di camuffarsi da kitsch, infiltrandosi senza soluzione di continuità nel suo ambiente e rivolgendosi al suo pubblico. E, senza ulteriori spiegazioni, ho usato il concetto di kitsch come sinonimo di “contenuto generale di Internet”, un’equivalenza che potrebbe legittimamente essere considerata problematica. I contenuti generici di Internet sono una categoria ampia e generale che comprende i contenuti amatoriali e i meme, ma anche l’offerta dei media mainstream e professionali, dalle immagini di stock alla pubblicità, dal fotogiornalismo al web design, dal porno alle immagini 3D iperrealistiche: un vasto regno non caratterizzato da alcun tipo di coerenza estetica. Tutto ciò potrebbe sembrare piuttosto lontano dall’idea comunemente diffusa di kitsch come forma convenzionale di bellezza al limite della stucchevolezza.

Ma a cosa si riferisce oggi il termine kitsch? Scorrendo la vasta letteratura sul kitsch, è difficile non pensare che la nozione contemporanea di kitsch non sia il risultato di un’evoluzione o di un progresso, ma piuttosto della sovrapposizione e della coesistenza di idee diverse. Benché le sue caratteristiche si siano chiaramente sviluppate a partire dall’originario rifiuto modernista del kitsch – inteso come antitesi del concetto di avanguardia – per arrivare alla fascinazione degli anni Sessanta per esso sia nell’arte che nella teoria d’avanguardia, fino al suo attuale apprezzamento o, in certe occasioni, addirittura, alla sua celebrazione; e nonostante il fatto che il suo ambito si sia nel contempo ampliato – dall’idea di una pseudo-arte pretenziosa che si limita a copiare gli effetti

¹⁶ Parafrasando una citazione del filosofo e studioso di estetica italiano Dino Formaggio, “L’arte è tutto ciò che gli uomini chiamano arte” (Cfr. Dino Formaggio, *L’arte*, Milano: Isedi, 1973).

dell'arte, fino all'intera sfera della cultura popolare – e ristretto: Hermann Broch considerava kitsch la musica di Wagner, mentre per Umberto Eco erano kitsch i racconti di Ray Bradbury e la *Rapsodia in blu* (*Rhapsody in Blue*); nessuna di queste teorie del kitsch può essere considerata in definitiva inadatta, antiquata o obsoleta, e di nessuna si può dire che abbia sostituito le precedenti. Tutte, in qualche misura, sono ancora valide oggi e, nel loro insieme, danno forma alla nostra idea contemporanea di kitsch, contraddittoria, stratificata, vaga ma chiara.

Questa coesistenza non è solo il risultato di una sorta di relativismo postmoderno, della fine della grande narrazione del modernismo, della globalizzazione, delle “oscillazioni del gusto” discusse da Gillo Dorfles¹⁷, o dell'ampio uso del kitsch fatto da coloro che, a tutti i livelli della produzione culturale, contestano l'arte alta come infrastruttura patriarcale e coloniale. Oltre a questo, dobbiamo anche tenere conto di due fattori che definiscono la cultura contemporanea: la mancanza di una definizione stabile e condivisa di arte e l'impatto dei media digitali sui mezzi di produzione e diffusione dei contenuti culturali.

C'è sempre stato un rapporto dialettico tra kitsch e arte. Da Hermann Broch a Celeste Olalquiaga, per definire il kitsch è necessario avere un'idea (e una storia) dell'arte; e per definire l'arte è necessario avere un'idea del kitsch. Tuttavia, nel contesto dell'“arte alta” che ha preso forma a partire dagli anni Novanta – senza idee dominanti, con molti centri e altrettante periferie, multiculturale e ibrida, costantemente impegnata a rivisitare stili, linguaggi e tradizioni antiche e recenti, e prodotta da e per attori che rifuggono da ruoli codificati – è abbastanza naturale che l'idea contemporanea di kitsch abbia caratteristiche simili. Le due arene sono diventate reciprocamente permeabili a diversi livelli e in diversi punti della sottile membrana che le divide, ma questa sottile membrana deve essere mantenuta: se si dissolvesse non sarebbe

¹⁷ Cfr., G. Dorfles, *Le oscillazioni del gusto. L'arte d'oggi tra tecnocrazia e consumismo*, Torino: Einaudi, 1970.

più possibile identificare l'arte nel flusso della cultura contemporanea, separare il grano dalla pula, l'oro dalla sabbia. È qui che le "vecchie" definizioni di kitsch possono aiutarci a relazionarci con l'arte. Come tracciare una linea di demarcazione tra le sculture *Banalities* e gli oggetti di "cattivo gusto" a cui si è ispirato Jeff Koons? Perché le seconde si trovano nei parchi giochi dei bambini o sulla credenza della nonna, mentre le prime sono esposte alla Tate o a Versailles? E come faccio a distinguere i video di Petra Cortright dai milioni di contenuti simili che circolano su YouTube? Non bastano le definizioni istituzionali o contestuali dell'arte, né il fatto che Koons e Cortright si definiscano artisti e che le loro opere siano esposte nei musei; occorre qualcosa che vada oltre i linguaggi, i materiali, le dichiarazioni d'artista e il fatto che le loro opere contengano, come ha detto Danto, «un'atmosfera di teoria artistica, una conoscenza della storia dell'arte: un *artworld*»¹⁸. È qui che, inaspettatamente, possono venirci in aiuto le idee di Broch, Greenberg o Eco: «L'artista che si limita alla ricerca di nuove aree di bellezza crea sensazioni, non arte. L'arte è fatta di intuizioni sulla realtà ed è superiore al kitsch solo grazie a queste intuizioni»¹⁹, scrive Broch. L'arte crea «qualcosa di valido solo nei suoi termini, come la natura stessa è valida», dice Greenberg: è dinamica e sempre in movimento, mentre «il kitsch è meccanico e opera per formule. Il kitsch è esperienza vicaria e sensazioni falsificate. Il kitsch cambia a seconda dello stile, ma rimane sempre lo stesso»²⁰. E se il kitsch, secondo Eco, manifesta un'arte finalizzata a scopi eteronomi, e «si pavoneggia sotto le spoglie di altre esperienze, e si vende come arte senza riserve»²¹, l'arte segue

¹⁸ A. Danto, *The Artworld*. in «The Journal of Philosophy» 61, no. 19, 1964: pp. 571-584.

¹⁹ H. Broch, *Notes on the Problem of Kitsch*, 1950-1951, in G. Dorfles (a cura di), *Kitsch. An Anthology of Bad Taste*, London: Studio Vista, 1969, pp. 49-76.

²⁰ C. Greenberg, *Avant-Garde and Kitsch*, 1953, in C. Greenberg, *Art and Culture. Critical Essays*, Boston: Beacon Press, 1989, pp. 3-33.

²¹ U. Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano: Bompiani, 1977, p. 112.

una strategia inversa, appropriandosi della banalità del kitsch (Koons) o seguendo la spinta dell'arte concettuale verso la dequalificazione e il rifiuto dell'artigianato accademico – qualcosa che Ivan Illich ha chiamato “descolarizzazione”²² –, mascherando la propria presenza nello spazio nativo del kitsch (Cortright).

Kitsch digitale

In che modo la cultura dei media digitali influenza il nostro rapporto contemporaneo con il kitsch? E dove si colloca l'arte dei media digitali in questo scenario? Per rispondere a queste domande, dobbiamo necessariamente considerare la storia dei media digitali; chi li ha progettati e quale scopo aveva in mente; come gli strumenti software, gli algoritmi e i processi influenzano l'estetica di ciò che può essere prodotto con essi; come i comuni dispositivi elettronici di consumo, così come i software concepiti per scopi di intrattenimento, appartengono alla cultura di massa contemporanea e l'hanno plasmata; come le interfacce, il software, le reti e i dispositivi abbiano portato all'emergere di un “milieu informativo”, in cui i flussi di informazione senza massa «diventano l'ambiente in cui si svolge la cultura contemporanea», stabilendo «relazioni dinamiche e mutevoli»²³ tra di essi; e infine, come l'arte dei media digitali si qualifichi come uno di questi “flussi senza massa”, in un dialogo continuo e mutevole con altri flussi che possiamo variamente qualificare come tendenze, sottoculture, pratiche sociali, estetiche vernacolari e memi.

I media digitali sono emersi tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta. Sebbene l'idea di una macchina universale sia stata introdotta da Alan Turing negli anni Trenta, i computer sono stati utilizzati principalmente per l'elaborazione di numeri fino agli anni Sessanta, quando gli ingegneri si sono resi conto che le macchine digitali potevano essere utilizzate anche per

²² Cfr., I. Illich, *Deschooling Society*, New York: Harper & Row, 1970.

²³ T. Terranova, *op. cit.*, p. 8.

generare musica, elaborare testi, programmare immagini e animazioni e codificare sistemi interattivi. L'idea del computer come "metamedium attivo", «il cui contenuto sarebbe una vasta gamma di media già esistenti e non ancora inventati», è stata successivamente formulata da Alan Kay e Adele Goldberg nel loro saggio fondamentale *Personal Dynamic Media*²⁴ del 1977. Questo saggio illustra le potenzialità del Dynabook, il prototipo del PC del futuro, la cui "versione provvisoria", programmata con il linguaggio di programmazione Smalltalk, poteva essere utilizzata per scrivere, disegnare, dipingere, fare musica e persino produrre grafica tridimensionale. Mentre le prime immagini e la grafica generate al computer, realizzate da artisti o ingegneri interessati all'arte, avevano inevitabilmente estetiche minimaliste, con forme geometriche per lo più astratte prodotte da algoritmi e talvolta stampate con primitivi sistemi di disegno a plotter, le illustrazioni presentate nel saggio di Kay e Goldberg mostrano un'estetica genuinamente kitsch, creata dagli stessi programmatori o dagli studenti delle scuole superiori che testavano il sistema.

Il Dynabook anticipa tre importanti caratteristiche dei media digitali emerse nei decenni successivi. In primo luogo, il "metamedium" è stato concepito per democratizzare e rendere accessibile il fare arte attraverso una automatizzazione parziale. Non solo il Dynabook rendeva il lavoro più facile e veloce per i professionisti, ma rendeva anche le pratiche creative accessibili a un numero crescente – e, a partire dagli anni Novanta, a un numero esponenzialmente crescente – di persone che non si consideravano artisti, ma che amavano avere accesso a strumenti e conoscenze. Se siamo d'accordo con Greenberg, quando sostiene che «il kitsch è un prodotto della rivoluzione industriale che ha urbanizzato le masse dell'Europa occidentale e dell'America e ha stabilito quella

²⁴ Cfr., A. Kay, A. Goldberg, *Personal Dynamic Media*, in «Computer» 10 (3) marzo 1977: pp. 31-41. Ripubblicato in N. Wardrip-Fruin, N. Montfort (a cura di), *The New Media Reader*, Cambridge-London: The MIT Press, 2003, pp. 393-404.

che viene chiamata alfabetizzazione universale»²⁵, dobbiamo riconoscere che, contribuendo all'*alfabetizzazione universale* ed estendendola a qualsiasi tipo di media, il computer digitale ha aperto a una marea di “kitsch generato dagli utenti”.

In secondo luogo, i primi utilizzatori del “metamedium” sono spesso più interessati a padroneggiare lo strumento, a ricercare e a mostrare le potenzialità del mezzo, che a fornire «intuizioni sulla realtà»²⁶ o a produrre «qualcosa di valido solo nei suoi termini»²⁷. Questo atteggiamento nei confronti del mezzo (tutt’altro che universale ma diffuso quando il computer non era ancora considerato un mezzo artistico legittimo e richiedeva un’alfabetizzazione alla programmazione, l’accesso ai laboratori e un’attitudine alla collaborazione) trasforma una nozione malintesa di formalismo artistico in semplice tecnofilia e ha condizionato – e in parte condiziona ancora – la produzione di molta digital media art, che il mondo dell’arte contemporanea spesso rifiuta come kitsch e pura celebrazione della tecnologia²⁸.

In terzo luogo, il modo in cui uno strumento digitale è stato progettato e i limiti della tecnologia di un dato momento condizionano l’estetica di ciò che si può realizzare con esso. Se in alcuni casi questo stimola la creatività e la ricerca di soluzioni originali, il più delle volte, tra coloro che utilizzano gli strumenti così come sono stati progettati e in modo acritico, porta a risultati convenzionali ed esteticamente omogenei. Anche se si è già accennato a questi due aspetti, è necessario sottolineare che la problematica dei limiti tecnici e dell’etica progettuale aprono a questioni, atteggiamenti e approcci completamente diversi. Le limitazioni tecniche possono costringere il creatore ad adattarsi a

²⁵ C. Greenberg, *op. cit.*, p. 9.

²⁶ H. Broch, *op. cit.*

²⁷ Greenber, *op. cit.*, p. 9.

²⁸ Si veda a questo proposito, A. Collins Goodyear, *From Technophilia to Technophobia: The Impact of the Vietnam War on the Reception of “Art and Technology”*, in «Leonardo», vol. 41, no. 2, 2008, pp. 169-173.

un'estetica specifica. Come si è visto, la prima computer art era minimalista di *default*. Quando la grafica computerizzata ha iniziato a consentire risultati più complessi (una tavolozza di colori, immagini in 3D, un certo livello di realismo), alcuni dei primi artisti del computer, come Charles Csuri, si sono adattati di conseguenza e hanno continuato a estendere i limiti del mezzo, dimostrando che il loro lavoro iniziale non era alimentato da necessità o scelte estetiche. Non sorprende che quanto realizzato da Csuri a partire dalla fine degli anni Ottanta rasenti il kitsch degli sfondi per desktop e degli screensaver animati. Altri artisti, come Manfred Mohr, sono rimasti fedeli al loro stile geometrico astratto e hanno ottenuto il riconoscimento del mondo dell'arte.

Per tutti gli anni Ottanta e i primi anni Novanta, i progettisti di interfacce hanno dovuto lavorare con i vincoli di schermi piccoli e pixelati e con memorie, schede grafiche e potenza di calcolo limitate. Ciononostante, le icone da 32 x 32 pixel di Susan Kare per il Macintosh (1984) sono un capolavoro di eleganza minimalista e di design intelligente dell'interfaccia che è entrato immediatamente nella cultura popolare. I primi progettisti di videogiochi si sono trovati di fronte a limitazioni simili: se confrontiamo la grafica, a volte cartoonesca e a volte realistica, visualizzata sulle macchine da sala giochi o sulle confezioni dei giochi a 8 bit con ciò che vediamo effettivamente sullo schermo, possiamo avere una misura del divario tra il tipo di immersione e di intrattenimento che le aziende di videogiochi volevano ottenere e i limiti di visualizzazione del motore di gioco. Eppure, escogitando soluzioni creative per aggirare questi limiti, designer come Tōru Iwatani e Shigeru Miyamoto riuscirono a sviluppare uno stile visivo classico che, sebbene reso obsoleto dai nuovi standard industriali e dalla corsa dei videogiochi verso il fotorealismo, è sopravvissuto come paesaggio della memoria e della nostalgia; inoltre, come linguaggio visivo è molto apprezzato e utilizzato per la sua purezza ed economia di mezzi, sia nella scena underground che nel mondo delle arti visive.

D'altra parte, la progettazione degli strumenti digitali è influenzata dalle ideologie che vi sono incorporate. Come è stato ampiamente discusso nel campo dei Software Studies, il software non è mai uno strumento neutro: incarna le idee e i pregiudizi di chi lo progetta, nel bene e nel male, a più livelli: dalla logica binaria del suo codice sorgente, che richiede sempre scelte binarie, al modo in cui è concesso in licenza (software proprietario/open source), alle metafore utilizzate nella sua interfaccia, alla sua funzione primaria, ai pregiudizi (*bias*) degli algoritmi di intelligenza artificiale, che sono spesso addestrati su insiemi di dati e database che possono restringere artificialmente l'insieme delle opzioni disponibili²⁹.

Prendiamo un semplice esempio: Photoshop. Progettato nel 1988 dai programmatori ed esperti di effetti speciali Thomas e John Knoll, che nello stesso anno vendettero la licenza ad Adobe, Photoshop fu concepito come strumento di postproduzione per i fotografi. Rilasciato per Macintosh nel 1990, è diventato presto lo standard del settore per l'editing della grafica raster. I suoi strumenti e filtri consentono ai photo editor di manipolare (cioè migliorare) le immagini e questa ideologia è talmente radicata che il termine "photoshoppato" è entrato nell'uso comune. Naturalmente, grazie alla sua vasta gamma di strumenti, Photoshop può essere utilizzato per molti altri scopi, ma sempre all'interno di una gamma limitata di possibilità. Nel 1999, l'artista e programmatore Adrian Ward ha rilasciato Autoshop, una versione generativa del programma che parodiava l'interfaccia e gli strumenti familiari di Photoshop, introducendo un'automazione imprevedibile e casuale (random). Ritenendo che «la creatività non risieda nella modifica delle regole, ma nella definizione dei criteri

²⁹ Sui pregiudizi dei sistemi di formazione dell'intelligenza artificiale, si veda: K. Crawford, T. Paglen, *Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets*, 19 settembre 2019, in < <https://excavating.ai> >.

per le regole, un po' come avviene nell'arte concettuale»³⁰, Ward ha dimostrato che se questi criteri vengono adattati, il software può produrre risultati completamente diversi.

Nelle prime dimostrazioni del software, John Knoll ha usato le sue stesse foto per dimostrare il potenziale del suo strumento. Una di queste ritraeva la sua fidanzata Jennifer, in vacanza, seduta su una spiaggia di Bora Bora. Nel 2010, per celebrare l'anniversario di Photoshop, Knoll ha rivisitato queste prime dimostrazioni in un video su YouTube³¹. La prima versione alterata di *Jennifer in Paradise* è puro kitsch: Knoll clona la sua futura moglie e l'isola di fronte a lei, e modifica l'immagine per far sembrare naturale questa aberrazione. Nel 2013, l'artista Constant Dullaart ha recuperato l'immagine originale dal video e l'ha restaurata, facendone il punto di partenza di un progetto più ampio, in cui ha manipolato l'immagine sia digitalmente che fisicamente, utilizzando la stampa lenticolare e il vetro smerigliato. Il progetto indaga lo status ambiguo della prima immagine "photoshoppata" che, se da un lato ha aperto un regno di possibilità, dall'altro ha distrutto quello che Roland Barthes ha definito il "noema" della fotografia, e ha, incidentalmente, abusato e mercificato il corpo di una giovane donna³².

³⁰ A. Ward, G., *How I Drew One of My Pictures: * or, The Authorship of Generative Art*, 1999. Questo articolo è stato presentato al "Generative Art international conference", Politecnico di Milano, ed è consultabile in < www.generativeart.com/on/cic/99/0399.htm >.

³¹ Cfr., *Photoshop. The first demo*, canale YouTube di Adobe Photoshop, < <https://youtu.be/Tda7jCwvSzg> >. Si veda anche Gordon Comstock, *Jennifer in paradise: the story of the first Photoshopped image*, in «The Guardian», 13 giugno 2014, e consultabile in < www.theguardian.com/artanddesign/photography-blog/2014/jun/13/photoshop-first-image-jennifer-in-paradise-photography-artefact-knoll-dullaart >.

³² Il progetto è iniziato con una lettera aperta a Jennifer Knoll: C. Dullaart, *A Letter to Jennifer Knoll*, in «Rhizome», 05 settembre 2013, < <https://rhizome.org/editorial/2013/sep/05/letter-jennifer-knoll/> >.

Photoshop ci permette anche di ampliare il concetto di alfabetizzazione universale (visiva) a cui si accennava in precedenza. Secondo il teorico dei media Lev Manovich, «un effetto generale della rivoluzione digitale è che le strategie estetiche d'avanguardia sono state incorporate nei comandi e nelle metafore dell'interfaccia del software del computer. In breve, l'avanguardia si è materializzata in un computer»³³. Manovich fa l'esempio della tecnologia del cinema digitale, che traduce la strategia avanguardistica del collage nel comando “taglia e incolla”, permettendo di dipingere sulle riprese, di combinare animazioni, testi stampati e filmati live action e, persino, di fondere immagini diverse in un unico fotogramma: «ciò che prima era un'eccezione per il cinema tradizionale è poi diventato una tecnica normale e prevista per il cinema digitale, incorporata nel design stesso della tecnologia»³⁴.

Manovich lo scriveva nel 2001. Nei due decenni successivi, l'ascesa dei social media e l'esplosione della cultura digitale amatoriale hanno messo a nudo la prodigiosa conseguenza della traduzione delle strategie dell'avanguardia in strumenti creativi ampiamente disponibili: tutti le usano. Ciò che l'istruzione e lo studio della storia dell'arte non sono riusciti a fare, il software commerciale, la tecnologia di consumo e le applicazioni per smartphone sono riusciti a farlo in pochi anni, mettendo l'avanguardia nelle mani di tutti. L'utente medio di Internet può ancora affermare di amare l'Impressionismo e di non capire Duchamp, ma è l'avanguardia che gli ha fornito gli strumenti per i suoi meme su Internet e i suoi video su TikTok; il suo linguaggio è il collage, non la pittura *en plain air*.

A questo proposito, secondo Greenberg, «quando è trascorso abbastanza tempo, il nuovo viene saccheggiato per trovare nuovi “colpi di scena”, che vengono poi annacquati e serviti come

³³ L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge-London: The MIT Press, 2001, pp. 306-307.

³⁴ *Ibidem*.

kitsch»³⁵; Eco afferma che «il kitsch si rinnova e prospera solo sfruttando continuamente le scoperte dell'avanguardia»³⁶. L'avanguardia è stata digerita e resa accessibile attraverso strumenti creativi, e un numero crescente di utenti per lo più anonimi stanno ora utilizzando questi strumenti per sfornare la versione appetibile e facilmente digeribile dell'avanguardia che stiamo voracemente consumando e utilizzando per comunicare.

Arte e kitsch nell'ambiente informativo

Nelle pagine precedenti il kitsch digitale è inquadrato come il risultato predefinito dell'uso creativo dei media digitali. Riguardo a ciò è importante sottolineare ancora una volta che la categoria di "kitsch digitale" qui discussa non comprende solo gli artefatti digitali che possono essere facilmente riconosciuti come kitsch a causa della loro estetica (dalle animazioni scintillanti alle immagini eccessivamente post-prodotte, dai video di "gatti carini" ai remix di dipinti surrealisti). Tutti gli artefatti digitali appartengono infatti di diritto a questa categoria, in quanto sono il risultato di un processo di democratizzazione della produzione che ha sancito una vera e propria alfabetizzazione universale, incorporando e automatizzando le strategie e gli strumenti tipici delle avanguardie; d'altronde, il più delle volte, tali artefatti sono il risultato degli sforzi compiuti per padroneggiare questi strumenti, che impongono a ogni creazione la propria estetica e le proprie ideologie. Tale aspetto potrebbe essere più evidente nella versione ritagliata, manipolata e filtrata di una foto che avete appena pubblicato su Instagram, ma è presente anche nell'immagine originale memorizzata sul vostro telefono, non ritoccata e apparentemente immediata, ma realizzata con uno strumento che vi mostra in anticipo la realtà sotto forma di immagine, correggendo l'illuminazione e scattando la foto quando tutti sorridono; e si nota

³⁵ C. Greenberg, *op. cit.*, p. 11.

³⁶ Eco, *op. cit.*, p. 76.

ancor di più in una ricetta pubblicata in “Comic Sans”, o anche nel testo stesso che state leggendo, scritto con una macchina copia-e-incolla che permette all'autore di scegliere tra una varietà di caratteri sapientemente realizzati e preselezionati.

Alcuni degli esempi sopra riportati, tuttavia, dimostrano come l'arte possa resistere a un mezzo che è incline a generare kitsch digitale. Manfred Mohr rappresenta tutti quegli artisti che rimangono coerenti con la propria estetica e la propria ricerca, realizzando qualcosa di valido “solo alle sue condizioni” invece di inseguire gli sviluppi e le potenzialità emergenti del mezzo. Adrian Ward ha ideato una macchina concettuale che, mettendo da parte la promessa di utilità solitamente incorporata nei software, riesce a rivelare i limiti codificati dietro la sua interfaccia scintillante. Sfruttando e rendendo visibili le impostazioni predefinite di Photoshop, Dullaart ha rivelato come il suo uso acritico abbia cambiato il mezzo fotografico e il nostro rapporto con le immagini. Entrambe le opere esprimono “intuizioni sulla realtà”.

Una fenomenologia completa – o almeno provvisoria – di come l'arte dei media digitali operi in questo contesto informativo fluido, mutevole e stratificato va ben oltre lo scopo di questo saggio. Come abbiamo già visto, gran parte dell'arte basata su Internet tenta di raggiungere un pubblico occasionale, nascondendo la propria natura di arte e adottando strategie di dirottamento. Quando questo ha successo, le reazioni possono andare dalla semplice riproposizione, all'ammirazione sincera fino a un feroce attacco³⁷. Per i nostri scopi, è importante notare che, in questo ambiente, il rapporto che si forma tra avanguardia e kitsch è simultaneo piuttosto che sequenziale, esso è più un dialogo che uno sfruttamento; per quanto lo sfruttamento si verifichi ancora, si pensi per esempio a quando i media mainstream prendono in prestito l'estetica dalle comunità online o dagli artisti contemporanei, come è successo nel 2007, quando i produttori di

³⁷ Si veda anche D. Quaranta, *Response. Contemporary Art and Online Popular Culture*, in «Artpulse», 20, dicembre 2014: pp. 34-37.

Kanye West hanno usato effetti di datamoshing (una forma di glitch di compressione che molti artisti stavano sperimentando in quel momento) in un video; oppure quando nel 2011, la cantante pop Rihanna si è appropriata dell'estetica del seapunk in una performance live al *Saturday Night Live*, facendo infuriare la comunità online, di nicchia eppure globale, che lavora su questo immaginario, caratterizzato da sfumature di colore, modelli 3D, iconografia acquatica come onde, sirene, palme e delfini, gif animate e allusioni nostalgiche alla cultura visiva degli anni Novanta³⁸.

L'utilizzo di varie forme di kitsch digitale come materiale di partenza è un'altra strategia artistica comune. La generazione cresciuta sui social media ha fatto largo uso di contenuti generati dagli utenti (video su YouTube, immagini su Flickr, post su Twitter), producendo mash-up di video, playlist, libri d'artista, blog su Tumblr e installazioni. Un esempio popolare è *Drei Klavierstücke op. 11* di Cory Arcangel (2009), in cui l'artista ricrea la composizione musicale di Arnold Schoenberg unendo decine di video di YouTube di gatti che suonano il pianoforte³⁹. A volte gli artisti operano come antropologi o archeologi dei media, come si può vedere nelle videoinstallazioni di Natalie Bookchin, che esplora fenomeni online come le camgirl o l'uso confessionale dei social media, o che scava nelle homepage perdute di GeoCities degli anni Novanta, come nel progetto di Olia Lialina e Dragan

³⁸ Prendendo in prestito il termine da Mark Fisher, è possibile definire questa forma di incorporazione accelerata nel mainstream con "precorporazione" (cfr., D. Quaranta, *Between Hype Cycles and the Present Shock*, in «Docs #06», NERO Editions, Roma, 2020, < www.neroeditions.com/docs/between-hype-cycles-and-the-present-shock/ >).

³⁹ Cfr., C. Arcangel, *Drei Klavierstücke op. 11*, 2009, < <https://coryarcangel.com/things-i-made/2009-003-dreiklavierstucke-op-11> >. Ho offerto una panoramica di questo tipo di pratiche nella mia mostra itinerante *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age* (2011 – 2012). A questo proposito si veda D. Quaranta (a cura di), *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*, Brescia: Link Editions, 2011.

Espenschied, *One Terabyte of Kilobyte Age* (2010 - in corso). Spesso gli artisti si procurano anche contenuti tradizionali, dagli archivi di immagini stock (Katja Novitskova) al cinema piratato (Nicolas Maigret). In tutti questi casi, l'estetica è quella del materiale di partenza.

Le opere che vanno sotto il nome di “Game Art” offrono un altro interessante caso di studio. Sotto forma di viaggi fotografici, video machinima⁴⁰, motori di gioco modificati, performance in-game e giochi d'arte indipendenti, questo tipo di arte ha spesso preso in prestito linguaggi e pratiche dalle comunità e dalle sottoculture online (hacker, modder, scener e appassionati di videogiochi) e ha abbracciato l'estetica dei media mainstream su cui si basava⁴¹. Per quanto radicale, una performance messa in scena in “The Sims” sembrerà sempre appartenere a una casa di bambole. “Second Life”, un mondo virtuale fondato nel 2003, ha guadagnato presto una popolarità mainstream e per alcuni anni ha raccolto una grande e attiva comunità di artisti. Tutta l'arte che vi è stata creata ha la stessa estetica 3D e cartoonesca, che si tratti della rievocazione di una pietra miliare della performance art (Eva e Franco Mattes), di una forma di performance codificata che

⁴⁰ *NdT*: I video machinima sono film o video creati utilizzando motori grafici di videogiochi. Il termine “machinima” deriva da una combinazione di “machine” (macchina) e “cinema” e si riferisce a una tecnica che sfrutta i motori grafici di giochi esistenti per produrre contenuti visivi animati. In altre parole, anziché creare animazioni da zero, gli autori di machinima registrano sequenze di gioco, utilizzando i personaggi e gli ambienti del videogioco per raccontare storie. Possono essere utilizzati sia per scopi artistici, sia narrativi, spesso esplorando nuove forme di espressione attraverso i mondi virtuali. I video machinima hanno radici nelle comunità di videogiocatori e hanno contribuito a sviluppare una forma di narrazione cinematografica che unisce il mondo dei videogiochi con quello del cinema. Su questo tema si veda H. Lowood, *High-Performance Play: The Making of Machinima*, in «Journal of Media Practice», 7 (1): pp. 25-42; H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, Cambridge: The MIT Press, 2011.

⁴¹ Cfr., M. Bittanti e D. Quaranta (a cura di), *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi, 2006.

hackera il motore del gioco (Gazira Babeli) o di un diario di viaggio attraverso i luoghi più strani di questo spazio virtuale completamente generato dagli utenti (Jon Rafman). Tutti questi lavori sono caratterizzati dall'estetica kitsch del gioco, ma non appartengono al kitsch come categoria di artefatti culturali: la loro estetica è il default della piattaforma o il fulcro della loro indagine, una patina prefabbricata che si sovrappone a pratiche che sono rispettivamente un tentativo di misurare la distanza tra realtà e simulazione, uno sforzo di rompere l'incantesimo dell'immersione e un'esplorazione delle comunità online.

In alcuni casi, la digital media art contribuisce attivamente, volente o nolente, all'implementazione del kitsch digitale online, producendo contenuti che vengono trasformati in meme popolari, prendendone in prestito una manifestazione specifica come linguaggio codificato che può essere usato e abusato, o ideando strutture destinate ad arricchire il dominio pubblico e a offrire alle folle online nuovi strumenti e materie prime. Quando Matthias Fritsch ha aggiunto il suo video *Kneecam No 1* (2000) a YouTube, il suo intento era mostrare parte di un documentario ispirato a Dogma 95. Scaricato da altri utenti e ridistribuito con il nuovo nome di *Technoviking*, il video – con un muscoloso maschio bianco a una parata techno – è diventato popolarissimo, generando una progenie di tributi, variazioni e remix⁴². *DIS Images* (2013) è una piattaforma ideata dal collettivo artistico e curatoriale DIS, che vende immagini di installazioni e servizi di moda ambientati nello spazio white cube di gallerie e musei come immagini di stock, con versioni a bassa risoluzione visibili sul loro sito web, opportunamente filigranate. Il progetto utilizzava l'estetica delle immagini di stock per commentare ironicamente le analogie tra queste immagini e la documentazione artistica, e anche per sfruttare le economie delle immagini digitali mercificate come

⁴² Cfr., D. Quaranta, *My Life Without Technoviking: An Interview with Matthias Fritsch*, in «Rhizome», dicembre 05, 2013, < <https://rhizome.org/editorial/2013/dec/05/interview-matthias-fritsch/> >.

nuovi canali di distribuzione⁴³. Nel suo progetto in corso su threedscans.com (attivo dal 2012), Oliver Laric valorizza il dominio pubblico, pubblicando gratuitamente modelli 3D di sculture, reperti archeologici e vari manufatti nascosti nei musei e nelle collezioni pubbliche. Questi modelli sono scaricati e utilizzati da una vasta gamma di utenti interessati alla tecnologia 3D, per gli scopi più diversi: dagli appassionati che sperimentano strumenti di 3D sketching⁴⁴, ad artisti, studenti, designer professionisti, creatori, scenografi per i media tradizionali, al fine di usarli per gif animate, rendering, stampa 3D, videogiochi, videoclip, scenari, eccetera. Laric effettua regolarmente ricerche online e raccoglie tutto ciò che è stato fatto con questi manufatti museali trascurati a cui ha ridato nuova vita realizzandone una versione digitale⁴⁵.

NFT, “Crypto Art” e Kitsch

Il kitsch non potrebbe, in effetti, né emergere né prosperare senza l'esistenza del “kitsch-man”, l'amante del kitsch; come produttore d'arte,

⁴³ Una copia di questo progetto è disponibile: L. Boyle, S. Chase, M. Roso, D. Toro, *Dis Images*, in «Rhizome», 2013, < <https://anthology.rhizome.org/dis-images> >.

⁴⁴ *Ndt.* Il 3D sketching è una tecnica che permette di creare modelli tridimensionali in modo rapido e intuitivo, utilizzando strumenti digitali. A differenza della modellazione 3D tradizionale, che richiede più precisione e tempo, il 3D sketching si concentra su abbozzi o bozze veloci di forme e concetti, consentendo agli artisti o ai designer di esplorare idee e visualizzare volumi nello spazio in modo immediato. Gli strumenti di 3D sketching sono infatti pensati per essere semplici e accessibili, simili al disegno su carta, ma con l'aggiunta della terza dimensione. Questa tecnica viene spesso utilizzata come fase preliminare nel processo di design, per progettare modelli di oggetti, ambienti o personaggi prima di rifinirli con dettagli più complessi. Su questo tema si veda C.A. Leclercq, J. Vanderdonckt, *Sketch-Based 3D Modeling: A Review*, in «Journal of Computational Design and Engineering», vol. 3, no. 3, 2020: pp. 286–303.

⁴⁵ Cfr., *Three D Scans*, in < <https://threedscans.com/> >.

*egli produce kitsch e come consumatore d'arte è disposto ad acquisirlo e a pagare somme piuttosto considerevoli per esso*⁴⁶.

Nel corso di questo saggio, si è visto come l'arte dei media digitali e il kitsch digitale coesistano e circolino all'interno dello stesso contesto informativo. L'arte spesso prende spunto dal kitsch, si presenta come kitsch e arricchisce il kitsch con nuovi contenuti e strumenti. Entrambi utilizzano spesso gli stessi strumenti e la stessa *tavolozza*. Si può dire che fino a ora abbiano seguito percorsi sostanzialmente paralleli. Negli ultimi tempi, tuttavia, la loro relazione è diventata molto più promiscua, generando così una grande confusione nel mondo dell'arte. Dietro a questo sviluppo c'è una tecnologia, relativamente nuova, concepita per generare scarsità digitale artificiale e certificare la proprietà, che ha rapidamente dato vita a un mercato in espansione: gli NFT. NFT, che sta per "Non-Fungible Token", è un pezzo di codice registrato su una blockchain, ossia un registro digitale permanente, sicuro e distribuito, protetto dalla crittografia, utilizzato per generare e scambiare criptovalute. Mentre le valute sono "fungible tokens" – vale a dire che ogni token può essere scambiato con un altro di valore equivalente – ogni NFT è unico e può quindi essere associato a un bene digitale per rendere quest'ultimo unico⁴⁷.

Gli NFT hanno iniziato a essere utilizzati nel 2017 per qualsiasi oggetto da collezione: beni digitali utilizzabili in un gioco (avatar, skin, gadget), terreni virtuali, carte collezionabili, meme rari, memorabilia sportive e opere d'arte. Sono emerse diverse piattaforme e marketplace. Poiché gli NFT sono acquistati principalmente utilizzando criptovalute e sono dunque più "comprensibili" per coloro che hanno una certa familiarità con le blockchain e le stesse criptovalute, i loro primi creatori sono state

⁴⁶ H. Broch, *op. cit.*, p. 49.

⁴⁷ Per una trattazione più ampia di questo argomento, si veda D. Quaranta, *Surfing with Satoshi. Art, blockchain and NFTs*, Milano: Postmedia Books – Ljubljana: Aksioma, 2022.

le aziende del settore (come Larva Labs, che ha realizzato CryptoPunks, e Dapper Labs, che ha creato CryptoKitties), o programmatori, ingegneri, creatori di meme e artisti che lavoravano con i media digitali; mentre i collezionisti erano (e sono) spesso investitori di criptovalute e imprenditori di blockchain.

L'uso dei termini "artisti" e "collezionisti" in questo contesto richiede una nota a margine. Solo pochi dei primi creatori provenivano dal mondo dell'arte, e solo pochi dei primi investitori erano collezionisti d'arte tradizionali. La maggior parte di questi "artisti" erano designer professionisti o creatori amatoriali abituati a condividere gratuitamente le loro creazioni su piattaforme di social media come Instagram e in comunità online come Deviantart; essi appartenevano alla vasta, informe e anonima schiera responsabile della maggior parte dei contenuti generati dagli utenti online, ossia una gran parte di ciò che è in questo articolo è stato definito kitsch digitale. La maggior parte dei "collezionisti" si era arricchita facendo investimenti avveduti e facendo profitti con le criptovalute, il che significava che possedevano molto denaro ma scarse risorse da investire per mostrare il proprio status, e un interesse personale nel far funzionare questo gioco. Pertanto, se gli "artisti" avevano poco da perdere, a parte il costo delle transazioni, i "collezionisti" avevano molto da investire. Senza il mondo dell'arte a fare da contraltare (niente gallerie, istituzioni, critici d'arte o curatori), il denaro e i gusti (di solito pessimi) degli investitori divennero gli arbitri di ciò che era significativo e di valore in questo campo. Non deve, dunque, sorprendere che essi abbiano iniziato a riferirsi ai loro acquisti come "crypto art".

Il mercato degli NFT è cresciuto rapidamente tra il 2017 e il 2020, e quando la casa d'aste Christie's decise di sfruttare questi enormi flussi di criptovaluta (il 12 dicembre 2020, una collezione di immagini di un illustratore noto come Beeple venne venduta per 777.777 dollari), gli investitori in criptovalute furono pronti a

seguirne l'esempio. L'11 marzo 2021, Christie's vendette *Everydays. The First 5000 Days* – una compilation di cinquemila illustrazioni precedentemente diffuse da Beeple gratuitamente, sotto forma di .jpg ad alta risoluzione – per sessantanove milioni di dollari, guadagnando una commissione di nove milioni di dollari. Nei mesi successivi, il mercato degli NFT esplose, artisti e operatori del mondo dell'arte vi si unirono, e le riviste d'arte iniziarono a parlarne. Tuttavia, alla fine del 2021, con poche eccezioni, le posizioni di vertice nel mercato dell'arte NFT, che molti considerano una sorta di schema piramidale⁴⁸, erano ancora saldamente occupate dagli stessi primi utilizzatori.

Per decenni, l'arte digitale e il kitsch digitale hanno condiviso lo stesso ambiente, spesso abitando le stesse piattaforme; la sottile membrana che li separava veniva occasionalmente violata da una parte o dall'altra, ma in generale teneva. La nuova variabile introdotta dal mercato degli NFT è il valore economico. Da un lato della membrana il mondo dell'arte, confondendo il valore economico per quello culturale e rinunciando al suo ruolo storico, ha iniziato a scambiare il kitsch digitale per arte; mentre dall'altro lato, un gruppo aggressivo di investitori in criptovalute che si spacciano per collezionisti e si compiacciono del loro nuovo ruolo di guardiani della cultura (e del denaro che ne deriva) sta sfruttando le debolezze del mondo dell'arte. Il risultato sembra essere l'alba di una nuova era per il kitsch digitale, in cui esso diventa più ricercato e prezioso dell'arte, con mercati e persino musei a esso dedicati⁴⁹.

⁴⁸ Cfr., M. O'Leary, *The Case Against Crypto*, in «Watershed», dicembre 3, 2021, < www.watershed.co.uk/studio/news/2021/12/03/case-against-crypto >; D. Gerard, *NFTs: crypto grifters try to scam artists, again*, in «Attack of the 50 Foot Blockchain», marzo 11, 2021, < <http://davidgerard.co.uk/blockchain/2021/03/11/nfts-crypto-grifters-try-to-scam-artists-again/> >.

⁴⁹ Si veda il Museo di Crypto Art, fondato dall'investitore Colborn Bell, che potrebbe essere descritto come un grande inventario del kitsch digitale. «The Museum of Crypto Art», < <https://museumofcryptoart.com/> >. Si rinvia a B. Davis, *Colborn Bell, Founder of the First Museum of Crypto Art, Isn't Worried About*

A causa della loro struttura decentralizzata e peer-to-peer, le blockchain sono spesso descritte come un meccanismo di consenso: le transazioni possono essere accettate e convalidate solo quando tutti i nodi della rete le verificano. Anche il mondo dell'arte ha sempre funzionato come un meccanismo di consenso: alcuni nodi possono essere più potenti di altri, ma nessuno è mai stato abbastanza potente da solo da garantire a un artista una posizione stabile nella storia dell'arte: nessuna istituzione, nessun curatore, nessuno studioso, nessuna galleria, nessun collezionista. L'interazione tra tutti i nodi è sempre stata cruciale nel determinare il valore culturale. In particolare, i nodi con pochi o con nessun interesse economico hanno spesso agito come un meccanismo di controllo contro gli eccessi del mercato dell'arte, ossia contro quegli elementi più propensi ad abbracciare mode, tendenze e clamore, e a cadere nella trappola del kitsch. È un sistema imperfetto, che spesso resiste all'innovazione e tende a convertire l'avanguardia in nuove forme di accademismo, e quindi in kitsch. Ma è l'unico strumento che abbiamo per salvaguardare quella sottile membrana e continuare a godere del kitsch senza scambiarlo per arte.

Wooing the Traditional Art World: A Q&A, in «Artnet News», dicembre 17, 2021, < <https://news.artnet.com/market/interview-colborn-bell-museum-of-crypto-art-2049578> >.

GABRIELE BALBI
BERBER HAGEDOORN
NAZAN HAYDARI
VALERIE SCHAFFER
CHRISTIAN SCHWARZENEGGER

La persistenza dei media
Teorie, approcci, categorizzazioni

Questo articolo è la traduzione parzialmente rivista di G. Balbi, B. Hagedoorn, N. Haydari, V. Schafer, C. Schwarzenegger, *Media persistence: Theories, approaches, categorization*, in «Studies in Communication Sciences», 23 (3), 2023, pp. 299-310 (< <https://doi.org/10.24434/j.scoms.2023.03.4620> >) e compare per la prima volta in italiano su *Pagine Inattuali*.

Introduzione

Nonostante i nuovi media siano continuamente visti come killer dei vecchi media, i vecchi media muoiono raramente e molto spesso persistono. In quella che viene alternativamente chiamata “l’era di Internet”, la “rivoluzione digitale”, il “metaverso”, l’era dell’“intelligenza artificiale”, i vecchi media come il libro, il cinema, la radio, la televisione, la fotografia analogica e molti altri sono ancora in uso. Inoltre, si assiste a una sorta di riemersione dell’“analogico” in varie forme e per diversi motivi, tra cui la nostalgia di modalità d’uso in voga nel passato.

Ma cosa significa *persistenza*? La parola ha un’etimologia interessante, poiché deriva dal latino *persistere*, ossia *per* e *sistere*. In latino *sistere* (dal verbo *stāre*, “stare in piedi”) significa “far stare in piedi” e “mettere in piedi qualcosa”¹ e, in definitiva, i media che persistono sono quelli che *rimangono in piedi*. Ci sono media che possono essere considerati “rovine” del passato, non vengono aggiornati e possono diventare rapidamente strumenti inutili. Ma qui sottolineiamo un’altra idea: per rimanere in piedi, i media

¹ Cfr., J. Kelly, *The many “sist”-ers of persist and resist*, febbraio 2017, in < <https://mashedradish.com/2017/02/10/the-many-sist-ers-of-persist-and-resist> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati).

devono adattarsi o, in altre parole, cambiare ed evolversi in una natura mutevole, trasformandosi e impegnandosi nell'ecologia in cui sono inseriti.

La persistenza negli studi sui media e sulla tecnologia

Non è la prima volta che il concetto di persistenza viene affrontato negli studi sui media. Con poche eccezioni, i *media studies* (e in particolare gli studi sui media digitali) si sono spesso concentrati sul potere dirompente e rivoluzionario delle nuove tecnologie, vedendole come opposte ai media analogici². Inoltre, molto spesso, la storiografia dei media si è spesso concentrata sulle fasi iniziali dello sviluppo delle tecnologie di comunicazione, sulle idee brillanti degli inventori e sulla loro capacità di cambiare i paradigmi consolidati. L'attenzione era ed è tipicamente rivolta al nuovo e ai cambiamenti che esso porterà. Gli elementi delle tecnologie, delle pratiche e delle funzioni dei media che non cambiano, ma che persistono e continuano a essere rilevanti, sono stati concettualmente ed empiricamente trascurati rispetto al nuovo³.

Tuttavia, negli ultimi decenni diversi approcci nei *media studies* e negli studi sulla tecnologia hanno proposto una prospettiva diversa. All'interno dei *media studies*, possiamo individuare almeno due campi principali che si sono occupati della persistenza. In primo luogo, l'archeologia dei media ha spesso sottolineato come gli oggetti e le tecnologie del passato siano ancora importanti nella

² Su questa "ideologia della novità", si veda G. Balbi, P. Magaudo, *Media digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni*, Roma-Bari: Laterza, 2021; e, come notevole eccezione, si veda T. Van der Heijden, C. Wolf, *Replicating the Kinora: 3D modelling and printing as heuristics in digital media history*, in «Journal of Digital History», 2 (1), 2022 (< <https://journalofdigitalhistory.org/en/article/33pRxE2dtUHP> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024))

³ Cfr., O. Driessens, *Not everything is changing: On the relative neglect and meanings of continuity in communication and social change research*, in «Communication Theory», 33 (1), 2023, pp. 32-41, (< <https://academic.oup.com/ct/article/33/1/32/6762955> >).

Gabriele Balbi, Berber Hagedoorn, Nazan Haydari,
Valerie Schafer, Christian Schwarzenegger

cultura contemporanea. Erkki Huhtamo ha introdotto il concetto di *topoi* per indicare che alcuni temi della cultura mediale sono ricorrenti, ciclici e sempre a disposizione per essere utilizzati nel tempo⁴. Parikka, Schneider e Jucan nel loro libro intitolato *Remain* sostengono:

Il *remain* non è semplicemente secondario, ma è l'ingresso primario a un regime temporale diverso che è ancora, stranamente, persistentemente qui come una cosa ma anche come qualcosa di più. L'emergere del *remain* è da considerarsi primario, anche se si sarebbe tentati di pensarlo come una traccia non pienamente presente⁵.

L'archeologia dei media, insomma, si è concentrata sulla persistenza materiale delle forme mediali.

Una seconda tradizione dei *media studies* che tocca la questione della persistenza è la letteratura dedicata al rapporto tra vecchi e nuovi media. Anche in questo caso, l'attenzione per i nuovi media è molto più diffusa di quella per i vecchi, che spesso vengono considerati come ciò da cui i nuovi partono e che sono destinati ad essere superati inevitabilmente. I vecchi media sono quindi considerati come l'incarnazione di vecchi ostacoli e limiti che sono superati e resi obsoleti dalle funzionalità dei nuovi⁶. Ma diversi autori hanno cercato di definire la persistenza dei vecchi media in modi diversi. Secondo Bolter e Grusin, la *rimediazione* è il processo

⁴ Cfr., E. Huhtamo, *From kaleidoscomaniac to cybernerd: Notes toward an archaeology of the media*, in «Leonardo» 30 (3), 1997, pp. 221-224 (< <https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/MediaArchaeology/HuhtamoArchaeologyOfMedia.html> >).

⁵ J. Parikka, R. Schneider, I.B. Jucan, *Remain*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019, p. 9.

⁶ Cfr., M. Menke, C. Schwarzenegger, *On the relativity of old and new media: A lifeworld perspective*, in «Convergence», 25 (4), 2019, pp. 657-672 (< <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856519834480> >). C.A. Scolari, *Media evolution: Emergence, dominance, survival, and extinction in the media ecology*, in «International Journal of Communication», 7, 2013, pp. 1418-1441.

attraverso il quale i vecchi media vengono incorporati e integrati in quelli nuovi, persistendo così nel tempo⁷. Charles Acland ha usato l'espressione *media residuali*. Citando Raymond Williams in *Marxism and Literature*, Acland definisce il residuo come qualcosa che «è stato effettivamente formato nel passato, ma è ancora attivo nel processo culturale, non solo e spesso non del tutto come elemento del passato, ma come elemento effettivo del presente»⁸. Allo stesso modo, i media residuali sono media del passato, ma che ancora influenzano il presente, media la cui rilevanza e attività persiste. La *riconfigurazione* è il modo in cui Gabriele Balbi ha definito il processo di cambiamento dei vecchi media per reagire ai nuovi⁹. I vecchi media, per salvarsi dall'estinzione e quindi persistere, a volte cambiano *a causa dei* nuovi media: il telegrafo è cambiato a causa del telefono, la radio e il cinema sono cambiati a causa della TV, i media analogici stanno cambiando a causa di quelli digitali. La riconfigurazione è una strategia di persistenza utilizzata dai vecchi media. Lo stesso autore ha introdotto il concetto di *coesistenza*: si tratta di una “regola d’oro” della storia dei media, in cui nuovi media e vecchi media convivono, non si uccidono a vicenda. Berber Hagedoorn ha utilizzato il concetto di *rescreening*. Il mezzo televisivo si è evoluto in una costellazione di pratiche dinamiche dello schermo che consentono il *rescreening*¹⁰, ossia l’ampio accesso

⁷ Cfr., J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini, 2003.

⁸ C.R. Acland, *Residual media*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p. xxi.

⁹ Cfr., G. Balbi, *I media. Quattro paradigmi nella relazione tra vecchi e nuovi mezzi di comunicazione*, in G. Balbi, C. Winterhalter (a cura di), *Antiche novità. Una guida transdisciplinare per interpretare il vecchio e il nuovo*, Napoli-Salerno: Orthotes, 2013, pp. 15-36.

¹⁰ Cfr., B. Hagedoorn, *Collective cultural memory as a TV guide: 'Living' history and nostalgia on the digital television platform*, in «Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies», 14, 2017, pp. 71-94 (<<https://sciendo.com/article/10.1515/ausfm-2017-0004> >); B. Hagedoorn,

nell'odierno paesaggio multi-mediale a un repertorio (digitale) di immagini televisive trasmesse in passato, oggi riutilizzate nella programmazione televisiva e nei media in streaming, ma anche negli archivi televisivi online. Philippe Theophanidis e Ghislain Thibault (2017) hanno utilizzato un concetto tratto dalle scienze dure (*isteresi*), riferendosi a «fenomeni in cui gli effetti persistono quando le cause sono scomparse»¹¹. I due autori definiscono l'isteresi mediatica come «la persistenza degli effetti a livello culturale anche dopo che le cause sono scomparse a livello tecnico»¹² e, più specificamente, «la persistenza di forme, funzioni e configurazioni dei media, o di discorsi mediatici, immaginari o altro»¹³. Infine, Carlos A. Scolari ricorre a metafore e argomenti biologici per spiegare il ciclo di vita dei media nel contesto delle ecologie mediali¹⁴. Lo studioso argentino ha introdotto diversi termini e fasi della vita dei media che possono essere considerati affini alla persistenza: resistenza difensiva, adattamento, convergenza e obsolescenza. Tutti questi termini indicano che le tecnologie mediali lottano per la sopravvivenza, per adattarsi alle nuove circostanze e ai vari ambienti in cui sono immerse al fine di sopravvivere ed evitare l'estinzione. Per persistere, in altri termini.

La persistenza del passato e la sua continua rilevanza per la comprensione dei processi del presente hanno sempre rappresentato una sfida per i *media studies* e, più in generale, le

Cultural memory and screen culture: How television and cross-media productions contribute to cultural memory. In C. Große, R. Drechsler (a cura di), *Information storage: A multidisciplinary perspective*, Cham, Switzerland: Springer, 2020, pp. 179-197.

¹¹ P. Theophanidis, G. Thibault, *Media hysteresis: Persistence through change*, in «Alphaville: Journal of Film and Screen Media», 12, 2017, pp. 8-23, e nello specifico p. 9 (<
<https://www.alphavillejournal.com/Issue12/HTML/ArticleTheophanidisThibault.html> >).

¹² *Ibidem*, p. 9.

¹³ *Ibidem*, p. 12.

¹⁴ Cfr., C.A. Scolari, *On the evolution of media: Understanding media change*, Londra: Routledge, 2023.

scienze della comunicazione. Nella storia e nella storia dei media l'attenzione a ciò che è stato è l'essenza della disciplina. Tuttavia, la ricerca sui media e sulla comunicazione è guidata dal nuovo, affascinata e ossessionata dal cambiamento. In questo contesto, l'idea di persistenza funge contemporaneamente da promemoria e da provocazione per il settore. Nel corso del tempo, i *media studies* si sono sempre più focalizzati su tecnologie nuove o nuovissime, che però dopo pochi anni o addirittura mesi vengono spesso considerate come obsolete o poco significative¹⁵. L'attenzione al cambiamento è, come ha detto Oliver Driessens, un gene nel DNA degli studi sulla comunicazione che si distingue facilmente¹⁶. Da qui si genera una sorta di circolo vizioso, come sostiene lo stesso Driessens: l'attenzione ossessiva al cambiamento ha portato a trascurare le continuità storiche e la persistenza del vecchio, in nome di presunte rivoluzioni apportate da ogni nuova tecnologia di comunicazione, tema che porta a pubblicazioni popolari e a raccogliere fondi di ricerca in maniera più efficace. A coloro che ignorano ciò che c'era prima, tutto apparirà come nuovo e mutevole. Restare in piedi, cioè persistere, nell'ecologia dei media significa adottare ed evolvere, cambiare con il mutare delle circostanze. Inoltre, la persistenza non si oppone al cambiamento, ma piuttosto il cambiamento è un elemento costitutivo della capacità dei media di persistere: come ha ricordato Simone Natale con la formula "non esistono vecchi media", il vecchio è sempre in fase di ringiovanimento, adattamento e cambiamento¹⁷.

Negli studi sulla tecnologia, la persistenza tecnologica è stata invece maggiormente al centro dell'attenzione. David Edgerton, in

¹⁵ Cfr., J. Wilke, *Die Kluft schließt sich. Über die zunehmende Synchronisierung von Medienentwicklung und Medienforschung*, in «Medien und Zeit», 34 (1), 2019, pp. 22-29.

¹⁶ Cfr., O. Driessens, *op. cit.*

¹⁷ Cfr., S. Natale, *There are no old media*, in «Journal of Communication», 66 (4), 2016, pp. 585-603 (<
<https://academic.oup.com/joc/article/66/4/585/4082451> >).

uno dei suoi libri più significativi anche se poco conosciuto in Italia, ha sostenuto che le vecchie tecnologie restano rilevanti per molto tempo e, spesso, lo sono ancora di più quando scompaiono dal discorso pubblico¹⁸. Ha ribattezzato questo fenomeno “lo shock del vecchio”, arrivando a teorizzare che le tecnologie persistenti sono spesso più rilevanti delle innovazioni tecnologiche che occupano le prime pagine dei giornali. In parte, questa idea si avvicina al cosiddetto “effetto Lindy”, una teoria secondo la quale l’aspettativa di vita futura di alcune cose non deperibili (come una tecnologia, ma anche le idee) è proporzionale alla loro età, per cui ogni periodo di sopravvivenza in più implica un’aspettativa di vita residua più lunga¹⁹.

Un capitolo del libro di Edgerton è intitolato *manutenzione*²⁰. La lenta esplosione degli studi sulla manutenzione negli STS e nella storia della tecnologia ha reso la persistenza un argomento chiave di discussione. La teoria della manutenzione è emersa nell’ultimo decennio, ma finora è stata raramente associata agli studi sui media e sulla comunicazione²¹. Tuttavia, per avviare una teoria della persistenza dei media, concentrarsi sulla manutenzione è fondamentale perché significa analizzare come le vecchie tecnologie possono essere mantenute in funzione e quindi possono persistere nel tempo²². La manutenzione è uno sforzo politico,

¹⁸ Cfr., D. Edgerton, *The shock of the old: Technology and global history since 1900*, Londra: Profile Books, 2007.

¹⁹ Cfr., A. Goldman, *Lindy’s law*, in *The New Republic*, 13 giugno 1964, pp. 34-35.

²⁰ Cfr., D. Edgerton, *op. cit.*

²¹ In questo senso un’eccezione sono i lavori di Balbi e Leggero: G. Balbi, R. Leggero, (2020). *Communication is maintenance: Turning the agenda of media and communication studies upside down*, in «Hermes: Journal of Communications», 17, 2020, pp. 7-26; G. Balbi, R. Leggero (a cura di), *Communication Maintenance in Longue Durée*, London: Routledge.

²² Cfr., A. L. Russell, L. Vinsel, *After innovation, turn to maintenance*, in «Technology and Culture», 59 (1), 2018, pp. 1-25 (< <https://muse.jhu.edu/article/692165> >); H. Weber, S. Krebs, *The persistence of technology: From maintenance and repair to reuse*

economico, tecnologico e anche sociale che aiuta i media a persistere e a prevenire il cambiamento incontrollato e caotico, l'obsolescenza o il decadimento delle tecnologie. Ancora una volta, se consideriamo la persistenza non come una forma di stasi, la manutenzione può essere considerata come un modo di gestire il cambiamento in maniera lenta e per consentire a delle tecnologie di avere un presente e un futuro, una continuità, una persistenza appunto.

La *path dependency* è un'altra tradizione teorica degli studi tecnologici legata all'idea di persistenza. Il famoso caso della tastiera QWERTY è uno dei migliori esempi per illustrare la persistenza di vecchie idee in nuove tecnologie digitali²³. La tastiera QWERTY è stata inventata nell'Ottocento per le macchine da scrivere e la sua persistenza intermediale attraverso i tempi e le culture è sorprendente: dalle macchine da scrivere meccaniche a quelle elettriche, dai computer agli smartphone. Il motto della *path dependency* è "la storia conta" e, in questo caso, la persistenza di una tastiera è principalmente un fatto culturale piuttosto che tecnologico. Si potrebbe imparare a usare un'altra tastiera, naturalmente, ma per cambiare le abitudini e le pratiche d'uso è necessario uno sforzo intenso e collettivo che le società non sono disposte a compiere. Quindi, la persistenza è anche una teoria delle abitudini che non possono essere cambiate così rapidamente e la ricerca ha scoperto che alcune modalità d'uso sono più persistenti delle stesse tecnologie cui vengono applicate. Anche quando gli utenti dei media possiedono i dispositivi più recenti, che consentirebbero usi diversi, potrebbero rimanere fedeli a schemi vecchi e consolidati piuttosto che adeguarsi rapidamente²⁴.

and disposal, in S. Krebs, H. Weber (a cura di), *The persistence of technology. Histories of repair, reuse and disposal* Bielefeld: Transcript, 2021. pp. 9-25.

²³ P.A. David, *Understanding the economics of QWERTY: The necessity of history*, in W.N. Parker (a cura di), *Economic History and the Modern Economist*, Oxford: Basil Blackwell, 1986, pp. 332-337.

²⁴ Cfr., M. Menke, C. Schwarzenegger, *op. cit.*

Gabriele Balbi, Berber Hagedoorn, Nazan Haydari,
Valerie Schafer, Christian Schwarzenegger

Abbiamo riflettuto su una serie di concetti che, a cavallo tra i *media studies* e la storia della tecnologia, hanno direttamente o indirettamente trattato il tema della persistenza dei media: concetti come topoi, *remain* o resti, media residuali, isteresi dei media, riconfigurazione, coesistenza, *rescreening*, shock del vecchio, manutenzione e molti altri sono collegati alla persistenza dei media e, in alcuni casi, possono anche essere considerati sinonimi. Quindi, cosa c'è di nuovo in questo contributo? Anzitutto, intendiamo promuovere una nuova agenda di ricerca per gli storici dei media e delle tecnologie digitali e, più in generale, per gli studiosi di media e digitale. Questa agenda propone di rovesciare il focus di interessi oggi predominante e, invece di concentrarsi sulle storie iniziali dei media digitali, di studiare la persistenza dei media vecchi e analogici nell'era digitale e sullo sfondo degli ambienti mediali digitali. Più specificamente, le ragioni per cui i vecchi media persistono nel tempo, il modo in cui fanno parte dei nuovi media e li modellano, il modo in cui la società digitale è stata ed è fortemente influenzata da vecchie idee, immaginari e precedenti visioni del futuro. Jussi Parikka ha proposto che il concetto di *permanenza* possa contribuire ad ampliare l'"agenda dell'archeologia dei media"²⁵. Allo stesso modo, pensiamo che la persistenza possa cambiare il modo di approcciare i *media studies*, e in particolare i media digitali. Da un lato, con il concetto di persistenza dei media, i media digitali possono essere reimmaginati: non sempre si tratta di tecnologie dirompenti che hanno rivoluzionato il passato, ma spesso hanno connessioni con forme mediali precedenti. D'altra parte, questo può essere considerato anche un nuovo modo di intendere la storia dei media (digitali), poiché il campo non deve più occuparsi del passato, ma del presente: oggi i desktop digitali assomigliano a quelli fisici, i vecchi telefoni sono incorporati nel logo di WhatsApp e le vecchie infrastrutture sono utilizzate per

²⁵ Cfr., J. Parikka, (2012). *What is media archaeology?* Cambridge Polity Press, 2012, p. 34.

trasportare i nuovi dati digitali. La persistenza dell'analogico e degli immaginari mediali predigitali nell'era digitale è insomma un tentativo di capire meglio il presente e come il presente sia "pieno di passato". Alcune delle tecnologie e delle pratiche persistenti che riecheggiano nelle attuali icone digitali superano il tempo e la periodizzazione storica cui si riferiscono e assumono significati che non interpellano più il passato. Sono sconosciute alle generazioni più giovani di utenti, che imparano le funzioni contrassegnate dall'icona, ma senza metterle in relazione con le radici tecnologiche cui fanno riferimento: per esempio, abbiamo salvato questo paper cliccando più volte su un'icona che ricorda un floppy disc da 3,5 – una tecnologia che abbiamo usato tutti e cinque e che rivela purtroppo anche la nostra età –, ma la stessa icona viene cliccata da persone che non hanno mai visto un floppy disc. La persistenza sottolinea quindi gli intrecci materiali, funzionali e simbolici tra vecchio e nuovo, tra passato, presente e futuro dei media.

Ma c'è una seconda novità nel contributo che proponiamo: una categorizzazione del tema della persistenza dei media e, quindi, il tentativo di scomporne i significati e la rilevanza più profondi.

Quattro tipologie di persistenza

In questa sezione cercheremo di categorizzare e discutere la persistenza a quattro livelli principali: di tecnologia, di modalità di gestione, in relazione alle pratiche degli utenti e in termini di metafore. Creare delle tipologie di persistenza può essere utile per immaginare e incasellare varie forme di persistenza con cui ci si confronta giornalmente, ma anche e soprattutto per fare ordine in un panorama fin qui poco studiato e frastagliato.

1. La persistenza della tecnologia

La persistenza tecnologica riguarda la persistenza materiale, fisica e tangibile dei media, evidente nelle infrastrutture mediali. A livello macro, lo sviluppo delle reti di telecomunicazione dall'Ottocento a oggi mostra una sorprendente continuità: l'intreccio e la struttura

delle reti globali di cavi sottomarini che trasportano i dati di Internet, per esempio, sono incredibilmente simili a quelli della telegrafia sottomarina del XIX secolo e, per certi versi, della telegrafia wireless dei primi decenni del XX secolo²⁶. Allo stesso modo, le reti Internet sono spesso basate su reti precedenti, come il telegrafo, il telefono e persino i tubi pneumatici²⁷. Le reti telefoniche in rame sono state la spina dorsale di Internet e, grazie a esse, milioni di persone hanno avuto accesso alla rete. Le reti telefoniche sono in effetti molto difficili da sostituire completamente (per esempio bisogna scavare nelle strade o sostituire i cavi nelle abitazioni nel cosiddetto “ultimo miglio”) e la loro persistenza è piuttosto emblematica della natura quasi irreversibile dei grandi sistemi tecnici.

Alcune tecnologie resistono anche più a lungo di quanto noi aspiriamo a farle durare. Un caso interessante riguarda la posta pneumatica, uno dei nuovi mezzi di comunicazione più popolari tra Otto e Novecento, quando diverse grandi città europee decisero di scavare e collocare questa rete di tubi sotto le loro strade²⁸. Era la realizzazione di un vecchio sogno: il trasporto istantaneo di lettere e oggetti da un punto all’altro della città. Dopo qualche decennio, quella rete è stata abbandonata e, per esempio, oggi a Roma un operatore Internet ha acquistato i tubi della vecchia posta pneumatica per installarvi di cavi. Come le reti telefoniche in rame, anche i tubi hanno quindi subito una riconfigurazione dei loro usi e sono passati dal trasporto lettere al supporto di Internet²⁹.

²⁶ Si veda, per esempio, N. Starosielski. *The undersea network*. Durham: Duke University Press, 2015.

²⁷ Cfr., C.H. Franke, (2019). *Computer networks on copper cables*, in «Revue histoire et informatique/ Zeitschrift geschichte und informatik», 1, pp. 65-78.

²⁸ Cfr., L. Meneghello, *Sense Perception and the Maintenance of Pneumatic Mail Tubes in the Longue Durée. Feeling the Air, Preventing and Fixing Failures*, in G. Balbi, R. Leggero (a cura di), *Communication Maintenance in Longue Durée*, London: Routledge, 2024, pp. 43-62.

²⁹ Cfr., G. Balbi, *Ancora tu! L'emersione e la rilevanza della storia dei media nella vita quotidiana*, in «Mediascapes», 8, 2017, pp. 11-23.

Ci sono vecchi media persistenti che sono semplicemente tecnologicamente migliori di quelli più nuovi (e magari digitali). Come sostengono Lisa Gitelman e Geoffrey Pingree, tendiamo a considerare le tecnologie nuove e digitali semplicemente migliori di quelle vecchie e analogiche, ma si tratta di una visione teleologica, lineare ed evolutiva della storia della comunicazione, che va dal mezzo più vecchio e peggiore a quello più nuovo e migliore³⁰. Una visione semplicemente sbagliata. Il libro di carta, per esempio, è una tecnologia introdotta secoli fa e trasformatasi grazie alla stampa nel XV e XVI secolo e a nuove tecnologie per la produzione di massa come l'energia a vapore, la rotativa e la linotype nel XIX secolo. Nonostante i numerosi tentativi e le previsioni sulla scomparsa della carta (libri, giornali, ma anche cartellonistica), questa tecnologia non è stata sostituita dalla sua forma digitale (epub, ebook, ecc.) ma, al contrario, la pubblicazione e la vendita di prodotti cartacei a livello globale sono ai massimi storici³¹. Si tratta di una forma di “shock del vecchio”, secondo le parole di Edgerton ricordate poco sopra: proprio nel momento in cui i media digitali sembrano essere le tecnologie cruciali e più rilevanti oggi, i libri di carta proliferano. Questo fenomeno non è solo persistenza, ma anche proliferazione dell'analogico grazie alle piattaforme digitali, con Amazon che, nel caso della diffusione dei libri cartacei, ha evidentemente giocato un ruolo cruciale.

Un altro caso di persistenza tecnologica è rappresentato dai media analogici che non vengono più utilizzati ma sono ancora conservati in spazi privati o pubblici. È il caso delle vecchie reti telegrafiche o telefoniche che nessuno vuole smantellare perché è troppo costoso per le aziende pubbliche o perché le aziende private

³⁰ Cfr., L. Gitelman, G.B. Pingree, (a cura di.), *New media, 1740-1915*, Cambridge: The MIT Press, 2003.

³¹ Cfr. H. Pimlott, “*Eternal ephemera*” or the durability of “disposable literature”: *The power and persistence of print in an electronic world*, in «Media, Culture and Society», 33 (4), 2011, pp. 515-530 (<
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443711398690> >).

responsabili sono fallite, per esempio: Paolo Bory ha mostrato che le cabine di Internet ad alta velocità degli anni Novanta sono ancora visibili in diverse città italiane, a volte riutilizzati per nuove generazioni di cavi, a volte semplicemente abbandonati³². Poi, su scala più piccola, si pensi a come le case siano piene di supporti analogici e digitali inutilizzati: registratori VHS, Walkman, Discman, vecchi telefoni cellulari, stereo non funzionanti, grammofoni, vecchie console di gioco, vecchi lettori MP3, DVD, CD, floppy disc. Perché non buttiamo via le vecchie tecnologie che non funzionano o che non usiamo più? Perché anche le tecnologie analogiche e digitali possono cambiare le loro “funzioni” nel tempo. I media sono rilevanti non solo quando sono in uso, ma anche quando *non sono utilizzati*. Diventano oggetti decorativi e pezzi di modernariato che vengono anche venduti e acquistati nei mercati. I media che possediamo e che mettiamo in mostra sono la spia della nostra identità, di chi siamo, di come vogliamo essere visti e riconosciuti o, soprattutto nel caso dei media più vecchi, di chi siamo stati nel nostro passato. Per questo motivo tendiamo a non liberarci dei vecchi media perché sono collegati in maniera potente a sentimenti di memoria e nostalgia³³. Questi sentimenti legati agli oggetti persistono nel tempo e sono una memoria materiale di ogni persona³⁴ e talvolta sopravvivono persino a chi li ha acquistati³⁵.

2. *La persistenza nelle modalità di gestione*

La seconda categoria di persistenza a che vedere con le modalità di gestione delle tecnologie di comunicazione. Politici, aziende

³² Cfr., P. Bory, *The Internet myth: From the Internet imaginary to network ideologies*, Londra: University of Westminster Press, 2020.

³³ Cfr., K. Niemeyer, *Media and nostalgia: Yearning for the past, present and future*, Dordrecht: Springer, 2014.

³⁴ Cfr., M. Menke, C. Schwarzenegger, *Media, Communication and Nostalgia. Finding a better tomorrow in the yesterday?*, in «Medien und Zeit», 31 (4), 2016, pp. 2-6.

³⁵ Cfr., R. Bodei, *La vita delle cose*. Roma: Laterza, 2010

private e tecnici regolano e gestiscono i nuovi media in un panorama mediatico ancora dominato dal passato. È sorprendente come le idee e i principi politici persistano nel tempo. Prendiamo il famoso documento sulle autostrade dell'informazione (torneremo più avanti sulla metafora delle autostrade) scritto dall'amministrazione Clinton nel 1993 e rilasciato con il titolo *The National Information Infrastructure: Agenda for Action*. Si tratta di un documento ricco di idee persistenti sulle “rivoluzioni della comunicazione” e sull'impatto che le nuove infrastrutture di rete avrebbero dovuto avere: le reti digitali, così come la telegrafia o la radiotelevisione in passato, avrebbero ridotto le distanze, favorito lo sviluppo della democrazia, permesso un accesso paritario alle scuole e portato benefici alle persone dal punto di vista economico e della salute³⁶. Un altro esempio è l'iniziativa del World Economic Forum “One Laptop per Child”, lanciata nel 2005 e rapidamente naufragata: spinta dal determinismo tecnologico, l'idea alla base del progetto era quella di portare computer portatili a basso costo ai bambini che abitavano nei paesi poveri e, così facendo, dare accesso a nuove forme di istruzione e informazione³⁷. L'accesso ai media come accesso a nuove forme di cultura è un'altra idea politica persistente: strumenti mediali come radio e TV, registratori VHS, computer desktop, connessioni a Internet e altro sono stati utilizzati per diffondere la cultura tra le giovani generazioni.

Può anche esserci una persistenza dei modelli di business e delle mentalità aziendali. Negli anni Settanta del Novecento, i primi personal computer sono stati prodotti e venduti da aziende che producevano macchine da scrivere. Il paradigma di gestione era l'ufficio. Aziende come Motorola sono passate dalla produzione di radio portatili (i cosiddetti transistor), a cercapersone, fino ai telefoni cellulari. Il paradigma gestionale persistente era la

³⁶ Cfr., T. Streeter, *The net effect: Romanticism, capitalism, and the Internet*, New York: New York University Press, 2011.

³⁷ Cfr., M.G. Ames, *The charisma machine: The life, death, and legacy of One Laptop per Child*, Cambridge: The MIT Press, 2019.

portabilità. Le aziende leader nella produzione di batterie, come Duracell negli Stati Uniti, hanno iniziato a produrre power bank per i dispositivi digitali. Si tratta infatti di un paradigma di ricarica. In termini di distribuzione, c'è il famoso esempio di Netflix che nella seconda metà degli anni Duemila ha ripensato il modello del noleggio di Blockbuster. Invece di negozi fisici, Netflix ha permesso agli utenti di noleggiare i DVD attraverso una piattaforma online e poi li ha fatti arrivare agli abbonati attraverso i normali servizi postali³⁸. Si tratta di una forma di circolazione dei beni fisici persistente anche nell'era digitale.

È interessante notare anche le continuità e le persistenze in termini di spazio e luogo. A Menlo Park, una cittadina di poco più di 30'000 abitanti situata nella contea di San Mateo, in California, Thomas Edison stabilì il suo quartier generale e per decenni sperimentò e brevettò tecnologie per il cinema, la riproduzione del suono, la radio e molti altri settori della comunicazione. Qualche decennio dopo, Menlo Park divenne uno dei centri nevralgici della Silicon Valley e della cosiddetta rivoluzione digitale: qui Sun Microsystems sviluppò il linguaggio Java negli anni Novanta del Novecento e, dal 2011, Mark Zuckerberg vi trasferì la sede di Facebook.

3. La persistenza di pratiche e utenti

La terza categoria riguarda gli utenti che usano in maniera simile media diversi nel corso del tempo. Tornando al già citato articolo sull'isteresi dei media, Theophanidis e Thibault sostengono che le aspettative degli utenti verso le nuove tecnologie sono

[...] plasmate dalla loro esperienza con la tecnologia precedente [...] cercano attivamente di riconoscere qualcosa che è loro familiare [...] (attribuiscono) modelli di conoscenza passati ai nuovi media; potrebbero resistere agli usi prescritti a

³⁸ Cfr., R. Lobato, *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York: NYU Press, 2019.

Gabriele Balbi, Berber Hagedoorn, Nazan Haydari,
Valerie Schafer, Christian Schwarzenegger

favore di vecchie pratiche a cui si sono abituati; o potrebbero aggrapparsi a un vocabolario obsoleto per descrivere le nuove tecniche³⁹.

Questo insieme di pratiche può essere letto anche come una tattica per «mitigare l'accelerazione data dall'evoluzione tecnologica»⁴⁰. Perseverare, persistere è anche mitigare. Ricorrere al fascino di vecchie tecnologie e pratiche familiari nel contesto di nuovi quadri tecnologici ci aiuta a far fronte al cambiamento⁴¹ e a ricollegare l'azione attuale all'esperienza e alle conoscenze precedenti. Un esempio eloquente è il suono dell'otturatore meccanico negli smartphone: quando scattiamo una foto con il nostro telefono, sentiamo il suono del click prodotto da vecchie macchine fotografiche analogiche⁴². *Quel* click è immediatamente associabile alla fotografia, è un modo per collegare le vecchie pratiche ai nuovi dispositivi, ci ricorda che in fondo ancora oggi scattare una fotografia è un atto che compiamo premendo uno strumento con un dito, e che ancora oggi clicchiamo un pulsante anche se virtuale per farlo («voi schiacciate il bottone, noi facciamo il resto», secondo un noto slogan della Kodak introdotto nel 1888).

Abbiamo già detto come nelle pratiche d'uso possano persistere abitudini, routine e logiche consolidate anche se le nuove tecnologie consentirebbero altre modalità di coinvolgimento. Gli utenti, tuttavia, non iniziano semplicemente a utilizzare i nuovi dispositivi così come sono stati progettati dai loro produttori, ma finiscono per appropriarsi dell'uso delle tecnologie in base alle loro preferenze, esigenze e abitudini precedenti⁴³. Le modalità d'uso di

³⁹ P. Theophanidis, G. Thibault, *op. cit.*, p. 10 e p. 12.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 12.

⁴¹ Cfr., M. Menke, C. Schwarzenegger, 2019, cit.

⁴² Cfr., M. Henning, *New lamps for old: Photography, obsolescence and social change*, in C. Acland (a cura di), *Residual media*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, pp. 48-65.

⁴³ Cfr., N. Oudshoorn, T. Pinch (a cura di), *How users matter. The co-construction of technologies and users*, Cambridge: The MIT Press, 2003.

determinate tecnologie non sono quindi tanto iscritte nelle o prescritte dalle tecnologie stesse, ma si formano e si cristallizzano in una complessa interazione di fattori individuali, sociali e tecnologici, insieme a infrastrutture, disponibilità e costi d'uso⁴⁴. Le persone hanno iniziato, per esempio, a cercare il proprio nome in rete ben prima dell'arrivo del web e di Google negli anni Novanta del Novecento e, per esempio, già una decina di anni prima con il Minitel in Francia si cercavano informazioni su se stessi, ci si connetteva, chattava, flirtava con altri utenti⁴⁵. Alcune pratiche attraversano i media, vengono rimediate, sono pezzi di DNA che sembrano passare di un mezzo a un altro.

Alcune pratiche d'uso sono legate a caratteristiche generazionali⁴⁶: le persone che appartengono alle stesse generazioni hanno probabilmente esperienze e possibilità condivise che influiscono anche sul modo in cui utilizzano determinate tecnologie, compresi i media. In un approccio generazionale ai media, la giovane età e i periodi di crescita e adolescenza sono considerati anni formativi, che in seguito influenzano il modo in cui tutte le nuove tecnologie mediali vengono utilizzate, interpretate e valutate. Le esperienze fatte quando le persone hanno familiarizzato per la prima volta con i media prevalenti al tempo della loro adolescenza influenzano il modo in cui approcceranno le tecnologie successive. Bolin e Hepp hanno tuttavia criticato quello che potrebbe essere considerato un determinismo generazionale dell'uso dei media. Non è la generazione stessa a plasmare il modo in cui i media vengono

⁴⁴ Cfr., M. Menke, C. Schwarzenegger, 2017, cit.; M. Menke, C. Schwarzenegger, 2019; cit.

⁴⁵ Cfr., V. Schafer, B. Thierry, *Le Minitel. L'enfance numérique de la France*. Parigi: Nuvis, 2012.

⁴⁶ Cfr., G. Bolin, *Media generations: Experience, identity and mediatized social change*. Londra: Routledge, 2016; A. Hepp, M. Berg, C. Roitsch, *A processual concept of media generation*, in «Nordicom Review», 38 (s1), 2017, pp. 109-122 (<<https://sciendo.com/article/10.1515/nor-2017-0395> >).

utilizzati, ma è la probabilità di rivivere esperienze simili e collettive che hanno definito o definiscono le generazioni ad avere un impatto sul modo in cui gli utenti danno senso ai media e li integrano nelle loro pratiche quotidiane⁴⁷.

Anche in questo caso, possiamo vedere il potenziale insito nell'enfatizzare la persistenza rispetto al cambiamento. Piuttosto che cercare ciò che distingue le generazioni e come le nuove tecnologie siano portatrici di cambiamento, un approccio focalizzato sulla persistenza si concentra su ciò che rimane *nonostante* la rapida innovazione tecnologica e come le esperienze condivise, i bisogni o i modelli d'uso simili si stabilizzino *tra le generazioni*. Inoltre, mentre tutti gli occhi e i pc dei ricercatori sono tipicamente puntati sul cambiamento e sull'appropriazione del nuovo, il concetto di persistenza aiuta a capire che non tutti diventeranno utenti delle nuove tecnologie, ma alcune (anzi, molte) persone continueranno a usare i media come facevano prima, a prescindere dal fatto che abbiano a che fare con nuove tecnologie. È necessario concentrarsi su ciò che le persone continuano a fare e fanno, oppure su ciò che evitano di fare (e quindi sulla cosiddetta resistenza ai media⁴⁸), invece di seguire le ultime mode. Ciò aggiunge una certa complessità agli studi sulla ricezione, l'adozione, l'addomesticamento e ai *media studies* in generale.

4. *La persistenza delle metafore*

La quarta e ultima forma di persistenza è quella *metaforica*. Pensiamo alle metafore analogiche e a quanto siano popolari nel mondo digitale a dimostrazione di come ci sia una forma di persistenza dell'immaginario e delle idee legate ai media e alla comunicazione. Molto spesso, anzi, i media digitali sono stati immaginati come media analogici che fanno qualcosa di meglio: si tratta di un

⁴⁷ Cfr., G. Bolin, *op. cit.*; A. Hepp, M. Berg, C. Roitsch, *op. cit.*

⁴⁸ Si veda, per questo concetto, T. Syvertsen, *Media resistance: Protest, dislike, abstention*. Basingstoke: Springer Nature, 2017.

vecchio immaginario tipico di varie metafore legate al digitale⁴⁹. Se prendiamo, per esempio, il *proposal* che Tim Berners Lee sottopose al CERN per promuovere il progetto del World Wide Web, è subito evidente come l'informatico statunitense si servì di vecchie metafore e vecchi media per fare capire ai committenti di cosa si stava parlando: e, allora, vecchi media come gli elenchi telefonici e le biblioteche sono gli strumenti chiave di ispirazione per costruire il nuovo sistema⁵⁰. Un altro esempio è la già citata metafora dell'autostrada dell'informazione: si tratta di una metafora legata ai trasporti, divenuta piuttosto popolare per indicare le reti Internet ad alta velocità. In diversi paesi, questa metafora è stata riadattata, come *autobahn* di informazioni o di dati in Germania o reti ferroviarie in Italia, ma l'analogia tra Internet e il trasporto di persone e merci è un tema ricorrente e persistente⁵¹.

Una seconda forma di persistenza metaforica ha un carattere iconico. Sebbene le cornette dei telefoni fissi stiano sparendo, l'icona che contraddistingue WhatsApp è costituita da un ricevitore telefonico bianco in campo verde. Allo stesso modo, il logo di Instagram è una macchina fotografica analogica. La maggior parte dei servizi di posta elettronica sul Web continua a conservare le tradizionali icone postali, come le buste di carta, la carta carbone, le graffette per gli allegati. Come accennato, nei computer, l'icona universale del salvataggio è un floppy disk da 3,5 pollici utilizzato negli anni Ottanta e nei primi anni Novanta e che è diventato sinonimo di conservazione nel mondo digitale contemporaneo

⁴⁹ Cfr., C. A. Scolari, *In media(tization) studies we love metaphors*. In S. Valdetaro (a cura di), *Mediatization(s) Studies*, Rosario: UNR Editora, 2021, pp. 122-148.

⁵⁰ Cfr., P. Bory, *A Web made of media: Media imaginaries and the birth of the World Wide Web*, in V. Schafer (a cura di), *Temps et temporalités du Web*, Paris: Presses universitaires de Paris Nanterre, 2018, pp. 15-28.

⁵¹ Sulla "tele-presenza" e il legame con i trasporti, si veda J. Bourdon, *Telepresence: Or, we have always been ghosts, from Cicero to computers*, In G. Balbi, N. Ribeiro, V. Schafer, C. Schwarzenegger (a cura di), *Digital roots: Historicizing Media and communication concepts of the digital age* Berlin, Germany: De Gruyter Oldenburg, 2021, pp. 211-228.

nonostante sia caduto in disuso. Pensate ai desktop dei nostri computer portatili: sono ancora molto simili a uffici e scrivanie fisiche, con cestini, cartelle, documenti e programmi di elaborazione testi. Come detto, è interessante notare come gli utenti più giovani dei servizi digitali non abbiano forse mai spedito lettere cartacee nel corso della loro vita, non abbiano mai scattato una fotografia con una macchina analogica, non abbiano mai fatto una telefonata attraverso un classico ricevitore o usato un floppy disk da 3,5 pollici. Tuttavia, sono in grado di riconoscere tutti questi oggetti come media e di metterli in relazione con le loro pratiche attuali, talvolta senza coglierne il nucleo storico che persiste attraverso il simbolo, talvolta provando forme di nostalgia per passati comunicativi che non hanno mai sperimentato e che sono quindi in un certo senso mitologici – questa forma di nostalgia per cose che non si sono vissute, prende il nome di “nostalgia storica” e ha una sua letteratura ormai definita.

Esiste anche un'altra forma di continuità e persistenza nel modo in cui vengono chiamati o immaginati i servizi. Per esempio, le metafore liquide o fluide sono piuttosto popolari nel tempo: i canali radiofonici e televisivi sono diventati canali YouTube; il tubo stesso è un contenitore persistente anche a livello metaforico; anche la rete può essere considerata un modo persistente di immaginare le infrastrutture mediali e deriva, secondo Pierre Musso, dalle pratiche d'uso legate alla pesca⁵². C'è spazio per un'ampia discussione sulla storia delle metafore dei media, e in particolare delle metafore dei media digitali, che mostrerebbe chiaramente come argomenti, nomi e metafore persistono nel tempo, magari cambiando significato e mezzo di comunicazione, ma restando vivi e presenti nelle pratiche quotidiane degli utenti⁵³.

⁵² Cfr., P. Musso, *Network ideology: From Saint-Simonianism to the Internet*, in J. L. Garcia (a cura di), *Pierre Musso and the Network Society*, Cham: Springer, 2017, pp. 19-66.

⁵³ Cfr., J. Farkas, M. Maloney (a cura di), *Digital Media Metaphors. A Critical Introduction*, London: Routledge, 2025.

Gabriele Balbi, Berber Hagedoorn, Nazan Haydari,
Valerie Schafer, Christian Schwarzenegger

Conclusioni

Possono esistere molte altre forme di persistenza dei media, ma abbiamo deciso di concentrarci su quelle più rilevanti per la nostra ricerca e su quelle che stanno emergendo più nettamente nella letteratura scientifica. Ma molte altre categorie e forme possono essere aggiunte e, anzi, in un certo senso, questo è il nostro auspicio perché significherebbe aver avviato una riflessione sulla persistenza dei media. Questo articolo rappresenta dunque solo un primo passo per esplorare cosa la persistenza dei media possa aggiungere alla nostra comprensione dei media e quali strade di ricerca possa aprire in futuro.

MARIO MAGALLÓN ANAYA

*Historia de las ideas
y los medios de comunicación (new media)*

Cómo hacer historia de las ideas en el mundo actual

La realidad y la urgencia del mundo de la vida de hoy nos plantea preguntas de no fácil respuesta; por ejemplo, ¿cómo hacer historia de las ideas en un mundo de la vida tan complejo, difícil y cambiante para aprehender de forma conceptual, las ideas históricamente situadas? Ante la dominancia de una realidad virtual y ciberespacial de redes sociales, de inteligencia artificial (IA) y de las nuevas tecnologías; allí donde se diluyen y sintetizan los modos de percibir, sentir, pensar, amar, soñar, idealizar; hasta alcanzar el paroxismo, la locura, y caer en la seducción de las imágenes y de los lenguajes cargados de simulación, donde la mentira, la falsedad, la exclusión, la marginación, la misoginia, el sexismo, el racismo se ejercen y dominan de forma subrepticia, o, a veces abiertamente, desde los centros de poder económico mundial a través del control y dominio de los dueños de las “nubes” (*the clouds*) con ideologías inducidas fundadas en una supuesta libertad de decidir y de pensar; empero, es cierto que todavía hay opciones de las formas operativas de las redes y medios de comunicación e información, pero son muy limitadas; porque se cuegan y trascienden los límites de control de las personas, de los individuos, de las comunidades ciberespaciales, de las empresas globales propietarias de las nubes; empero, hay que decirlo, éstas muchas de las veces se disuelven, se

desvanecen en principios y reglas que no siempre orientan al ser humano para decidir adecuadamente; las que hipotéticamente están fundadas en normas de carácter general, que no universal, que dan, de cierto modo, certeza y seguridad como construcción de sentido y de significado.

Pero, cabe otra pregunta: si esto es realmente así, ¿cómo construir formas que permitan aprehender conceptualmente la historia de las ideas de nuestra América y del mundo? ¿de los objetos, de las cosas, de las ideas, del pensamiento, de las imágenes? La realidad nos muestra como la “guerra de las imágenes”, de los lenguajes, de las ideas, de los pensamientos, de los imaginarios sociales, políticos, culturales e ideológicos están cambiando de forma incontrolada muy rápido. A través de las redes sociales y la IA se traslapan ideas, formas de pensamiento, se transmiten falsedades y mentiras las que conviven en una relación compleja con las certezas, donde no siempre es fácil orientarnos; lo que dificulta la posibilidad de establecer un criterio de certeza y veracidad que expresen, representen y orienten una construcción de valor y sentido que de certeza y subordine, de algún modo, los ámbitos de la vida individual, social y política.

Los nuevos modos de construir ideas y conceptos de las cosas, de los objetos, de las imágenes; de las formas de representación, de los imaginarios sociales, determinaciones donde la mayoría de las personas en nuestra América y en el mundo se encuentran cautivas.

Lo importante es leer por doquier, por encima de la evidencia práctica de los objetos y a través de la aparente espontaneidad de los comportamientos, la obligación social, el ethos de consumo “ostentatorio” (directo o por interpósita persona), y, por lo tanto, de captar en el consumo una dimensión permanente de jerarquía social, y hoy en el standing una moral siempre tan imperativa. Bajo esta determinación paradójica, los objetos son por lo tanto el lugar, no de la satisfacción de las necesidades, sino de un trabajo simbólico, de una “producción” en el doble sentido del término: *pro-ducere* -se los

fabrica, pero se producen también como *prueba*. Son el lugar de la consagración de un esfuerzo, de una realización ininterrumpida, de un *stress for achievement*, tendiente a hacer la prueba continua y tangible del valor social. Una especie de *Bewährung* secular, de probación, de prestación, heredera, bajo conductas inversas, de los mismos principios morales que fueron los de la ética protestante, y, según Weber, del espíritu capitalista de producción: la moral del consumo sustituye la de la producción o se traba con ella en una misma lógica social de salvación¹.

Es decir, los seres humanos se encuentran, sin quererlo, como prisioneros de lo que no siempre están conscientes, porque viven en mundos de fantasías que los constriñen en la ambigüedad y la dispersión; inclusive, en el absurdo fantasmagórico que sobrecoge a mentes y espíritus.

El sujeto del mundo actual vive en una situación en la que el miedo, la ambigüedad, la incertidumbre y el absurdo lo asaltan al escuchar, ver, presenciar lo que ocurre en su entorno: es posible que enseguida le llegue un cierto sinsabor pues el futuro está eclipsado por esos jinetes apocalípticos del mal actual. Sin embargo, la vida diaria impone su ritmo y se cierra el día con estado de ánimo de la culpabilidad o de diferencia: lo segundo es más probable. El sentimiento de culpabilidad puede ser solidario, pues como se ha argumentado aquí, se es culpable y también con respecto de otros. La indiferencia es algo más personal, no más íntimo: más cerrado, porque no comunica nada. Este sentido de la indiferencia, por ser condición intrínseca en una sociedad en donde todos los hábitos tienden a ser individualistas, es funcional, es decir, crea espacios mentales y de acción en donde aparentemente no ocurre nada y en donde, por lo tanto, donde lo posible se escapa. Los cambiantes estados de ánimo de las personas,

¹ J. Baudrillard, *La crítica de la economía política del signo*, México: Siglo XXI, 1989, p 7.

también aparecen como fenómenos de la cultura hegemónica. Debemos entender que la indiferencia no se refiere en absoluto a la falta de intereses. Por el contrario, la indiferencia es concomitante a un interés estrictamente individual personalista: fuera del ámbito de lo mío, todo puede seguir en marcha².

Allí, donde lo efímero y lo superficial se suceden con una rapidez increíble; la “ofensiva de las imágenes”, de las ideas y de los pensamientos, traslapan y confunden, generando confusión, incertidumbre e indeterminación; más aún, ni siquiera hay tiempo para asimilar lo que se ve y mucho menos *mirar intencionalmente*, para discernir y analizar; donde la *verdad* y el *valor* como orientadores de la filosofía política, se disuelven y se mezclan para proponer otras formas de ir más allá de ellos. Esto lleva a pensar que la *cognición*, las *emociones* y las *relaciones ideológico-políticas* moldean la sensibilidad y la toma de conciencia en las decisiones.

Hay que advertir que

La cognición política está moldeada por las emociones. Hay oposición entre cognición y emoción, pero hay diferentes formas de articulación entre emoción y cognición en la toma de decisión de decisiones. El procesamiento de la información (cognición) puede funcionar con o sin ansiedad (emoción), llevando a dos formas diferentes de toma de decisiones: la toma de decisiones racional como proceso de evaluación de la nueva información o modelos rutinarios de decisión basados en experiencias anteriores procesadas en los mapas cerebrales. La teoría de la inteligencia afectiva proporciona un nuevo marco analítico útil que se basa en un conjunto de datos empíricos de comunicación y psicología política para respaldar la idea que la atracción emocional y las elecciones racionales son mecanismos complementarios cuya interacción y peso

² F. Pamplona, *Anhelos de destrucción. Reflexiones sobre el poder, violencia y cultura*, México: Editorial el Pollo Blanco, 2020, p. 126.

relativo en el proceso de toma de decisiones dependen del contexto del proceso³.

Las asperezas de la crisis

Desde finales del siglo XX aparecen en el horizonte filosófico, político, social, económico, científico, tecnológico, comunicativo, informativo y cultural: la *posverdad*, el *posdeber*, la *poshistoria*, la *posmodernidad*, la *poscolonialidad*, el *posoccidentalismo*, el *orientalismo*, la *posmetafísica*, entre muchas otras locuciones; las que en muchos sentidos se expresan y representan en *performances* de formas efímeras e inmediatas; hasta alcanzar la declaración de la muerte o el fin del arte, de la historia, del sujeto, de los grandes relatos, de la filosofía y muchos aspectos más; lo que se muestra a través de formas e imágenes que seducen y se colocan sobre los pensares, quehaceres, valores, certezas, las que limitan el sentido de la creación y de la imaginación *poiética*.

La realidad del mundo de la vida ha desbordado las formas de mirar, pensar y analizar; de sentir, amar; de percibir, imaginar, poetizar, utopizar, crear e inclusive, de morir; como también, las formas de relación con lxs otrxs como sujetxs; con valor y sentido ético-social, estético-político e histórico comprometido y responsable con la realidad histórica circundante y el mundo de la vida; lo que ha *virtualizado*, *viralizado* y *contaminado* las maneras de comunicación e información, pero lo más importante: de correlación analógica recíproca, de diálogo y de relación del “cara a cara” levinasiano entre las personas, las comunidades, los pueblos y las sociedades, como las formas de convivencia social comunitaria; para quedar cautivos, en la mayoría de las veces, en la maraña de la simulación, la falsedad, la mentira, en la inconsistencia ontológica y epistemológica que amenaza y dificulta la posibilidad de salir del engaño y construir horizontes ontoepistemológicos

³ M. Castells, *Comunicación y poder*, México: Siglo XXI, 2012, p. 202.

capaces de orientarnos en la dispersión y la fragmentación de los saberes y de los conocimientos.

La gran evolución de los procesos de comunicación e información, a través de los avances de las ciencias y las tecnologías, de las redes sociales, producto del despliegue inusitado e incontenible de las tecnologías de la información y de la inteligencia artificial (IA); los que, la mayoría de las veces, más que unir dispersan; ¿cómo *construir, aprehender ideas conceptual* y formalmente cuando la realidad histórica y social cambia tan rápido? las que han rebasado los límites de la transmisión de mensajes e imágenes, de la imaginación, de la creación y de la producción de ideas, de pensamientos, de representaciones e imaginarios individuales, sociales, colectivos y comunitarios; de ideales de cambio, de utopías, de esperanzas históricamente situadas; por lo mismo se requiere, a pesar de ello, recuperar nuestro *sueños diurnos, nuestras utopías* históricamente situadas, por cambiar el mundo de la vida en la que estamos ahora inmersos, que nos ahogan y amenazan con asfixiarnos y matarnos por inanición; más aún, como construir ideas, conceptos, formal y conceptualmente en tiempos muy cortos. Ante ello, nos hemos propuesto trabajar con *tiempos de larga duración* a partir de la idea braudeliana, para detectar las constantes, las variables, las contradicciones, las negaciones, que permitan aprehender las ideas en diálogo dialéctico e histórico que orienten las formas de ser y pensar.

La declaración del fin de la filosofía, del sujeto, de Dios, de la historia, de las utopías, de las éticas normativas comprometidas y responsables socialmente; de la fragmentación del saber y de la unidad de las formas discursivas, por parte de las filosofías posmodernas y poscoloniales del desencanto; todo lo cual ha sido consecuencia del rompimiento de las reglas regulativas, por la fragmentación del conocimiento globalizado autoritario ejercidas desde los imperios económicos neoliberales y las empresas tecnológicas transnacionales, para descorrerse un modo de

pensamiento único, unidimensional con visos fascistoides e irracionalistas; de autoritarismos y de formas totalitarias excluyentes de las comunidades humanas en el mundo; allí, donde la filosofía, la ética, la política, la historia; es decir, las humanidades y las ciencias sociales han sido derruidas o “dejadas de lado”, o “para después”, al establecerse un modo de pensar donde “todo se vale”, no hay reglas; regido y regulado por la nueva utopía económico-social neoliberal de la posmodernidad, la poscolonialidad, la colonialidad occidental en el mundo global.

Esto es la consecuencia de un siglo XX cargado de violencia, destrucción y muerte, de genocidio, explotación, opresión y mundiales, regionales y locales; de fundamentalismos y totalitarismos de distinto carácter y naturaleza, donde lo más valioso éticamente humano: la dignidad y la existencia, la vida misma, concebidas como valores fundamentales de principios éticos y sociales de la modernidad alternativa y radical, que regulan las relaciones sociales entre los sujetos: individual y social comunitario han sido derruidas en las sociedades, por las éticas indoloras sin responsabilidad ni compromiso. La dignidad humana estriba, ante todo, en la libertad y solidaridad por el valor y el sentido ontológico y epistemológico en la fenomenicidad óptica que se concreta en la segunda naturaleza humana, en la formación de hábitos, habilidades, actitudes y de la formación del carácter; de respeto y reconocimiento, de un sujeto social ética e históricamente situado educable, en el sentido kantiano.

Allí donde el mundo de la vida ha sido pisoteado, lo que impide ver con claridad el mundo que queremos y el mundo en que vivimos; se busca ser diferentes del siglo XX de destrucción y muerte; el avance del XXI pareciera que, a pesar de la potenciación de las redes, la inteligencia artificial (IA), de las tecnologías de la información, las que parece que han derruido el rostro humano; ante ello, requerimos buscar alternativas que recuperen el sentido y valor de la vida y de la naturaleza. Donde la filosofía de la educación plante la posibilidad de recuperar la vieja aspiración de

los grandes humanistas y educadores, como los ideales de la construcción de un ser humano nuevo, con alternativas y posibilidades que rompan con la “*cárcel de hierro cibernético y ciberespacial*” de la redes de la información y de la comunicación, inmersas y penetradas por los extremos de exclusión y autocomplacencia individual; lo que requiere principios y valores éticos regulativos de convivencia y de intercambios entre los individuos y los sujetos sociales en el intercambio de ideas, en diálogo convivencial en busca del bien común comunitario; esto es, de nuevas relaciones, donde no sólo medien las redes sociales y la IA, sino el “cara a cara” de Levinas, de un “sí mismo como otro” solidario con eticidad y justicia incluyente y solidaria en la sociedad⁴.

Lo que demanda analizar los mitos de ayer y de hoy, los que siempre están reconfigurándose en el tiempo histórico y que requieren reanalizarse en su sentido y valor metafórico, ontológico y epistemológico; en su reconfiguración y reconstrucción semiótica y semántica; lo cual demanda y necesita reconstruir el espíritu humano, al ser humano, a la persona humana. Sobre todo, en un mundo donde se da la nihilización de la existencia en el mundo de la vida.

El hombre (el ser humano) contemporáneo se encuentra en una situación de incertidumbre y precariedad. Su condición es similar a la de un viajero que por largo tiempo ha caminado sobre una superficie helada pero que con el deshielo advierte que la banquisa comienza a moverse y se va despedazando en miles de placas. La superficie de los valores y los conceptos tradicionales está hecha añicos, y la prosecución de los conceptos del camino resulta difícil. El pensamiento filosófico ha intentado ofrecer un diagnóstico de la situación de los males que afligen al hombre (al ser humano) contemporáneo y de los peligros que lo amenazan.

⁴ Cfr., E. Levinas, *El tiempo y el otro*, Barcelona: España Ediciones Paidós, 1993; E. Levinas, *Dios, la muerte y el tiempo*, Barcelona: España Ediciones Altaya, 2000.

Y ha creído poder detectar la causa esencia de todo esto en el “nihilismo”⁵.

Donde, por cierto, el nihilismo es ambiguo y de difícil definición, no obstante que han caído los valores, permanecen aquellos regulativos donde un hipotético orden es el terreno fértil que vuelve a moldear para sus propios fines: la barbarie, la guerra, los Estados totalitarios, los fundamentalismos, los totalitarismos; insistiríamos que éstos «se presentan en el orden del Estado totalitario, en la barbarie de las guerras contemporáneas, el trabajo masificado, la burocracia, en los campos de exterminio»⁶.

Es en esta realidad tan compleja que intentamos reorientar la historia de las ideas de nuestra América; plantear una historia de las ideas donde se de en ciclos o procesos de “larga duración” a la manera de Braudel; porque los fenómenos y los acontecimientos se suceden de forma muy rápida a través de imágenes y representaciones que impiden o mejor, dificultan la construcción de la historia de las ideas o de los conceptos históricamente situados y en situación de la filosofía y del filosofar de nuestra América.

Aquí,

Lo que importa es el plan y las categorías con las que se haya de conocer la historia (de las ideas). «más natural de proceder» es cuando «se reúnen de modo sistemático los sucesos [...] aquellos sucesos que no pertenezcan al sistema [...] no son sucesos para el historiador, por así decirlo». Solo por medio de esta anticipación sistematizadora se ponen al descubierto las conexiones pragmáticas. Si el historiador es «filósofo, y a fe de que ha de serlo, y si quiere hacerse pragmático, se dará entonces máximas universales de como suelen originarse los sucesos». Reflexiones sobre las condiciones de la historia posible, con el

⁵ F. Volpi, *El nihilismo*, Madrid: Siruela, 2007, p. 13.

⁶ M. Magallón Anaya, *Filosofía, religión, espiritualidad, política, poder y mística en la era global*, México: CIALC/UNAM, 2022, p. 66.

fin de religar el plan histórico [historisch] a la historia misma. El tránsito se realiza sin brusquedades: el historiador fundamenta, compara, atiende el carácter y los motivos y «se atreve a deducir de aquí un sistema de sucesos, un motor» que, o bien confirma por medio de fuentes contemporáneas, «o bien encuentra justificado por todo el conjunto conexo de la historia». La anticipación teórica, el *nexus rerum universalis*, queda robustecida, entonces, por la historia misma. «Pues ningún evento en el mundo es, por así decirlo, insular. Todo está conectado con todo, todo se motiva mutuamente, es ocasionado y engendrado, ocasiona y engendra a su vez»⁷.

Esto es pensar sobre nuestra forma de hacer historia de las ideas en el mundo de la vida en la actualidad, desde un horizonte histórico temporal, dialéctico y dialógico entre presente, pasado y futuro; lo que requiere viajar, pensar en las relaciones analógicas de un horizonte fenoménico, ontológico y fenomenológico que busca la *frónesis*, la temperancia, el justo medio éticamente justo e incluyente de la diversidad humana en la unidad y la diferencia; como expresión diferenciadora históricamente situada y en situación de nuestra América.

De esta forma se puede afirmar que la historia de las ideas es el intento por mostrar el nacimiento y desarrollo de algunos de los conceptos dominantes de una organización social y cultural a través de largos períodos de cambio mental y aspira a brindar la reconstrucción de la imagen que los seres humanos se han forjado de sí mismos y de sus actividades en una época cultural dadas. Por ello presenta una variedad muy amplia de exigencias para aquellos que investigan en su campo. Requiere de estas penetrantes habilidades lógicas para el análisis conceptual, ricos almacenes de sabiduría asimilada, amplias capacidades de imaginación comprensiva y reconstructiva, capacidad para “meterse dentro” y comprender desde allí formas de vida

⁷ R. Koselleck, *Historia/historia*, Madrid: Mínima Trotta, 2010, p. 55.

diferentes de las propias. Pero, salvo rarísimas excepciones, estas capacidades que debe poseer quien se dedique a historiar las ideas, es cosa difícil de encontrar reunidas en un solo individuo (es más bien, trabajo de equipo)⁸.

La reflexión, y obligados por las circunstancias ontológicamente en la temporalidad fuimos movidos a preguntarnos de nueva cuenta sobre la situación de la filosofía en el mundo; después haber quedado maltrecha, cuando se declara la muerte de la filosofía, del sujeto, de la historia, del ser y del pensar. Para imperar en este escenario, la fragmentación de los saberes, de los conocimientos, de la filosofía y, por consiguiente, del arte y de la política, de las humanidades y las ciencias (sociales y naturales). Para proponer, desde la posmodernidad, la poshistoria, la posmetafísica, posoccidentalismo, entre muchas otras, de nuestra América y del mundo, desde la tradición occidental; lo que obligó, a *pensar desde la modernidad alternativa radical de nuestra América*, en un intento por dar un paso motivante, sugerente y abierto de otros modos de pensar ontológica, epistemológicamente en la fenomenicidad de los hechos y de los acontecimientos históricos y de la producción de ideas, conceptos, categorías, imágenes situados y en situación.

En la actualidad se está construyendo un futuro, en presentes de grandes inconsistencias teóricas, lógicas y epistemológicas, sin fundamentos históricos, políticos, sociales y culturales orientadores. La promesa de la modernidad occidental y del desarrollo de la razón tecnológica instrumental del “conocer para dominar y “dominar para conocer” a la naturaleza y al ser humano, de raíz baconiana, se ha cumplido con creces; sin embargo esta invención humana se ha vuelto contra su creador y el daño se vuelve a veces, aunque no siempre, proporcional al logro y a la supuesta emancipación humana de la ciencia, la

⁸ M. Magallón Anaya, *Historia de las ideas y filosofía latinoamericana*, en Horacio C. Guldberg y M. Magallón Anaya, *Historia de las ideas latinoamericanas ¿disciplina fenecida?*, México: Juan Pablos/UCM, p. 17.

técnica y la tecnología, lo cual se ha tornado en una nueva modalidad de esclavitud y vasallaje, de sumisión trágica y fatal al mundo del “progreso” de la modernidad occidental europea, para convertirse en una amenaza, lo que impide prever la mayor destrucción que el progreso de la modernidad ha ejercido sobre sí mismo y sus obras⁹.

La historia de la filosofía como la historia de las ideas, a nivel mundial transitan por la recuperación del ser humano, de la persona humana; esto es la vuelta al sujeto, a la historia, a la ontología, a la epistemología al humanismo, a la antropología filosofía de nuestra América y del mundo; sobre todo, cuando nos encontramos en un mundo urgido de respuestas urgentes; de construir éticas consistentes e incluyentes de la diversidad humana y de géneros; donde se potencian los racismos, exclusiones, contradicciones y negatividades, pero también de certezas y positivities; ello requiere reconstruir e inventar, según sea el caso, una filosofía para liberación humana y social; donde se planté la posibilidad de soñar, de utopizar mundos posibles diferentes del neocapitalismo neoliberal global excluyente y marginante. Esto es reconstruir el *sentido nosótrico recíproco comunitario* incluyente de los pueblos originarios, de las comunidades humanas en el mundo; más allá de las formas neocapitalistas, neoimperiales dominantes, para mostrar otras formas de justicia, equidad, libertad y solidaridad ética, donde todos estemos incluidos.

Porque la justicia convivencial de los pueblos originarios, pero que debías ser las comunidades y sociedades, aunque parezca utópico, se encuentra en

La base de la justicia comunitaria en el sentido comunal-convivencial que se adquiere desde los primeros años de vida. Éste también se comprende como un mecanismo para evitar la

⁹ M. Magallón Anaya, *Aventuras dialécticas de la modernidad alternativa y radical*, México: CIALC/UNAM, 2017, pp. 99-100.

repetición de las conductas delictivas (de las comunidades y sociedades neoliberales). Quien lo comete tiene la capacidad por sí mismo de descubrir su culpabilidad al comprender las implicaciones negativas de sus acciones para la comunidad. Ésta ejerce su poder por diversas manifestaciones de desaprobación que se insertan en la conciencia de quien ha cometido el delito, de esta manera evitará experimentar el mismo sentimiento de culpabilidad, por ello, es poco probable la reincidencia. Más allá de evitar el delito por escuchar a la propia conciencia, lo que se escucha es la comunidad. Desde el nacimiento se inserta en el interior de los sujetos el compromiso moral con los demás. La escucha a la cual nos referimos es intersubjetiva, el cántico de la comunidad que envuelve la sabiduría de los antepasados unida a la de la naturaleza, al mismo ritmo, sin prisas ni subordinaciones; en el movimiento espiral del tiempo-espacio renovador¹⁰.

Esto son nuevas alternativas de convivencia y participación comprometida y responsable que trascienden, o por lo menos buscan trascender, el neocapitalismo neoliberal global con justicia y equidad igualitaria incluyente de la diversidad humana.

Derivado de los procesos de investigación llegamos a un punto crucial para nuestra investigación: la recuperación de sujeto de nuestra América a través una antropológica educativa, es decir de una filosofía política de la educación que sea incluyente de la diversidad humana en la unidad y la diferencia.

He de advertir que el mundo de la vida es hermoso, a pesar de los grandes avatares, contradicciones y oposiciones que hoy se viven; recuperemos la posibilidad de plantear una estética política donde la ética social prevenga las exclusiones, las marginaciones, la misoginia, los racismos, los sexismos, los problemas de género; donde la educación como filosofía política y ética plante la

¹⁰ L. de Luna Ramírez, *Justicia comunitaria: senderos del buen vivir entre aymaras y tojolabales, suma qama qamaña y jlekilaltik*, México: CIALC/UNAM, 2021, pp. 290-291.

posibilidad de educar en la inclusión de todos desde una educación horizontal y autogestionaria; donde a todos se les permita el respeto a expresar y dialogar sobre las ideas y los problemas que más afectan a la comunidad y a la humanidad.

Empero, habremos de decir, que la fealdad, la brutalidad y la violencia en el mundo están en todas partes; principalmente en las ciudades modernas, pero también en las zonas rurales; se ha perdido el valor de la *poiética* de pensar, de imaginar, de construir mundos posibles más humanos e incluyentes, como bien ha señalado Gastón Bachelard¹¹; sobre todo, allí donde lo poético ha sido sustituido, solo por lo feo, lo desagradable, lo temporal e inmediato, lo superfluo y la *performatividad*; habría que decir que la imaginación y la poética superan las formas nuevas de pensar y de actuar; de crear y de imaginar, para abrir nuevos espacios de pensar, de imaginar y de creatividad poética.

El concepto de *hombre* o mejor, de *ser humano* como *ser genérico*, como forma incluyente de la totalidad humana concebido como un universalizable, desde aquello que es su atributo diferenciador: la razón, la sensibilidad, el sentimiento, la solidaridad, la pasión en una dialéctica entre la objetividad y la subjetividad, como parte del todo del pensar y del ser; ello ha de ser asumido como la *exclusiva* del ser humano en su especificidad ontofenomenológica: en la historia, de esa que se había declarado su fin, para pisotear y negar la dignidad humana, para asumirlo como aquello que la identifica y diferencia en la existencia humana y en el mundo, que lo hace ser ontológicamente, *lo que se es siendo* en la historicidad dialéctico-procesual como: *ser proteico, ser lábil, ser histórico, ser finito*, ésta es la manera de ser de la humanidad en la temporalidad y la *onticidad* del *ente-ser* en la existencia, en la vida misma.

¹¹ Cfr., G. Bachelard, *La poética del espacio*, México: Breviarios FCE, 1965; G. Bachelard, *La poética de la ensoñación*, México: Breviarios FCE, 1997. Esto por señalar alguno de los textos orientados a la imaginación creativa, poiética de este autor.

Esta reflexión sobre el ser humano y el humanismo me hizo recordar la visión nostálgica del filósofo y humanista renacentista, el italiano Giovanni Pico Della Mirandola, cuando se preguntaba y a la vez expresaba:

¿Quién, pues, no admirará al hombre? A ese hombre que no erradamente en los sagrados textos mosaicos y cristianos es designado ya con el nombre de “todo ser de carne y hueso”, ya con el de “toda criatura”, precisamente porque el ser forja, modela y transforma a sí mismo según el aspecto de todo ser y su ingenio según la naturaleza de toda criatura. Por esta razón el persa Euanthes, en *Esas*, en ese pasaje donde expone la teología caldea, escribe: “el hombre no tiene una propia imagen nativa, sino muchas entrañas y adventicias”. De aquí el dicho caldeo, [...] esto es, “el hombre es animal de naturaleza varia, multiforme y cambiante”¹².

Es necesario en la tercera década del siglo XXI el regreso a la concordia y a la eticidad, a la recuperación de la dignidad humana, porque sólo la filosofía moral y el humanismo podrán tranquilizar la situación de crisis en la cual ha sido colocado el ser humano, la dignidad y su sentido de ser en el mundo.

Empero, es ineludible recuperar la dialéctica y la moral como ejercicio crítico de la razón como resiliencia, como resistencia, porque sólo a través de ésta, dicho en palabras de Pico Della Mirándola, se “calmará(n) los desórdenes de la razón tumultuosamente mortificada entre las pugnas de las palabras y los silogismos capciosos,” a través de los cuales se ha declarado la muerte de Dios, de la filosofía, de la metafísica, de la historia, de la eticidad, porque se ha fragmentado y derruido, la casa común: el *oikos*, *el habitáculo natural del ser humano*.

¹² G. Pico Della Mirandola, *Discurso sobre la dignidad del hombre*, México: Coordinación de Difusión Cultural/UNAM, “Pequeños Grandes Ensayos”, 2004, p. 17.

Porque, insistiríamos, la filosofía no puede fenecer mientras el ser humano exista y esté en el mundo de la vida, como ser situado y en situación histórica debe estar en alerta, en vigilia. *La filosofía*, como ha señalado Heráclito de Éfeso, *no es paz, sino guerra*, sino, más bien, es *ímpetu* y *furor* bruneano; es diálogo interpersonal discursivo con los seres humanos. Es en otras palabras, filosofía crítica demoledora de aquello que prive de libertad, autonomía y de derechos al ser humano. Por ello, diríamos que la filosofía humanística es más que todo esto, porque la filosofía y el sujeto del filosofar es tránsito dialéctico, en consecuencia, no puede reducirse a una actitud contemplativa, sino más bien, es *práctica guerrera de la lucha boeciana*.

La dignidad humana en la alternativa filosófica

La filosofía es el atributo humano por el cual se ejercen la libertad y la autonomía de pensarse a sí mismo y al mundo. Ante esta realidad global, neoliberal, posmoderna, poscolonial y de colonialidad ejercidas desde occidente, desde los sistemas de poder imperial y las empresas tecnológicas transnacionales globales; a pesar de todo ello, aún resuenan a través del tiempo, las palabras de Pico Della Mirandola, cuando señalaba que la autonomía de la razón: «ha sido la filosofía quien me ha enseñado a depender de mi sola conciencia, más que de los juicios de los otros. (...) Yo, en cambio, me he impuesto el principio de no jurar por la palabra de nadie, de frecuentar a todos los maestros de la filosofía»¹³. La filosofía, a diferencia de la teología y los dogmas, es antidogmática y dialéctica, es decir, crítica y tránsito procesual y dialéctico.

El filósofo y educador catalán-español Octavi Fullat Genís recupera el concepto de dignidad humana de Pico Della Mirandola para el análisis; sobre todo cuando ésta hoy se diluye en un inmenso mar de subjetividades fragmentarias de los valores del humanismo en el siglo XXI.

¹³ *Ibidem*.

Este autor señala:

Insisto a continuación en el valor de la *dignidad* de cada ser humano, y en los valores allegados a aquella, porque se trata del valor primero y hontanar, de fiarnos de la tradición occidental. Sólo a continuación, el saber preciso y el hacer eficaz pueden organizarnos en vistas a lo mejor. Sin la dignidad de cada quien, resulta como reducir los seres humanos a el Hombre (al ser humano); la razón reduce a los hombres de carne y hueso a universales peligrosos. Stalin, Pol Pot, Pinochet, Fidel Castro, Franco, Kim II Sung, Stroessner, Milosevic..., han preferido la Razón y la Eficacia por encima de la Dignidad de cada persona. Dignidad, siguiendo a Kant, es aquello que hace que a otro ser humano tenga que tratarlo siempre como finalidad y jamás como medio o instrumento para otra cosa. *La dignidad configura un valor, una utopía, ciertamente, pero sin contar con ella el grupo humano se disipa y desvanece*¹⁴.

Pero hoy se vive la época de la felicidad narcisista, de la moral sin obligación ni sanción, de autocomplacencia en solitario, y autocelebración “onánica” (del personaje bíblico Anón), en un hipotético uso de la libertad liberal que potencia el individualismo y la exclusión; donde el lema se funda en el despliegue del “gozo sin trabas”, la potenciación de un individualismo excluyente y permisivo de desenfreno que subjetiviza los placeres en un individualismo que aísla, y no tolera el rigorismo de las éticas disciplinarias del “deber ser” kantiano, de la obligación moral, de la norma, del derecho y la justicia.

Donde cualquier obligación moral o social es concebida como una forma de regresión neoliberal capitalista. Es la ética, según Gilles Lipovetsky, de la “geometría variable”, allí donde “todo se vale”, la cual se ha constituido en el *posdeber*, en la *posverdad* haciendo

¹⁴ O. Fullat Genís, *Occidente como a priori del humanismo del siglo XXI*, en Y. Á. Parra (compilación), *Humanismo en el umbral del tercer milenio*, México: Santillana, 2000, p. 76 (Las cursivas son nuestras).

añicos la “era del deber”, de las éticas de la responsabilidad y de la conciencia histórica¹⁵; allí donde todo ha sido reducido a mercancía.

El orden social y el consumo del capitalismo del siglo XX se hicieron con organización y dirección productiva planeada; pero el capitalismo potenció y forjó el individualismo, el libre mercado y la competencia, desde personas e instituciones privadas, autónomas e independientes que superó las formas originarias y acumulativas del capital, que llevaron al desenfreno incontenible; esto se pudo ver con la peste de la COVID 19 en el mundo; los empresarios y los laboratorios rompieron todas las reglas éticas y morales de convivencia, para imperar el desenfreno acumulativo de la riqueza; lo mismo acontece con dueños de las redes y de las “nubes” de comunicación en el mundo.

Alfred Sohn-Rethel reflexionando sobre el capitalismo señala que

En el capitalismo, entonces, incluso la posibilidad de producción depende de que sus factores fundamentales, esto es, la fuerza humana de trabajo, los medios materiales de producción, la materia prima y la tierra, se reúnan como mercancías en el camino del mercado. La forma de mercancía, la ley del intercambio de las mercancías, esto es, la forma y la ley de la reificación, se vuelven en el capitalismo en *a priori* de la producción, por lo tanto, la ley fundamental constitutiva para la estabilidad de la sociedad, que se desintegra en un caos de diversidad disforme cuando (en la crisis) la conexión del intercambio de las mercancías no funciona más. [...] Por consiguiente, ocurre realmente una “revolución copernicana” para la manutención de la sociedad, desde la producción simple

¹⁵ Cfr. Gilles Lipovetsky, *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*, Barcelona: Anagrama, 1996, pp. 48-50, pp. 54-57, p. 61 e pp. 76-110.

de mercancías hasta la formación acabada del mundo capitalista de producción¹⁶.

Las tres últimas décadas del siglo XX y las dos primeras e inicio de la tercera del XXI muestran la disolución de los principios y valores de la modernidad occidental de raíz europea; es la nueva reconfiguración de la *economía política mundial* con avances inusitados en las ciencias, las tecnologías, en el proceso productivo y de relación económico social, para redimensionarse en la “ética indolora” y el antihumanismo, en *el posdeber* y *la posverdad*, en la falta de compromiso solidario con el/la otro; es la pérdida del rumbo histórico para ir al más allá: a la poshistoria, a la posmodernidad, a la posmetafísica, a la poscolonialidad. Grandes acontecimientos se suceden en tiempos cortos; el tránsito hacia la democracia en los Estados nacionales en todo el mundo es uno de ellos; la mundialización económica amenaza permanentemente con la gran conflagración dirigida y tutorada por los Estados Unidos de Norteamérica, ahora China y otras naciones poderosas en el mundo.

La experiencia histórica, económica, política, científica, tecnológica, de comunicación, de redes sociales; la división de la Ex-Unión Soviética y de la Antigua Ex-Yugoslavia, la guerra en Ucrania; la furia irracional desmesurada y racista de Israel en contra de las naciones políticamente independientes; las guerras de Irak y de Afganistán; la potenciación de los fundamentalismos y lo totalitarismos amenazan con la intolerancia, la exclusión y el racismo, los problemas de género; el problema del Líbano, de Egipto, entre otros problemas mundiales; donde se reposiciona el neocapitalismo liberal y neoliberal como las únicas y verdaderas vías para el desarrollo y la riqueza en el mundo (todo ello bajo la “sombra protectora” de los Estados Unidos, de la Unión Europea,

¹⁶ A. Sohn-Rethel, *Para la abolición crítica del apriorismo. Una investigación materialista*, en «Educación Superior. Cifras y Hechos», año 6 Núms. 33-34 marzo-agosto 2007, p. 24.

frente a un nuevo reposicionamiento de China y Rusia y las nuevas y posibles alianzas. Esto muestra un hiperpragmatismo político que diluye cualquier interés ético o moral, como sería el respeto por la vida, la libertad, la justicia, la democracia y las formas de convivencia pacífica.

Por lo tanto, es importante plantear otras alternativas culturales y filosóficas que enfrenten y superen las unidimensionales del “pensamiento único” del capitalismo neoliberal; replantar alternativas no fundamentalistas, ni reduccionistas, sino formas reflexivas de cultura que respeten la diversidad cultural y que se asuman racionalmente conscientes los valores perseguidos por la pluralidad incluyente de la diversidad.

En general, es posible decir que los Estados-nacionales en el mundo no suelen ser interculturales de respeto, reconocimiento y tolerancia en relación horizontal del *nosotrxs* con *lxs otrxs*; puede decirse, que tampoco esto lo tienen como *su* aspecto prioritario, más bien persisten en prácticas monoculturales, tanto en lo que respecta con sus políticas internas como las demás expresiones culturales dominantes y no dominantes, lo mismo acontece con las relaciones internacionales.

Por ello, es necesario abrirse e ir más allá de cualquier forma fundamentalista tanto religiosa, como política, cultural y filosófica; ello hace necesario reorientar los valores éticos, políticos, culturales y democráticos, hacia el respeto y el reconocimiento de solidaridad y de tolerancia de otras formas de cultura, tanto dentro de los Estados como a nivel internacional. El monoculturalismo es fractalmente divisorio y excluyente, es la expresión y la característica de las culturas y las filosofías posmodernas y poscoloniales, porque son excluyentes y selectivas.

Las filosofías posmodernas incitaron a pensar y cuestionar la idea de razón, progreso, revolución, libertad, dignidad, democracia y solidaridad humana de la modernidad unitaria, cerrada y excluyente europea y norteamericana. En las filosofías posmodernas es difícil percibir cualquier tipo de regularidad y

linealidad de las formas discursivas y de los discursos; más aún, se constituyen por estructuras irregulares y caóticas, fragmentadas y sin una dirección fija, allí donde la subjetividad y la irracionalidad alcanzan su culminación sin horizontes de sentido.

Es decir, Occidente ha sufrido división y fractura, para decirlo en palabras de Octavi Fullat:

Con la presencia de Nietzsche la historia del humanismo occidental padece una fractura destacada. La Modernidad cambió el sostén y fundamento de la axiología, pero siguió respetando los contenidos de la *encarnación cristiana*. Al fin y al cabo, se contaba con un apoyo -Hombre y la Razón- que legitimaban el fondo de las normas. Nietzsche nos deja a la intemperie y al desamparo. Carecemos de Absoluto, del Que sea. La relatividad lo señorea todo. El siguiente, en todo caso, es el absoluto que permanece: “todo es relativo”. Con anterioridad a los escritos nietzscheanos el proceso de la humanidad presentaba una imagen convergente –del pluralismo hacia una única meta-; después de Nietzsche el caminar histórico de los humanos ofrece una representación divergente –los horizontes aparecen múltiples y cambiantes-. No hay forma de ponernos de acuerdo por falta de criterio absoluto unificador. El humanismo ha quedado inexorablemente dividido y fragmentado. ¿El ser humano? hay que inventarlo. ¿Según qué pautas? Se carece de modelos, de dechados, de prototipos, que se impongan de modo absoluto. A cada grupo, y hasta cada quien, le incumbe el invento¹⁷.

Empero, en la vida cotidiana estamos conscientes para reconocer nuestra finitud humana, como para darnos cuenta de la validez de nuestras convicciones éticas y sociales, y como de defenderlas sin titubeos. Pero en la actualidad la certeza desde la filosofía pragmática es incorregible, algo que no puede cuestionarse, modificarse o rectificarse, aunque podamos descubrir

¹⁷ O. Fullat Genís, *op. cit.*, pp. 62-63.

que nuestra certezas o creencias, según sea el caso, sean erróneas o se diluyan en un inmenso mar de subjetividades fragmentarias e inconsistentes, lo que imposibilita orientar el mundo de la existencia, de la vida; allí donde la razón y la temperancia son un factor esencial ante la realidad que hoy se vive.

Ante esta situación se deberá ser escéptico, cuando no se está absolutamente seguro de lo que se sabe qué es lo verdaderamente bueno o malo moralmente. Por ello, ante una realidad tan difusa tenemos que pensar en nuestras convicciones y compromisos de forma distinta, basados en razones más fuertes y mejores que nos lleven a actuar en bien del ser humano históricamente situado. Empero, la única manera de probar su validez y pertinencia es abriéndose al debate, al diálogo, a la discusión y a las críticas sobre problemas comunes que nos afectan todos.

En síntesis, es necesario que adoptemos, ante la realidad de la ética posmoderna, del *posdeber* y la *posverdad*, una postura crítica a aquellos que sostienen saber con certeza lo que tienen que hacer, como con los que rompen con todas las reglas, porque ya no hay reglas.

Nuestros compromisos y convicciones serán más fuertes si están imbuidos de deliberación inteligente y puestos a prueba en el debate público. Contrariamente a aquellos que piensan que, a menos que logremos una certeza moral objetiva, careceremos de firmeza y de un compromiso profundo para luchar por lo que creemos que es correcto y justo, lo inverso es cierto. Nuestro profundo compromiso con las causas justas se va fortaleciendo e intensificando cuando estamos preparados para justificarlas mediante una apelación a las razones y a las pruebas sujetas a un debate público abierto y crítico. Esto

es esencial para la democracia que verdaderamente valora la libertad¹⁸.

Ante un horizonte incierto, la modernidad alternativa radical latinoamericana o mejor, nuestroamericana¹⁹ es racionalmente más perfilada, porque refiere a los grandes discursos integradores en la unidad de lo diverso, en la totalidad del ser y del *ente-ser*, en un sistema capitalista que nos ha colocado en la periferia, al margen de la economía, de la ciencia y de la tecnología global. Sin embargo, la posmodernidad es poco específica y diferenciadora, más bien, es enigmática y poco esclarecedora, es difusa y diluyente de las formas racionales y discursivas.

El mundo de hoy parece no ser el suelo propicio para la construcción de un pensamiento filosófico nuevo, porque se ha negado el sentido común y la estructura anterior al pensamiento crítico racional; es urgente levantarse de “las ruinas” del conocimiento y de los saberes, en una realidad, que a la vez que aparecen una multitud de caminos que surcan los escombros de lo “viejo”, las opciones no son muchas, pero las que hay tienen que ser orientadas con horizonte epistemológico de sentido y de certeza.

La posmodernidad, la poscolonialidad y el globalismo, como anteriormente el Renacimiento, carecen de un propósito más o menos preciso y confiable; de una meta no bien definida y más bien abigarrada y ecléctica, pero, no necesariamente con horizontes dialécticos, críticos y racionales, sino más bien orientados. No gestiona herencia alguna ni se afirma en ningún proyecto. Por lo mismo, como escribe Habermas, todo intento apresurado y de unificación teórica resulta indigesto y encubre una urgencia

¹⁸ R.J. Bernstein, *El abuso del mal. La corrupción de la política y la religión desde el 11/9*, Argentina Katz Editores, 2006, p. 116.

¹⁹ Cfr., M. Magallón Anaya, *Modernidad alternativa: viejos retos y nuevos problemas*, México: CCyDEL/UNAM, 2006.

ideológica bajo la capa “inocente” de las prisas o de la deficiencia analítica²⁰.

La modernidad alternativa radical nuestroamericana, desde nuestro horizonte filosófico tiene como propósito dominar y cuestionar la política y la moralidad posmoderna dominante, lo cual exige un trabajo de reflexión que desentierre las raíces y los antecedentes de las racionalidades que hoy están funcionando en el campo social; ello requiere de un trabajo de negación de las formas de subjetivación que nos han sido impuestas desde la colonia, la colonialidad, hasta la poscolonialidad.

Por tal razón, requerimos de una ontología crítica del *nosotros*, del *sujeto social comunitario*, lo cual tiene que ser entendido como un *ethos*, como una vida ético-política en libertad, porque ésta es la condición ontológica de la ética. Es necesario ejercer la crítica de lo que somos para proyectar lo que queremos ser. O sea, se requiere del análisis crítico de los límites que se imponen a la experimentación como, también, a la posibilidad de transgredirlos.

Las reflexiones filosóficas anteriores coinciden con el modo como entendió el discípulo de Zubiri, Ignacio Ellacuría, “la filosofía de la realidad histórica” pero desde un ser situado en un horizonte de sentido histórico, de *nuestra América*, y al igual que Foucault demanda que los seres humanos tomen conciencia de sí mismos, como sujetos racionales y sociales que deben enfrentar y resolver en una relación conflictiva, en la lucha política, la defensa y el afianzamiento de la libertad, la dignidad, la equidad, así como buscar los medios para superar la marginación, la pobreza, el hambre, la miseria, la enfermedad. Cuando se construyen este tipo de experiencias de uno mismo, como sujeto social e histórico, y se elabora una teoría del

²⁰ Cfr., J. Habermas, *La posmodernidad un proyecto incompleto*, en Varios autores, *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós, 1985, pp. 34 ss.

conocimiento y de la subjetividad social para enfrentar los irracionalismos políticos, como las dictaduras, los fascismos, los militarismos, el terrorismo. Sin embargo, esta teoría de ningún modo se construye a partir de una relación de inferencia lógica, a través de una exclusiva y única regularidad lógica, sino que más bien está constituida por una *lógica de sentido*, la cual tiene que navegar con la contradicción, el conflicto, los contrarios, y por lo mismo está en permanente situación de riesgo al enfrentarse con la práctica histórico social²¹.

Reflexionar en esta dirección permite superar *el olvido del ser*, como del sujeto histórico y de los valores éticos. Al igual que su relación social con los demás seres humanos en el mundo de la vida en una relación de alteridad horizontal de solidaridad, equidad y justicia incluyente de la diversidad humana.

²¹ M. Magallón Anaya, *Modernidad alternativa: viejos retos y nuevos problemas*, cit, pp. 130-131.

LUCIANO PACCAGNELLA

*L'erosione dello spazio pubblico nella Società delle
Piattaforme: dal colonialismo dei dati all'intelligenza
artificiale generativa*

Dalla società in rete alla società delle piattaforme

1.1 Storia ed evoluzione: società in rete, società connessa, società delle piattaforme

La transizione dalla società in rete alla società delle piattaforme rappresenta un'evoluzione fondamentale nella struttura della comunicazione e dell'interazione sociale nei decenni a cavallo tra XX e XXI secolo. La “società in rete” è stata definita come un modello in cui le tecnologie di comunicazione digitale, in particolare Internet, facilitano una riorganizzazione delle relazioni sociali attorno a reti di flussi di informazioni. In questo contesto, Internet rappresenta una rete aperta e decentralizzata, capace di promuovere nuove forme di interazione e cooperazione¹.

Nel corso degli anni, il concetto di “società in rete” ha lasciato spazio a quello di “società connessa” che descrive come le reti digitali supportino il cosiddetto “individualismo reticolare”²: un modello di organizzazione sociale nel quale gli individui costruiscono e gestiscono reti personali di relazioni, adattabili e flessibili, che sostituiscono le strutture tradizionali di appartenenza

¹ Cfr., M. Castells, *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell, 1996.

² Cfr., L. Rainie, B. Wellman, *Networked: The New Social Operating System*, Boston: The MIT Press, 2012.

sociale. L'individualismo reticolare evidenzia come la connettività digitale faciliti la creazione di legami sociali più personali e su misura, che riflettono le esigenze individuali di comunicazione e interazione.

Oggi ci troviamo in una nuova fase di questa trasformazione: la “società delle piattaforme”³, caratterizzata dalla centralità delle piattaforme digitali commerciali private come mediatori predominanti delle interazioni sociali. Le piattaforme non sono semplicemente infrastrutture passive, ma attori attivi che modellano le dinamiche sociali attraverso logiche algoritmiche e commerciali. Non solo facilitano la connessione tra gli utenti ma determinano anche quali contenuti promuovere e quali inibire, e con quali modalità gli utenti possono interagire tra loro. Tutto questo è alla base del modello di business e del successo economico di pochissimi, giganteschi conglomerati di aziende hi-tech (essenzialmente cinque: Google-Alphabet, Amazon, Facebook-Meta, Apple e Microsoft) che attraverso una politica molto aggressiva di acquisizione dei potenziali concorrenti, si stanno spartendo il mercato dei servizi online.

1.2 La società digitale dopo la pandemia: dallo spazio pubblico di Internet allo spazio privato delle piattaforme commerciali

Con l'avvento della pandemia di Covid-19, il ruolo delle piattaforme digitali nella vita quotidiana ha subito un'improvvisa accelerazione. Mentre Internet è stato inizialmente concepito come uno spazio pubblico aperto, accessibile e decentralizzato⁴, la crescente importanza delle piattaforme digitali ha portato a un progressivo spostamento verso spazi privati e commerciali controllati da poche grandi aziende. Questo passaggio è stato accentuato dalla necessità urgente di strumenti digitali per

3 Cfr., J. Van Dijck, M. De Waal, T. Poell, *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford: Oxford University Press, 2018.

⁴ Cfr., L. Paccagnella, *Open Access. Conoscenza Aperta e Società Dell'informazione*, Bologna: Il Mulino, 2010.

mantenere le connessioni sociali e professionali durante i periodi di lockdown, di isolamento e di restrizioni sociali, rafforzando ulteriormente il potere delle piattaforme commerciali nella gestione delle interazioni online.

Le piattaforme digitali hanno quindi consolidato ed esteso il loro ruolo come intermediari principali delle interazioni sociali durante la pandemia, offrendo soluzioni rapide e efficaci per la comunicazione, il lavoro e l'intrattenimento. Tuttavia, questo dominio solleva preoccupazioni significative riguardo alla perdita di autonomia degli utenti e alla mancanza di trasparenza nelle operazioni delle piattaforme. Strumenti come Zoom, Microsoft Teams o Google Classroom sono diventati essenziali per la continuità delle attività quotidiane, ma la loro struttura proprietaria e le politiche di gestione dei dati hanno creato nuove forme di dipendenza e controllo⁵.

Questa generale migrazione verso i servizi offerti (spesso “gratuitamente”) dalle piattaforme commerciali ha implicato una trasformazione della natura stessa dello spazio digitale. Se prima Internet offriva un modello di accesso inclusivo e decentralizzato, oggi le piattaforme commerciali rappresentano spazi chiusi e privati, dove le condizioni di partecipazione e le modalità di interazione sono determinate unilateralmente dai gestori delle piattaforme. Si è utilizzato a questo proposito il concetto di “giardini recintati”⁶ per indicare ecosistemi chiusi (come quelli di Google, Apple o Amazon), in cui le informazioni e i dati degli utenti vengono mantenuti all'interno del sistema, limitando l'accesso esterno e rafforzando il controllo centralizzato sui flussi di dati.

⁵ Cfr., S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York: Public Affairs, 2019.

⁶ Cfr., N. Paterson, *Walled Gardens: The New Shape of the Public Internet*, in «Conference '12: Proceedings of the 2012 iConference», New York: Association for Computing Machinery, 2012, pp. 97-104.

In effetti il modello di governance che ha regolato Internet nei suoi primi decenni di vita era basato sulla possibilità di partecipazione aperta a chiunque avesse competenze tecniche, buone idee e tempo da dedicare⁷. Al contrario, le scelte tecniche e le strategie commerciali delle piattaforme rispondono esclusivamente e unilateralmente al relativo consiglio d'amministrazione e agli interessi degli azionisti.

La crescente centralità delle piattaforme nella gestione delle interazioni sociali, che non si è affatto fermata con il superamento della pandemia, pone sfide cruciali per la sfera pubblica e la discussione democratica. L'uso di algoritmi per moderare e filtrare i contenuti può creare "bolle" che rafforzano le convinzioni preesistenti degli utenti, riducendo la diversità delle opinioni e frammentando la discussione pubblica⁸. La trasformazione dello spazio digitale da arena pubblica a un ambiente di controllo privato solleva interrogativi su come bilanciare le opportunità offerte da tecnologie indubbiamente comode e sofisticate, con la necessità di preservare uno spazio aperto e trasparente per la discussione e il confronto⁹.

In termini più generali si tratta di bilanciare i legittimi interessi privati di investitori e azionisti, con i valori pubblici che di fatto oggi vengono sempre più spesso affermati o negati attraverso i servizi messi a disposizione dalle piattaforme. È importante tenere presente che tali servizi non riguardano più solo le nostre attività online, ma si estendono ormai a ogni ambito della vita quotidiana anche offline. Per citare solo uno dei tanti possibili esempi, ricordiamo come il servizio di taxi sia stato finora regolamentato dalla concessione di una licenza che impone il rispetto di determinate regole a tutela della collettività, come la trasparenza

⁷ Cfr., F. Amoretti, *Il Cyberspazio Tra Stati, Corporation e... Pratiche Democratiche*, in «Comunicazione Politica», n. 1.1, 2009, p. 109-120.

⁸ Cfr., E. Pariser, *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*, London: The Penguin Press, 2011.

⁹ Cfr., J. Van Dijck, M. De Waal, T. Poell, *op. cit.*

sulle tariffe e l'universalità del servizio. Il tassista non può rifiutare una corsa sulla base del colore della pelle del cliente, per esempio, né può alzare le proprie tariffe nelle giornate di pioggia. Ma i guidatori di Uber sono dei privati cittadini a spasso per le città a bordo delle proprie automobili, e la stessa Uber formalmente non è un servizio di taxi bensì un semplice intermediario tra domanda e offerta – e in quanto tale non è soggetta al rispetto di alcuna particolare garanzia.

Il Colonialismo dei Dati

2.1 *“Raw Data is an Oxymoron”*: i dati “grezzi” non esistono

Le piattaforme si nutrono di dati. Tuttavia, la percezione comune che i dati possano esistere in una forma pura e non mediata è piuttosto ingenua. In realtà, «raw data is an oxymoron»¹⁰: i dati non sono mai “grezzi” ma sono sempre attivamente costruiti attraverso specifiche pratiche di raccolta, selezione e interpretazione. Questo concetto è cruciale nel mondo digitale contemporaneo, dove i dati relativi ai comportamenti online e offline degli individui sono continuamente raccolti, elaborati e trasformati in risorse economiche da parte delle piattaforme digitali commerciali. La raccolta dei dati non è un processo neutro; al contrario, è intrinsecamente legato ai modelli di business delle piattaforme che determinano quali dati siano raccolti e come siano utilizzati per massimizzare i profitti.

La costruzione attiva dei dati implica che ogni informazione generata o raccolta passa attraverso una serie di filtri e processi che ne determinano il significato e l'utilità. Le piattaforme digitali applicano algoritmi complessi per estrarre valore dai dati degli utenti, trasformando azioni quotidiane come i clic, le visualizzazioni e le interazioni in profili dettagliati che possono essere sfruttati per scopi di marketing e personalizzazione dei contenuti. Questo processo di costruzione dei dati è quindi un atto

¹⁰ L. Gitelman, *Raw Data Is an Oxymoron*, Cambridge: MIT press, 2013.

di interpretazione e manipolazione che riflette le priorità e gli obiettivi delle piattaforme, piuttosto che una rappresentazione obiettiva della realtà¹¹.

2.2 Il Concetto di “Affordances” come colonizzazione dei comportamenti sociali

Il concetto di “affordances”¹² si riferisce genericamente alle possibilità d'azione che un ambiente o un oggetto offre a un individuo. Nel contesto delle piattaforme digitali, le affordances si manifestano attraverso il design delle interfacce e delle funzionalità delle piattaforme, che indirizzano e limitano i comportamenti degli utenti in modi specifici¹³. Le affordances delle piattaforme, quindi, non sono neutre ma sono progettate per guidare l'utente verso determinati tipi di interazione che possono essere quantificati e in seguito sfruttati economicamente.

Le affordances delle piattaforme possono essere viste come forme di “colonizzazione” dei comportamenti sociali, poiché modellano le azioni degli utenti secondo le logiche di design che riflettono le priorità commerciali delle piattaforme stesse. Per esempio, la struttura di “like”, “share” e “follow” su social media come Facebook e Instagram incentiva comportamenti che aumentano la visibilità e l'engagement. Le affordances guidano quindi gli utenti a partecipare in modi che generano dati preziosi per le piattaforme, spesso senza che gli utenti siano consapevoli delle implicazioni di queste azioni. Le affordances determinano anche i confini di ciò che *si può* oppure *non si può* fare. Per esempio, l'interfaccia di Instagram nel momento in cui scrivo permette di interagire con i contenuti mettendo un “*mi piace*”, ma non esiste un

¹¹ Cfr., B. Aragona, C. Felaco, *Big Data from Below. Researching Data Assemblages*, in «Tecnoscienza», n. 10 (1), 2019, pp. 51-70.

¹² Cfr., J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, 1979.

¹³ Cfr., T. Bucher, A. Helmond, *The Affordances of Social Media Platforms*, in «The SAGE Handbook of Social Media», n. 1, 2018, pp. 233-254.

tasto per dire invece “*non mi piace*”. YouTube consente entrambe le reazioni, ma per ogni contenuto mostra pubblicamente solo il conteggio dei “*mi piace*”. Facebook infine prevede di reagire con una gamma di emozioni (attualmente sono sette) ben precise. In tutti i casi, ovviamente, si tratta di scelte precise operate unilateralmente dai progettisti seguendo logiche di opportunità economica su cui gli utenti non possono intervenire. Questo significa anche in definitiva che le piattaforme non si limitano a raccogliere dati ex-post, come se fossero risorse naturali già presenti nell’ambiente (è diffusa la retorica dei dati come “nuovo petrolio”), ma costruiscono, orientano e indirizzano direttamente le azioni e i comportamenti che vengono poi riflessi in quei dati.

Questa colonizzazione attraverso le affordances ha implicazioni profonde per la natura della partecipazione online e per la qualità dell’interazione sociale. Le piattaforme progettano le loro interfacce per massimizzare l’engagement degli utenti, creando esperienze che promuovono la permanenza sulla piattaforma e l’interazione continua. Questo approccio può portare tra l’altro a comportamenti compulsivi e alla dipendenza dai social media, influenzando negativamente il benessere complessivo degli utenti e la qualità delle loro relazioni sociali¹⁴.

L’avvento dell’IA generativa

3.1 Cos’è l’IA generativa e a cosa serve

Nell’ambito di queste trasformazioni, l’Intelligenza Artificiale (IA) generativa rappresenta una delle innovazioni più rilevanti, destinata a potenziare ulteriormente i servizi offerti dalle piattaforme digitali. L’IA generativa si riferisce a una categoria di modelli e algoritmi avanzati capaci di creare nuovi contenuti in maniera autonoma, utilizzando enormi quantità di dati per apprendere schemi

¹⁴ Cfr., M. Fasoli, *Il benessere digitale*, Bologna: Il Mulino, 2019; M. Gui, *A dieta di media. Comunicazione e qualità della vita*, Bologna: Il Mulino, 2014.

complessi e generare testi, immagini, video e altre forme di contenuto.

Tra le applicazioni più note dell'IA generativa vi sono i modelli di linguaggio come GPT (Generative Pre-trained Transformer), sviluppati da OpenAI e basati su un processo di apprendimento iniziale che coinvolge la raccolta e l'analisi di giganteschi dataset, oggi disponibili proprio grazie alla progressiva digitalizzazione di ogni aspetto della vita sociale. Questi dati comprendono testi provenienti da libri, articoli, siti web e altre fonti digitali, che vengono utilizzati per riconoscere le regole sintattiche, semantiche e stilistiche del linguaggio. Durante la fase di addestramento, i modelli di IA analizzano questi dati per identificare schemi ricorrenti e costruire una rappresentazione interna del linguaggio. Una volta operativi, questi modelli possono produrre testi coerenti e articolati su una vasta gamma di argomenti, simulando una comprensione profonda delle strutture linguistiche e delle dinamiche del contenuto. Per esempio, sono in grado di rispondere a domande, redigere articoli, comporre e-mail, creare storie o generare codice di programmazione, mostrando una versatilità notevole.

Le applicazioni dell'IA generativa sono molteplici e spaziano in diversi settori. Nell'assistenza virtuale, per esempio, può essere utilizzata per migliorare l'interazione tra utenti e sistemi di customer service, fornendo risposte rapide e pertinenti alle domande dei clienti. Nella scrittura creativa, l'IA generativa può supportare autori e sceneggiatori nella generazione di idee e nella stesura di bozze. In ambito accademico e giornalistico, può contribuire alla sintesi di articoli e rapporti, permettendo ai ricercatori e ai giornalisti di concentrarsi su analisi più approfondite.

Inoltre, l'IA generativa trova applicazioni nella traduzione automatica, migliorando la qualità e l'accuratezza delle traduzioni tra diverse lingue. Anche nel campo della creazione di contenuti visivi e multimediali, come immagini e video, l'IA generativa sta

mostrando un grande potenziale, con algoritmi capaci di creare “opere d’arte” (le virgolette sono ancora d’obbligo) originali, animazioni e simulazioni visive che possono essere utilizzate in vari contesti, dall’intrattenimento all’educazione.

3.2 Tra pappagalli stocastici e scatole nere

Accanto alle potenzialità dell’IA generativa, esistono anche significativi rischi e limitazioni legati al suo utilizzo. Un primo potenziale problema, quello che forse più frequentemente sale sulla ribalta delle discussioni pubbliche, riguarda l’impatto sulle competenze professionali. L’uso diffuso dell’IA generativa per compiti che richiedono creatività e pensiero critico potrebbe portare a una dipendenza eccessiva dalla tecnologia, riducendo le opportunità per l’esercizio di abilità umane distintive. Questo potrebbe avere conseguenze negative per il mercato del lavoro e per la formazione professionale, poiché alcuni compiti tradizionalmente svolti dagli esseri umani potrebbero essere automatizzati, riducendo di conseguenza la necessità di determinate competenze. Ricordiamo tuttavia che i contenuti prodotti dall’IA non sono in senso stretto né “creativi” né “intelligenti”, ma rappresentano piuttosto una specie di rimescolamento delle informazioni contenute nei dataset di addestramento, condite con un elemento di casualità che in alcuni casi può essere aumentato o ridotto dal prompt dell’utente (elemento di casualità che produce talvolta le cosiddette “allucinazioni”).

A questo proposito, alcune delle critiche all’IA generativa ricorrono all’ironico concetto di “pappagallo stocastico”¹⁵ per sottolineare due limitazioni principali. Come un pappagallo, l’IA può imitare il linguaggio umano senza comprenderne veramente il

¹⁵ Cfr., E.M. Bender et al., *On the dangers of stochastic parrots: can language models be too big?*, in «FAccT ’21: Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency» New York: Association for Computing Machinery, 2021, pp. 610-623.

significato: analizza grandi quantità di testo per riconoscere le strutture linguistiche ma non ne possiede una comprensione semantica profonda. In secondo luogo, la parola “stocastico” si riferisce all’uso della probabilità e delle statistiche per determinare i risultati, selezionando le parole successive in una frase basandosi sulle probabilità calcolate durante l’addestramento, senza pensiero critico o razionale. Il contenuto generato da una IA potrebbe quindi essere effettivamente accurato e preciso, così come potrebbe anche essere del tutto errato o privo di senso – e l’unico modo per riconoscere le due circostanze resta quello di possedere già una qualche conoscenza personale sull’argomento. In altre parole, questi strumenti possono essere degli ottimi aiutanti per chi deve confezionare una certa forma (per esempio la bozza di un testo di sintesi) su un contenuto di cui è già esperto – ma possono portare a catastrofici errori chi li dovesse usare a mo’ di insegnanti per apprendere qualcosa di nuovo. In questo senso la progressiva diffusione di questi strumenti rischia di creare nuove forme di disuguaglianza sociale tra sarà in grado di usarli in modo critico e chi invece ne subirà passivamente gli effetti¹⁶.

Il fatto di fondare buona parte della propria base di conoscenza sulle discussioni più popolari, le idee più mainstream e i pregiudizi più diffusi sul web, porta i contenuti generati dall’IA anche a confermare una rappresentazione del mondo che tende a escludere le minoranze, le identità e le pratiche non normative¹⁷.

Esistono inoltre preoccupazioni etiche riguardo alla proprietà e all’uso sia dei contenuti generati dall’IA, sia delle informazioni contenute nei dataset usati per l’addestramento dei modelli. Poiché i modelli di IA generativa utilizzano dati raccolti da fonti diverse, vi sono problemi aperti riguardanti i diritti d’autore e l’appropriazione dei contenuti. Analoghi potenziali rischi

¹⁶ Cfr., C. Wang et al., *The Artificial Intelligence Divide: Who Is the Most Vulnerable?*, in «New Media & Society», 2024, p. 14614448241232345.

¹⁷ Cfr., T. Gillespie, *Generative AI and the Politics of Visibility*, in «Big Data & Society», n. 11.2, 2024, p. 20539517241252131.

riguardano la privacy e la sicurezza dei dati. I modelli possono essere addestrati su dati personali e sensibili, il che solleva questioni riguardo a come questi dati vengono raccolti, memorizzati e utilizzati. La mancanza di trasparenza nei processi di raccolta e utilizzo dei dati può portare a violazioni della privacy e a rischi per la sicurezza, esponendo gli utenti a potenziali abusi e a uno scenario di sorveglianza distopica.

Ma uno dei problemi più significativi e di cui forse si parla ancora troppo poco riguarda la sua natura di “scatola nera”. Il concetto di “scatola nera” nella sociologia della scienza e della tecnologia¹⁸ indica un processo, dispositivo o sistema il cui funzionamento interno diventa invisibile o irrilevante per gli utenti una volta accettato e funzionante. Questo conduce gli utenti a fidarsi dei risultati senza comprendere i dettagli interni, facilitando l'adozione di tecnologie complesse. Per esempio, computer e smartphone sono utilizzati quotidianamente senza che gli utenti abbiano bisogno di capire e conoscere i loro complessi meccanismi interni. Nel caso dei modelli di IA generativa, i dettagli di funzionamento sono nascosti agli utenti non solo perché enormemente complessi, ma anche perché costituiscono un capitale di conoscenza aziendale protetto dal segreto industriale. Inoltre, l'output generato da questi strumenti è soggetto a vincoli e limitazioni imposti dai progettisti che possono cambiare unilateralmente seguendo il clima d'opinione, i rapporti di potere, il livello di accettazione pubblica della tecnologia, i cambiamenti legislativi e altro ancora. Per esempio, se chiediamo a una IA istruzioni su come costruire una bomba, otterremo un cortese ma fermo rifiuto. Nonostante questa appaia come una scelta ragionevole, il problema riguarda il fatto che come utenti noi non siamo autorizzati a conoscere quali siano i limiti imposti al sistema: esattamente di cosa altro non possiamo parlare, oltre che della

¹⁸ Cfr., B. Latour, *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*, Harvard University Press, 1999.

costruzione di bombe? E di cosa si può parlare, ma solo in un certo modo? Non lo sappiamo, e non siamo autorizzati a saperlo.

L'opacità dei modelli di IA generativa comporta che gli utenti devono fidarsi del fatto che i sistemi producano risultati accurati, affidabili, completi e imparziali. Ma in mancanza di informazioni pubbliche relative al funzionamento interno di questi sistemi, ciò significherebbe in sostanza fidarsi delle aziende che li producono. Questo ci riporta al conflitto tra valori pubblici (che possono essere presidiati solo da un'opinione pubblica informata e consapevole) e interessi privati (che restano il legittimo obiettivo di qualsiasi azienda privata).

Conclusioni

La pandemia ha comportato una improvvisa e massiccia migrazione verso i servizi online, accelerando un processo che era già in atto e che non ha rallentato la sua corsa una volta terminata l'emergenza. Tali servizi non sono più il frutto di un lavoro collaborativo su scala planetaria come è stato Internet nei suoi primi trent'anni, ma sono invece prodotti sviluppati da aziende private in un'ottica competitiva e commerciale. Questa trasformazione dalla società in rete alla società delle piattaforme rischia di rendere l'ordinario funzionamento delle nostre vite quotidiane (in quanto cittadini ma anche in quanto imprese, organizzazioni o istituzioni) dipendente da tecnologie indubbiamente comode, sofisticate ed efficienti ma sulle quali non abbiamo controllo. Non possiamo sapere come funzionano e non possiamo partecipare alle decisioni relative alle loro direzioni di sviluppo.

L'avvento dell'intelligenza artificiale generativa rende questo rischio ancora più grave, proporzionalmente alla rapidità con cui stanno aparendo sul mercato nuovi strumenti e all'incredibile miglioramento delle loro prestazioni nell'arco di pochi mesi.

Diventa quindi urgente una riflessione pubblica e condivisa sul concetto di sovranità digitale¹⁹ e sul rispetto dei valori pubblici a cui le grandi aziende hi-tech devono essere richiamate. Per questo è necessario, in primo luogo, rendersi conto che la questione è squisitamente politica e non tecnica: riguarda il mondo in cui vogliamo vivere e i rapporti di potere tra governi, società civile e imprese.

A partire da questo, la sfida diventa quella di bilanciare le promesse della tecnologia con la libertà e l'autonomia dell'essere umano, che non potranno mai smettere di essere il fondamento di qualsiasi organizzazione sociale in cui sia desiderabile vivere.

¹⁹ Cfr., S. Couture, S. Toupin, *What Does the Notion of 'Sovereignty' Mean When Referring to the Digital?*, in «New Media & Society», n. 21.10, 2019, pp. 2305-2322; L. Floridi, *The fight for digital sovereignty: what it is, and why it matters, especially for the EU*, in «Philosophy & Technology», n. 33.3, 2020, p. 369-378; P. Hummel et al., *Data sovereignty: A Review*, in «Big Data & Society», n. 8.1, 2021, p. 2053951720982012.

TOMMASO ARIEMMA

Metaverso Supernova
La nascita (e l'esplosione) dei social network
dallo spirito del gaming

1. Il digitale brucia

Subito dopo la prima, spaventosa, ondata della pandemia, il filosofo italiano Giorgio Agamben ha sottolineato quanto l'uso massiccio del digitale si sia rivelato capace di “incendiare” le nostre abitazioni. Le nostre case sono state avvolte dalle fiamme, sostiene il filosofo, fiamme invisibili e fredde come solo quelle digitali possono essere¹.

Una metafora dai toni certamente apocalittici, eppure interessante se presa in un senso ancora più letterale. Agamben non nota, infatti, come tutto ciò che brucia – proprio perché brucia – sia destinato a spegnersi o a comportarsi in un certo modo prima di spegnersi. Negli anni immediatamente successivi alla pubblicazione delle parole di Agamben sono apparsi molti contributi relativi alla fine dei social network per come li abbiamo conosciuti finora, e addirittura uno che fa un esplicito riferimento a una sua rimodulazione termica.

Secondo Sara Wilson, infatti, i social network sono caratterizzati oggi dall'abbandono soprattutto dei più giovani e da

¹ Cfr., G. Agamben, *Quando la casa brucia*, Macerata: Giugliano & Antonello, 2020.

un uso più attento alla privacy²: i social network sembrano sempre di più simili a dei veri e propri *falò digitali*. Wilson distingue tre tipi di falò digitali: messaggistica privata, microcomunità, esperienze condivise. In questo modo i social network si stanno di fatto spegnendo, facendo riemergere ciò che era il web delle origini.

Ciò che ha determinato il successo di social network come Facebook, infatti, è stata la possibilità di costruire la propria identità online da dare in pasto a un pubblico di “amicizie”, il cui unico valore molto spesso è stato quello di rafforzare tale identità. Si è trattato di una vera e propria svolta identitaria del web, resa possibile da una particolare congiuntura storica, che ancora in molti sottovalutano: l’attacco alle Torri Gemelle del settembre 2001³.

Dal punto di vista mediale, infatti, la diretta dell’attentato terroristico riportò in vita il medium televisivo come l’unico medium capace di essere all’altezza di un evento di tale portata. Il web, che proprio in quegli anni si stava affermando con le sue microcomunità online e con la corrispondenza per mezzo di e-mail, appariva come qualcosa di profondamente sospetto e impenetrabile, il canale di comunicazione preferito dai terroristi.

In tal modo, risulta perdente all’interno di quella sfida mediale che i media digitali, meglio noti come *nuovi media*, ingaggiano tra di loro o con i vecchi media, a partire dalla *parte oscura* che li caratterizza. I nuovi media sono *dark media*⁴.

I nuovi media, infatti, non sono nuovi perché semplicemente più recenti di altri, bensì perché intrattengono un rapporto speciale con il nuovo: essendo caratterizzati da una sempre maggiore

² Cfr., S. Wilson, *The Era of Antisocial Social Media*, 2020, in < <https://hbr.org/2020/02/the-era-of-antisocial-social-media> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati).

³ Cfr., T. Ariemma, *Dark media. Cultura visuale e nuovi media*, Milano: Meltemi 2022, pp. 54-58.

⁴ Cfr., *ibidem*, pp. 9-15.

capacità di memorizzazione sono anche i media deputati alla vera identificazione di ciò che è nuovo. Tuttavia, proprio la loro capacità di memorizzazione è ottenuta grazie a specifici algoritmi che agiscono a un livello submediale, oscuro, continuamente passibile di *sospetto*. Come pure passibile di sospetto è l'uso che di questi media viene fatto, soprattutto all'inizio della loro comparsa.

Di conseguenza, vecchi e nuovi media – e questi ultimi tra di loro – sono perennemente impegnati in una competizione per l'identificazione della vera novità e per la loro produzione di sincerità mediale ottenute soprattutto attraverso lo screditamento dei media avversari, con l'indicazione proprio di quella parte oscura che li caratterizza. Così la televisione ha puntato il dito sull'oscurità del web e, più recentemente, la piattaforma Netflix, attraverso il documentario *The Social Dilemma* (2020), ha mostrato la profilazione *oscura* operante nei social media, nascondendo al tempo stesso la propria.

Nel 2001, pertanto, le nicchie oscure del web, con i propri utenti che sperimentavano libere identità, dovevano in qualche modo venire alla luce, scoppiare come bolle di sapone. Ne avrebbero beneficiato i governi, ma soprattutto gli inserzionisti pubblicitari. Gli utenti avrebbero dovuto autodenunciarsi, dichiarare le proprie generalità e le informazioni più personali. Una cosa assurda, anche solo a immaginarla, prima del 2001. Un'esigenza, invece, dopo l'attentato alle Torri Gemelle.

Gli utenti avrebbero avuto in cambio, senza nessun merito, un pubblico, una popolarità fino a quel momento goduta solo dalle star dello spettacolo, caratterizzate dall'identità più riconoscibile per eccellenza, con virtù e vizi. A partire dal 2004, anno di nascita di Facebook, miliardi di persone avrebbero avuto un'identità digitale condivisa, più efficace di qualsiasi documento governativo. Facebook avrebbe stravinto, dove il web, invece, era crollato.

2. Una seconda vita per *Second Life*?

Second Life ha avuto la sfortuna di essere apparso nel 2003: solo qualche anno prima del successo mondiale di Facebook. Il fuoco del digitale è un fuoco che subito divampa, penalizzando le tecnologie non ancora mature, o arrivate troppo presto. *Second Life* era l'evoluzione dei primi falò digitali del web, il primo passo graduale per uscire fuori dalla nicchia: un mondo tridimensionale che molte realtà formative, politiche, commerciali avevano immediatamente popolato. Un passo compiuto sfruttando i principi del gaming, all'epoca molto meno realistico, immersivo e interattivo del gaming odierno.

Second Life non poteva sfruttare il successo dei videogiochi *open world* che hanno reso la libera esplorazione di un ampio mondo di gioco un fattore chiave dell'esperienza videoludica più recente. Nel 2003 era dunque un recinto digitale: una nicchia molto più grande, ma sempre ancora una nicchia.

Un altro fattore è stato decisivo per l'insuccesso di *Second Life*. Gli utenti dovevano essere già dei gamer o avere dimestichezza con le interfacce digitali del web per utilizzarlo al meglio, con l'hardware adatto. Un processo, ancora in corso, che ha avuto luogo, in realtà, in larga parte proprio grazie a Facebook.

Grazie al suo successo, il popolare social network ha di fatto traghettato moltissime persone sul web, in un percorso di evoluzione insieme alla tecnologia degli smartphone. Ancora, è stato Facebook a rendere i suoi utenti dei gamer. Non solo per la quantità di piccoli giochi presenti sulla sua piattaforma, con *Farmville*, che hanno non poco inciso sulla diffusione del gaming online, ma per la sua stessa dinamica: pubblicare un post, contare i like, aumentare i propri amici e le proprie interazioni è un'attività videoludica a tutti gli effetti⁵.

⁵ Cfr., T. Ariemma, *Filosofia del gaming. Da Talete alla Playstation*, Roma: Tlon 2023.

Il successo di Facebook, e di altri social network più o meno simili come Instagram o Twitter, è sembrato inarrestabile, ma, ancora una volta, tutto quello che brucia prima o poi si spegnerà.

3. Il declino dei social network

Con l'affermarsi delle piattaforme di streaming online come Netflix e Amazon Prime, insieme alla diffusione delle smart TV, i social network hanno trovato degli avversari temibili nella battaglia per accaparrarsi l'attenzione degli utenti, utile ai fini della loro profilazione.

Su Facebook o Instagram ci si racconta e si costruisce la propria identità e le inserzioni pubblicitarie fanno tesoro di tutti i nostri comportamenti. Ma è in ciò che scegliamo di seguire, e quindi di vedere, per molto tempo che ha luogo la profilazione migliore.

Da questo punto di vista, ciò che è accaduto con le nuove serie tv sulla piattaforma Netflix è stata una vera e propria rivoluzione: gli utenti scelgono quanti episodi e per quanto tempo guardare una serie. Non devono più attendere, non c'è più alcun tempo significativo tra il loro desiderio e la sua soddisfazione. Una sorta di "inconscio streaming" molto più profondo di una sempre più cosciente e tattica costruzione di sé sui social network, che negli anni ha assunto forme e comportamenti sempre più standard e cauti rispetto agli inizi, quando ci si abbandonava a confessioni o sfoghi senza badare alla propria privacy.

Non di rado sempre più utenti deridono i suggerimenti pubblicitari su Facebook o Instagram: sembrano tutti fuori bersaglio. Questo perché sui social network si finge molto di più di prima.

Lo spettatore ha ritrovato il suo primato: è il motivo del successo di un social network anomalo come Tik Tok, dove la maggior parte dei suoi utenti non pubblica alcun contenuto. Il profilo è usato solo per vedere i tantissimi video divertenti scelti per loro da un algoritmo. Tik Tok è un social network che ha scelto

di incorporare il principio dello streaming sulle piattaforme. Ma siamo su un altro piano rispetto a Facebook e agli altri social network.

4. Il metaverso: l'esplosione dei social network

Nel dicembre del 2022 un articolo pubblicato su *The Atlantic* di Ian Bogost⁶ ha fatto molto discutere. L'articolo annunciava una fine dei social network. Questi ultimi avrebbero ormai già assunto una forma diversa per la quale erano stati progettati.

L'idea che qualcosa finisca, semplicemente cambiando, è un'idea però contraddittoria. Più plausibile è che, se qualcosa sta davvero finendo, si concluda con un'esplosione, come accade per la vita delle stelle. Non si tratta di un paragone forzato: i social network sono stati qualcosa di luminoso e attraente e noi ci siamo comportati esattamente come delle falene, di fronte a tale sorgente luminosa. Ma ora la loro energia e la loro forza attrattiva si sta esaurendo e, come le stelle che diventano supernove prima di esplodere, social network come Facebook stanno collassando sul loro nucleo, riscoprendo la forza originaria del web (i falò digitali, il futuro nel privato) e l'intuizione di *Second Life*, in un'epoca adesso sicuramente capace di accoglierla maggiormente. Ciò che Zuckerberg ha annunciato nell'ottobre del 2021 con il nome di *metaverso* (riprendendo, non a caso, un termine coniato all'interno di un romanzo di fantascienza degli anni Novanta, l'epoca d'oro del web) assomiglia molto a *Second Life* integrato con la nuova tecnologia immersiva dei visori o di dispositivi ancora più avanzati. Ma ne siamo proprio sicuri?

5. L'identità estetica

Nel gennaio del 2021, in piena seconda ondata pandemica, presentavo alcuni miei libri sulla piattaforma *Craft World*, una

⁶ Cfr., I. Bogost, *The age of social media is ending*, 2022, in < <https://www.theatlantic.com> >.

versione più libera di *Second Life*. La persona che mi introduceva non era una persona qualsiasi: si trattava, infatti, di Giuseppe Granieri, uno dei pionieri di *Second Life* in Italia, fondatore di un'Academy, network di formazione digitale indipendente, e tra i primi a utilizzare i mondi digitali per la didattica.

Era convinto – mi ha confessato poco prima della presentazione – che i mondi come *Second Life* sarebbero tornati in grande stile, anche perché non se ne erano mai andati del tutto. Sono utilizzati ancora, più o meno, dalle stesse persone che li avevano sperimentati all'inizio con entusiasmo.

Durante la presentazione in ambiente digitale, tuttavia, solo io e Granieri avevamo mantenuto identità estetica, molto somigliante alla nostra identità offline. Tutti gli altri partecipanti avevano il loro avatar creato su misura e non corrispondente alla loro identità.

Confesso che la cosa mi ha creato un certo disagio, proprio perché ormai, come tanti, abituato al cambiamento radicale promosso da Facebook negli anni della sua ascesa: il virtuale, per funzionare davvero, deve avere gli stessi vincoli della realtà fisica, se non maggiori. La libertà creativa, soprattutto relativa alla costruzione della propria identità, è stata profondamente limitata da Facebook.

Il social network negli anni ha reso possibile identità sempre più verificabili e vincolate, che lo hanno reso il primo social network affidabile dal punto di vista sociale, ma soprattutto dal punto di vista mediale.

Il metaverso annunciato da Zuckerberg non è – non sarà – un semplice mondo virtuale, ma un “embodied internet”, caratterizzato cioè, nelle intenzioni, proprio dall'identità estetica, ossia quanto più somigliante – non solo in termini formali, ma anche sensoriali – all'identità offline. Del resto, Facebook ha intercettato, fin dalla sua fondazione, il desiderio più profondo dell'umanità, più profondo di ogni desiderio di invenzione: quello di persistere.

L'identità su web aveva un valore già prima dell'avvento di Facebook: a chi aveva costruito un seguito con il suo sito o con il suo blog non conveniva certo cambiare improvvisamente strategia⁷. Si trattava, tuttavia, di un'identità conquistata online, che poteva in moltissimi casi non avere alcun rapporto di somiglianza con l'identità offline. Si trattava, insomma, di una persistenza relativa al solo spazio online: una persistenza limitata.

6. Nuove strategie di profilazione: il gaming

Facebook ha fatto della profilazione dei propri utenti il proprio vero punto di forza. Quest'ultimi, tuttavia, sono diventati sempre più consapevoli di tale profilazione, insieme alle politiche governative che hanno alla fine valutato come minacciosa la "sorveglianza" messa in atto dai social network, soprattutto alla luce dello scandalo di Cambridge Analytica⁸. Zuckerberg è stato pertanto costretto a cambiare radicalmente strategia di estrazione dei dati personali.

L'idea del metaverso non è altro che un modo di attingere alle risorse più profonde del gaming, poiché proprio nel gaming (soprattutto quello di ultima generazione) gli utenti danno tutto loro stessi, a un livello molto più inconscio e profondo. Sempre più spesso i gamer sono chiamati a costruire con le loro scelte – da prendere nel minor tempo possibile – una narrazione personale, un'avventura ritagliata sul loro istinto, capace di rivelare molto del loro essere a un livello più profondo.

Nei mondi virtuali a venire, caratterizzati dall'identità estetica, non si chiederà più all'utente di pubblicare contenuti riguardanti la sua vita, ma di esplorare, di compiere libere azioni, di raccontarsi in un modo completamente nuovo. Il gaming si è già confermato con l'esperimento del 2016 di *Pokemon Go* una strategia

⁷ Cfr., G. Granieri, *La società digitale*, Roma-Bari: Laterza 2007.

⁸ Cfr., S. Frenkel, C. Kang, *An Ugly Truth: Inside Facebook's Battle for Domination*. New York: HarperCollins, 2021.

decisamente innovativa all'interno di ciò che è stato chiamato capitalismo della sorveglianza⁹. I mondi virtuali caratterizzati dall'identità estetica permetteranno ai social network di brillare ancora per un po', forse con un'intensità maggiore. Assisteremo alla prima supernova digitale.

⁹ Cfr., S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The fight for a human future and the new frontier of power*, New York: Public Affairs, 2019.

PABLO SERGIO ARIAS Y CASTREJÓN

*Il soggetto e il linguaggio virtuale:
critica del soggetto costruito dall'intelligenza artificiale*

TRADUZIONE ITALIANA DI GIORGIA DI MARCO

Introduzione

Nel primo libro della *Politica* di Aristotele ci imbattiamo in una frase significativa: «l'essere umano è l'unico animale dotato della parola»¹. L'affermazione marca un taglio netto tra la natura e l'umano, come se quest'ultimo fosse in contrasto con l'animale. Il fare parte della natura non spiega o dimostra come e perché siamo qui, né tantomeno cosa siamo noi esseri umani; pertanto, l'umanità viene associata alla cultura, alla *polis*. Con tale concetto, Aristotele voleva differenziare gli esseri umani dagli animali, ma anche dagli schiavi, distinzione sociale all'epoca comune e che oggi sarebbe obsoleta e inutile, in quanto non esiste più. Ciò significa che l'essere umano fa parte del mondo, e quindi del regno animale, pur distinguendosi per la capacità di esprimere la sua condizione, grazie alla quale si pone al di sopra di ogni altro essere vivente. In più, la massima aristotelica afferma che gli esseri umani, in quanto entità, possiedono il *logos*: sono delle esistenze razionali che comprendono e descrivono il mondo e la realtà a partire dalle espressioni contenute in parole e simboli. Il *logos*, secondo Aristotele, crea una distinzione tra gli esseri viventi, perché umanizza gli individui e li rende soggetti.

¹ Aristóteles, *Política*, México: UNAM, 2012, p. 6.

Il *logos* è un potente strumento da intendere come linguaggio, ma che denota anche altri significati. Oltre a essere parola e ragione, associa e vincola le attività ai loro concetti, all'espressione e alla riflessione². Per avvicinarci alla sua definizione, è necessario descrivere alcune delle attività di cui si occupa, come la contabilità, il calcolo, l'investigazione, la deliberazione, la decisione, la risoluzione ecc. Inoltre, il *logos* permette di discorrere, immaginare, ideare, dialogare, argomentare, criticare, astrarre, dubitare, pensare ecc. Tutto ciò ci porta ad affermare che gli esseri umani hanno caratteristiche e qualità uniche e utilizzano le proprie azioni per affermare la loro esistenza espressiva, basata sulla rappresentazione delle esperienze attraverso il linguaggio. Gli individui vengono quindi umanizzati dai linguaggi con cui si esprimono e si raffigurano³.

Ed è vero, perché gli umani abitano il mondo a partire dal linguaggio. Nominare e denominare le entità della realtà ne denota la presenza, permette di popolare il mondo con concetti, arricchire la comunità con miti, leggende e tradizioni, creare e umanizzare ogni elemento della realtà. Anche le entità naturali si umanizzano inserendovi la realtà, per esempio determinare, descrivere e spiegare il corso di un fiume con le parole lo distingue, identifica e umanizza, rendendolo così parte del mondo. Gli esseri umani, dunque, trasformano il mondo attraverso il linguaggio e il *logos* e grazie a questo straordinario strumento si configurano come esistenze espressive che concretizzano e plasmano la realtà, al fine di raggiungere l'unità e l'uguaglianza tra esperienza, mondo e rappresentazioni di questi. Tramite il linguaggio la realtà diventa una comunità ontologica: gli esseri umani sono, in sostanza, il linguaggio (*logos*) nelle situazioni⁴.

² Cfr., L. Zea, *Filosofía americana como filosofía sin más*, México: Siglo XXI, 2007.

³ Cfr., J.D. García, Bacca, *Tres ejercicios literarios – filosóficos de antropología*, México: Anthropos, 1984.

⁴ Cfr., E. Nicol, *Crítica a la razón simbólica*, México: FCE, 1982, pp. 223-255.

Come strumento del *logos*, il linguaggio svolge diverse funzioni, tra cui la comunicazione, ossia la capacità umana di trasmettere informazioni per mezzo di messaggi codificati in configurazioni specifiche composte da segni, significati, simboli, ecc. Di conseguenza, questa capacità avvicina sempre di più gli individui agli oggetti e alle cose della realtà, di cui si appropriano dando loro un nome che li contraddistingua. La comunicazione è dunque essenziale perché rende possibile l'espressione della realtà da parte di un soggetto. Il linguaggio espressivo, essendo comunicativo, contribuisce alla formazione della comunità storica, reale e ontologica degli umani. Il mondo, infatti, è composto da concetti, simboli, segni, significanti, significati e rappresentazioni, che insieme formano una comunità con cui si crea l'unità della realtà⁵.

Il linguaggio è un atto che rivela ciò che caratterizza gli esseri umani. Gli atti linguistici esprimono la situazione del mondo in cui viviamo, nel quale sono contenuti i significati che trasformano la realtà. Pertanto, l'osservazione e sperimentazione della realtà, associata ad altre entità come le macchine programmate per l'Intelligenza Artificiale, dotate di un tipo di linguaggio e comunicazione simili a quelli umani, solleva una serie di domande e perplessità: che succederebbe se gli individui perdessero la capacità di linguaggio e smettessero di comunicare la realtà e la comunità reale e storica? Cosa saremmo senza linguaggio? Gli esseri umani sono le uniche identità dotate di parola? È possibile affermarlo se li confrontiamo a una macchina o dispositivo con Intelligenza Artificiale? Cos'è l'Intelligenza Artificiale? Perché tanto clamore per questi apparecchi e artefatti meccanizzati e motorizzati, dotati di programmi che hanno modificato la vita degli esseri umani?

Per rispondere a queste domande è necessario contestualizzare Aristotele nel presente. La sua affermazione

⁵ Cfr., J.D. García, Bacca, *Introducción literaria a la filosofía*, México: Anthropos, 2003.

risulta ormai inefficace, poiché non riesce a descrivere la contemporaneità. Oggi, infatti, non si convive solo con esseri animali e naturali, ma soprattutto con artefatti meccanici e digitali, parte del mondo virtuale e multimediale; dovremmo aggiornare la frase aristotelica, aggiungendo che gli umani non solo si distinguono dagli animali per il *logos*, ma anche dalle macchine per l'uso della parola. Però, non esistono forse macchine con intelligenza artificiale capaci di esprimere sia condizioni esterne, che la propria? L'idea che gli umani siano gli unici in grado di comunicare sembra difficile da appoggiare, dato che oggi esistono dispositivi programmati per interagire: alcuni consentono addirittura di giocare in tempo reale con altre persone e sostenere una conversazione caratterizzata da tutti i ragionamenti spontanei, comprese quelle battute che ravvivano il dialogo. Ancor più sorprendente è il fatto che le macchine dotate di intelligenza artificiale siano in grado di creare opere d'arte e scrivere libri.

Ma non è tutto. C'è un fenomeno che peggiora ulteriormente la questione: oggi stiamo assistendo all'inizio di una dipendenza e subordinazione delle persone alle macchine e dispositivi intelligenti; sembra si stia sviluppando una sorta di "fede" verso le nuove tecnologie dotate di Intelligenza Artificiale; inoltre, si comincia ad affidare alle macchine con IA alcuni compiti associati al linguaggio. Questa nuova dipendenza dall'intelligenza artificiale sta già avendo ripercussioni sul linguaggio umano e sulle relazioni interpersonali, in effetti sono state riscontrate carenze nella comunicazione e trasmissione delle esperienze legate alla realtà. Quali conseguenze potrebbero subire, dunque, l'espressione individuale e la società?

Il problema risiede nella comunicazione umana: se viene compromessa, anche il linguaggio ne risente, e così la coscienza che struttura il soggetto non può concretizzarsi. La comunicazione tradizionale non si fonda più sulla realtà, ma su una dimensione apparentemente virtuale che sta creando un linguaggio proprio. In altre parole, si stanno sviluppando delle realtà capaci di esistere

senza essere avere una comunità ontologica o storica, ostacolando così la formazione degli individui. Tuttavia, questo nuovo linguaggio è comunque in grado di esprimere idee, sentimenti, pensieri, che però sono privi di temporalità o spazialità. L'attuale maniera di comunicare si concretizza nei *meme*, prodotti della realtà virtuale costituiti da informazioni culturali e multimediali. Questi elementi mancano, appunto, di una dimensione temporale o di un legame con la realtà della comunità e si presentano sotto forma di video, immagini, audio, fotografia (.jpg) o nuovi formati gif, ecc. Il loro problema principale è che riescono a esprimere solo l'immediatezza della vita, il momentaneo, l'effimero, la mancanza di base e fondamento.

Nell'articolo susseguente si cercherà di rispondere ai dubbi e alle preoccupazioni sollevate. Si spiegherà la teoria del soggetto modellato dalla realtà virtuale e dall'intelligenza artificiale; inoltre, si analizzerà la subordinazione degli esseri umani ai dispositivi di intelligenza artificiale, causa della perdita delle capacità espressive e comunicative del linguaggio. Secondo l'ipotesi proposta, la comunicazione e il linguaggio stanno scomparendo a causa della diminuzione delle interazioni faccia a faccia, che oggi avvengono principalmente sui dispositivi mobili. Questi ultimi non richiedono di uno spazio fisico specifico, ma solo di una connessione a una rete wi-fi. Per raggiungere i nostri obiettivi e verificare la nostra ipotesi, si adotterà un metodo filosofico o maieutico, basato sulla messa in discussione del tema mediante l'argomentazione delle idee. Si utilizzeranno, inoltre, esercizi di dialettica ed ermeneutica per interpretare la realtà.

Il mondo della vita e il linguaggio

Nel *Tractatus logico-philosophicus*, Wittgenstein propone questo sillogismo: «I limiti del mio linguaggio sono i limiti del mio

mondo»⁶. Il suo intento di rivelarci una verità che, sebbene possa essere giudicata riduzionista e deterministica, ci invita a riflettere sui limiti del linguaggio, del *logos* dell'essere umano. Nonostante l'idea della frase sia immediatamente comprensibile, e pur essendo vera, risulta più complessa di quanto sembri, poiché non si riferisce solo ai limiti del linguaggio, ma anche a quelli degli esseri umani, e quindi del mondo. Il problema è proprio qui: il mondo e i suoi limiti. Il concetto principale è che il linguaggio è il riflesso del nostro mondo. Il linguaggio non può contenere più di quello che esiste nel mondo, in quanto da quest'ultimo si genera la comunicazione: è la fonte da cui scaturiscono le nostre espressioni e gli enunciati prendono senso per poi essere esposti alla realtà. Tuttavia, occorre chiarire prima di tutto perché il mondo e la realtà sono e non sono la stessa cosa. E lo faremo qui di seguito.

Wittgenstein prosegue spiegandoci come funziona il mondo: «il mondo è la totalità dei fatti, non delle cose»⁷, non è costituito dai soli oggetti, ma dalle relazioni che questi stabiliscono con la realtà; un *fatto* è, appunto, una relazione tra elementi condizionanti, circostante e situazioni che interagiscono nello stesso spazio e tempo; in altre parole, il mondo è composto da avvenimenti. I *fatti* sono eventi che succedono, qualcosa che accade, che avviene, ma è necessaria la coscienza del soggetto affinché si collochino in un contesto e in determinate circostanze in grado di condizionarli e dotarli di significato e realtà, mediante cui rappresentano gli accadimenti. Usando le parole dello stesso Wittgenstein «il mondo è tutto ciò che si verifica»⁸. Il filosofo chiama *caso* quello che accade alle cose poste in una determinata circostanza o situazione. Per comprendere questo concetto, bisogna immaginare il mondo come un'interazione dialettica tra gli oggetti e l'esperienza della vita, nel momento in cui essi si relazionano al tutto. Vale a dire che le

⁶ L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, Madrid: Alianza Editorial, 2022, p. 123.

⁷ *Ibidem*, p. 57.

⁸ *Ibidem*.

single cose non costituiscono il mondo: senza relazioni, sono solo un'esistenza innegabile dell'Essere. Affinché il mondo si costruisca, le cose devono vincolarsi e interagire con i loro predicati, perché solo così rivelano gli attributi con cui possiamo caratterizzarle e distinguerle. Ma per farlo, è necessario il linguaggio.

Il mondo è, dunque, una serie infinita di relazioni che il linguaggio intesse con parole, significati e simboli. «Lo stato di cose è un collegamento di oggetti (cose)»⁹: il linguaggio svela queste connessioni, creando legami tra le cose e i loro attributi e condizioni, intrecciandole poi con altri oggetti. Inoltre, il linguaggio ci permette di distinguere una cosa dall'altra, a prescindere dal tipo di realtà a cui esse appartengano, che sia materiale, naturale, formale, oppure se siano la verità o facciano parte dell'immaginazione. Il mondo, quindi, è l'insieme di quegli oggetti concreti con cui la coscienza interagisce e da cui si originano i fatti: «i fatti nello spazio logico sono il mondo»¹⁰. «Il mondo si divide in fatti»¹¹, ovvero è composto da quegli avvenimenti che succedono, risultato delle relazioni dialettiche. Inoltre, i fatti, come gli oggetti, sono sottoposti al cambiamento: quando un oggetto diventa un fatto, assume uno *stato* e si adatta alle circostanze che lo condizionano; così diventa un'entità di cui questo stato è il *caso*. In altre parole, attraverso i fatti, l'oggetto acquisisce un significato che gli permette di rappresentare il mondo e gli avvenimenti di cui è conseguenza. «Gli oggetti contengono la possibilità di tutti gli stati di cose»¹². All'interno di un fatto o avvenimento, l'oggetto manifesta tutte le possibilità che ha di esistere, rivelando anche la sua accidentalità, perché mostra i diversi modi in cui può svilupparsi in determinate circostanze.

⁹ *Ibidem*, p. 58.

¹⁰ *Ibidem*, p. 57.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ibidem*, p. 59.

Wittgenstein complica ulteriormente la nozione di mondo, paragonandolo analogicamente alla realtà: «la realtà nel suo complesso è il mondo»¹³. Sebbene l'idea sia più complicata di quello che appare, in un certo senso risulta vera. Il mondo coincide con la realtà perché contiene significati, esperienze, accadimenti, eventi, episodi, quotidianità, modi di vivere, rappresentazioni, comunità, linguaggi, contraddizioni ecc., e può avvenire solo nella realtà. Il filosofo definisce *immagini* gli avvenimenti del mondo e della realtà: «ci facciamo immagini dei fatti»¹⁴, ovvero, creiamo delle rappresentazioni di quello che succede e segna la coscienza e la comunità. «L'immagine è un fatto»¹⁵, è una rappresentazione, un simbolo che racchiude i significati della realtà, inserendoli in un mondo che diventa unico. I fatti all'interno di un mondo sono infiniti, però non tutti i mondi sperimentano gli stessi avvenimenti, poiché intervengono molti elementi condizionanti che collocano i soggetti in una certa situazione. «Ciò che l'immagine rappresenta è il suo senso»¹⁶: in parole più semplici, l'*immagine* è una costruzione *logica* che caratterizza gli oggetti, costituita da dei significati, segni, rappresentazioni, idee, ma soprattutto è collegata alla realtà, o meglio, in *Stato di cose*, ovvero disposta a essa.

Per introdurre la riflessione sul tema che ci riguarda, è importante ribadire che il linguaggio è il mondo e, di conseguenza, la realtà. «La proposizione costruisce un mondo»¹⁷: è un'asserzione, un enunciato, un giudizio, un'asseverazione, una frase con una struttura sensata. «La proposizione è un'immagine della realtà»¹⁸, quindi una rappresentazione. «La realtà deve essere fissata mediante la proposizione»¹⁹, l'enunciato si esprime e organizza in

¹³ *Ibidem*, p. 63.

¹⁴ *Ibidem*, p. 62.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*, p. 64.

¹⁷ *Ibidem*, p. 77.

¹⁸ *Ibidem*, p. 76.

¹⁹ *Ibidem*, p. 77.

base realtà, la quale agisce come norma unificatrice dei segni che conducono ai significati. «Il pensiero è la proposizione dotata di senso»²⁰, poiché contiene il soggetto che afferma parti di realtà. «La totalità delle proposizioni è il linguaggio»²¹, in quanto il linguaggio conserva al suo interno fatti e avvenimenti che danno significato ed esistenza al mondo e alla realtà dei soggetti.

Abbiamo già accennato brevemente che, attraverso il linguaggio, gli esseri umani diventano soggetti. Quando si parla di “soggetti”, ci si riferisce alla parte della coscienza degli esseri umani in grado di esprimere la realtà e l'esistenza. Per cui, il linguaggio è necessario per trasformare le persone in soggetti, poiché è tramite esso che la coscienza si identifica e si riconosce nel mondo. Mediante il linguaggio, il soggetto diventa un *essere presente* che esiste a partire dalla sua coscienza e interagisce con le cose e le persone. La coscienza genera il soggetto perché questa si sottopone alla realtà del mondo, ossia ai fatti e agli avvenimenti che prendono significato grazie al linguaggio. Questi avvenimenti o fatti danno senso alla coscienza, la quale, facendo esperienza diretta con il mondo, attribuisce a sua volta significato ai fatti, o come afferma Wittgenstein, produce e crea *immagini* di questi *fatti*. Il linguaggio, dunque, è l'insieme dei fatti che sono stati isolati e si sono poi modellati in proposizioni o espressioni attraverso segni e rappresentazioni, sempre in relazione alla coscienza e in connessione con altri oggetti, legati alle loro possibilità. Pertanto, possiamo affermare che i fatti sono parte del linguaggio e creano il mondo, un mondo che è determinato da questi. Di conseguenza, i fatti che compongono il mondo sono gli stessi che formano il linguaggio e la coscienza dei soggetti. Ne deriva che il limite del linguaggio corrisponde alla quantità di fatti che accadono: più fatti o avvenimenti si verificano, meno limitato sarà il mondo; al

²⁰ *Ibidem*, p. 76.

²¹ *Ibidem*, p. 74.

contrario, meno sono i fatti e più saranno i limiti del mondo, e lo stesso principio vale per la coscienza.

Quando la coscienza, attraverso il linguaggio, riconosce sé stessa come esistenza, identifica l'essere umano e comprende così che fa parte di un mondo inserito a sua volta nella realtà. «Il mondo e la vita sono una e la stessa cosa»²². È qui che scompaiono i limiti, perché il mondo è composto da avvenimenti, rappresentazioni, fatti, cose, episodi, eventi, miti, leggende, simboli, sensi e altro ancora. Questo è possibile perché «io sono il mio mondo»²³, ogni vita è linguaggio, ogni persona è linguaggio, ed è un mondo. Esiste un detto popolare che esemplifica il pensiero di Wittgenstein: “ogni testa (persona) è un mondo, e ogni mondo è diverso”. Il proverbio riassume la teoria del *Tractatus*, secondo cui ogni essere umano, inteso come un mondo a sé, è limitato dai propri avvenimenti, fatti e circostanze. Nessuno può parlare di avvenimenti che non ha vissuto. Nessuno può andare al di fuori della sua esperienza. Per esempio, non posso descrivere un intervento chirurgico in una sala operatoria se nel mio mondo quell'evento, quel *fatto*, quell'avvenimento non è accaduto. Non sono neanche stato in Cina, per cui non conosco quel Paese, e non posso parlare di ciò che non conosco. Il mio *linguaggio* mi limita, perché limitati sono il mio *mondo* e i miei *fatti*. Anche in natura esistono limiti, di conseguenza il linguaggio ne presenterà sempre, perché non si può essere recettori di ogni cosa che accade, ma solo di ciò che ha significato per noi e ci serve per convivere nella comunità. Non parlare di un fatto vuol dire che non è presente nel mio mondo. Linguaggio e mondo riflettono la vita degli esseri umani, che è fatta di incidenti, situazioni, eventi, tristezza, allegria, coraggio, contraddizioni, di limiti e altro ancora.

Ci chiediamo, dunque: l'Intelligenza Artificiale, dotata di linguaggio e capace di scrivere libri, possiede davvero un mondo

²² *Ibidem*, p. 123.

²³ *Ibidem*.

proprio? A cosa si riferisce il concetto di “intelligenza” quando si parla di Intelligenza Artificiale? Perché è “artificiale”? L’Intelligenza Artificiale è una verità che comprende? È capace di produrre una realtà?

Il mondo della vita e l’Intelligenza Artificiale

«Si cercherà di scoprire come far sì che le macchine utilizzino il linguaggio, formino astrazioni e concetti, risolvano tipi di problemi ora riservati agli esseri umani e migliorino sé stesse»²⁴. Nell’estate del 1995, nello stato del New Hampshire, Stati Uniti, fu realizzato un progetto di ricerca presso il Dartmouth College nella città di Hanover, conclusosi l’anno successivo, nel 1956. Il progetto prese il nome di *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* e aveva l’obiettivo di studiare l’intelligenza programmata nelle macchine e nei dispositivi per lo sviluppo di applicazioni. L’evento riunì personalità di spicco in diverse aree delle scienze naturali e delle tecnologie. In particolare, la proposta sulle nuove tematiche di informatica da sviluppare fu formulata da scienziati di fama (John McCarthy, Marvin L. Minsky, Nataniel Rochester y Claude E. Shannon) che provenivano da discipline come l’informatica, la medicina, la matematica, la neurologia, l’ingegneria, eccetera.

In questa occasione è apparso per la prima volta il termine “Intelligenza Artificiale”, proposto da uno degli organizzatori, John Claude McCarthy. La conferenza si concluse con una risoluzione in cui vennero messe per iscritto in un documento di diaciasette pagine, le basi e gli obiettivi dei nuovi progetti. Tuttavia, ci è pervenuto solo un riassunto del documento, pubblicato nel volume 27, numero 4 del 2006 della rivista *AI Magazine*, specializzata nella divulgazione di tematiche legate all’intelligenza artificiale. La rivista offre l’abstract che sintetizza le

²⁴ J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una propuesta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, USA: AAAI (Association for the Advancement of Artificial Intelligence), 2006, p. 12.

conclusioni e le direzioni di ricerca, e introduce nuovi concetti e approcci di studio. Il progetto era orientato verso la creazione di macchine capaci di imitare il cervello umano e programmate per riuscire a eguagliare o persino superare l'azione di estrazione, cercando di riprodurre l'intelligenza.

Si voleva rendere le macchine capaci di funzionare autonomamente, grazie a delle connessioni tra dati in grado di risolvere problemi e prendere delle decisioni con un alto grado di esattezza e un margine di errore minimo. Inoltre, prevedevano che le macchine potessero sviluppare delle conoscenze e agire su queste per generarne di nuove. La sfida era iniziare a studiare il linguaggio, il che portò allo sviluppo di nuovi studi in neurolinguistica, psicolinguistica, fisiolinguistica, nel tentativo di «scoprire come far sì che le macchine utilizzassero il linguaggio, formassero astrazioni e concetti»²⁵. Le macchine dovevano essere in grado di imitare gli esercizi del *logos*, emulando quindi i processi neuronali del cervello, per esempio, la formulazione di parole e concetti interconnessi, al fine di produrre testi guidati da una razionalità tecnicizzata. Questo avrebbe permesso ai dispositivi di ordinare il mondo e la realtà in modo esatto e oggettivo, stabilendo una comunicazione. Ma inseriamo Aristotele nel contesto attuale per verificare se il suo pensiero è ancora valido e se si può confermare oggi che *gli esseri umani sono gli unici, tra gli animali e le macchine, ad avere la parola*. Come abbiamo visto, nel 1956 la situazione era già complessa, ma più di mezzo secolo dopo è diventata ancora più intricata.

Nell'abstract pubblicato dalla rivista *AI Magazine*, sono riassunte in sette punti le informazioni della conferenza di Dartmouth: li utilizzeremo per esporre cosa si intende per IA e proporre una definizione. Avvertiamo che ci concentreremo solo sugli aspetti rilevanti per il dialogo e la riflessione sull'IA e il linguaggio. I punti sono: 1. *Computer automatici*. 2. *Come programmare*

²⁵ *Ibidem*.

*un computer per usare un linguaggio? 3. Reti neurali. 4. Teoria della potenza di calcolo. 5. Automiglioramento. 6. Astrazioni. 7. Casualità e creatività*²⁶.

Nel punto 1 si teorizza l'automatizzazione dei computer, cioè come renderli autosufficienti e capaci di risolvere problemi senza l'intervento umano. Creare dunque macchine che, da un certo punto in poi, non abbiano più bisogno della mano umana e che siano in grado di aggiornare e rinnovare automaticamente programmi e funzioni. Nel punto 2, invece, ci si chiede come fare in modo che i computer utilizzino un linguaggio capace di cogliere la realtà e produrre astrazioni, al fine di generare parole e imitare i processi che avvengono nel cervello quando si sviluppano concetti e categorie, come le immagini. Tuttavia, è importante precisare che un cervello sano non corrisponde a un *logos* istruito. Infatti, essendo uno strumento umano, il *logos* ha un funzionamento complesso che coinvolge la dialettica, le sensazioni, l'intuizione, la passione ecc. Questi elementi dialogano senza ridursi a cose materiale, poiché sono influenzati da fattori condizionanti e circostanze, e sono prodotti in relazione alla coscienza. Il punto 3 risulta molto interessante: spiega che per far produrre un linguaggio a una macchina è necessario studiare il cervello e le reti che connettono i neuroni durante la formulazione dei concetti. Risulta strano, però, che non si approfondisca la formulazione delle idee, visto che noi esseri umani pensiamo con parole e concetti che ci permettono poi di costruire i discorsi della realtà. Difatti, le idee si esprimono e compongono con le parole. I successivi punti 4,5,6 e 7 delineano proiezioni alquanto utopiche, basate sul desiderio di umanizzazione della macchina. Viene anche affrontato il tema della creazione di applicazioni che rendano le macchine intelligenti in grado di produrre cambiamenti e trasformare la realtà attraverso le loro azioni.

Gli scienziati presenti alla conferenza di Dartmouth non hanno mai dubitato della concretezza del loro progetto, ma

²⁶ *Ibidem*, pp. 12-14.

riconoscevano che all'epoca la realtà non era ancora tecnologica. Ammisero così che, almeno fino a quel momento, sarebbe stato impossibile portare a termine ciò che immaginavano, in quanto non c'erano gli strumenti sufficienti per programmare delle macchine che imitassero e uguagliassero le attività del cervello umano. A tal proposito, alla fine del punto 1 si afferma: «la velocità e capacità di memoria dei computer attuali risultano insufficienti per simulare molte delle funzioni superiori del cervello umano»²⁷. Si nutriva già, però, il desiderio di creare delle connessioni nei computer, simili alle reti neuronali, in modo da permettere alle macchine di svolgere le attività tipiche dell'*intelligenza* umana, ma con maggiore precisione e senza ambiguità. Lo scopo era rendere i computer capaci di decidere, fare una scelta, un calcolo, una creazione, dando l'impressione che il risultato fosse frutto dell'operato umano. Si mirava, dunque, allo sviluppo di macchine intelligenti in grado di confondere le loro azioni con quelle umane, ma in una versione perfetta, senza errori. Per farlo, era necessario progettare un programma che riproducesse le complesse strutture di connessione del cervello. Questo avrebbe portato all'umanizzazione delle macchine e tecnificazione del mondo.

È stato il rinomato informatico John McCarthy a fondare il dipartimento di ricerca sull'intelligenza artificiale. Il settore, al quale fu assegnato il nome di IA, aveva l'obiettivo di sviluppare macchine intelligenti con capacità affini a quelle umane²⁸. Dopo la creazione del dipartimento IA, molti ricercatori di diverse parti del mondo si sono interessati al campo dell'intelligenza artificiale e ne hanno dato le seguenti definizioni: «l'interessante compito di far pensare i computer»²⁹, «lo studio delle facoltà mentali attraverso l'uso di

²⁷ *Ibidem*, p. 12.

²⁸ Cfr., J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una propuesta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, cit., p. 14.

²⁹ J. Haugeland, *La inteligencia artificial*, México: Siglo XXI, 2003, p. 9.

modelli computazionali»³⁰, «un campo di studio che si concentra sulla spiegazione e l'emulazione di comportamenti intelligenti in funzione di processi computazionali»³¹, «lo studio su come far eseguire ai computer compiti che, per il momento, gli esseri umani svolgono meglio»³². Nel punto 5 si parla dell'automiglioramento, concetto secondo cui le soluzioni o decisioni proposte da una macchina sarebbero prive di errori, falsità o menzogna, ovvero capaci di superare la fase di giudizio e scelta usata dagli esseri umani. A mio avviso, tale prospettiva è improbabile, poiché il cervello umano non può evitare di essere influenzato dalla situazione in cui si trova quando prende una decisione. Se una macchina pretende di fare una valutazione o risolvere un problema senza essere condizionata dalle circostanze, sta facendo esattamente il contrario del cervello umano. Di conseguenza, l'intelligenza artificiale non vuole imitarlo, ma piuttosto superarlo, eliminando la componente sensibile ed espressiva del processo decisionale, annichilendo la possibilità di errore: questo è il vero significato di "automiglioramento". Potrebbe sembrare la trama di film di fantascienza, ma l'intenzione è proprio quella di superare le attività e pensieri dell'essere umano con dei programmi che funzionino come un cervello privo di sensibilità, e che siano capaci di produrre altri programmi adattabili alle necessità, senza commettere errori.

L'IA può avere tante definizioni, ma tutte convergono su degli aspetti fondamentali che ci permettono di capire meglio il concetto e richiamano alcune delle azioni che consentono alle

³⁰ B. López Takeyas, *Introducción a la Inteligencia Artificial*, in < <https://nlaredo.tecnm.mx/takeyas/Articulos/Inteligencia%20Artificial/ARTICULO%20Introduccion%20a%20la%20Inteligencia%20Artificial.pdf> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati), México: Instituto Tecnológico Nuevo Laredo, p. 1 .

³¹ *Ibidem*.

³² *Ibidem*, p. 2.

macchine computerizzate di svolgere i loro compiti. Non abbiamo nulla contro l'IA, né la giudichiamo buona o cattiva; sono l'uso e i miti che si sono sviluppati attorno a essa a causare disinformazione, conflitti e contraddizioni. Per esempio, settori come la medicina e la criminologia hanno saputo trarre vantaggio dall'IA per quanto riguarda il trattamento dei processi mentali, come la funzione neurale nelle relazioni complesse impiegate per ragionare, o il riconoscimento facciale per mezzo di algoritmi con un calcolo metodico dei modelli. Nelle aree umanistiche, invece, ci si affida all'intelligenza artificiale per redigere lavori e libri privi di originalità. Questo avviene perché l'IA si basa su dati e parole inseriti tramite programmi e, di conseguenza, si limita a combinarli senza ideare nuove possibilità. Tutto si riduce alla connessione e combinazione delle informazioni che sono in essa programmati.

Le strategie più conosciute per il funzionamento dell'IA sono l'algoritmi e l'euristica: si tratta di scorciatoie che la mente mette in atto per arrivare a delle soluzioni, mediante la selezione e lo scarto dei dati. Tuttavia, esistono anche altre strategie, come la selezione di informazioni, la ricerca di soluzioni, la robotica, i procedimenti di ricerca ecc., che possono: 1) valutare la possibilità, 2) analizzare la disponibilità dell'oggettività, 3) riconoscere i modelli, 4) dare soluzioni, 5) identificare gruppi e sottogruppi, 6) misurare qualitativamente le similitudini, 7) conoscere le lingue naturali o ordinarie, così come la lingua scritta, la semantica, il lessico, la morfologia e la fonetica, 8) meccanizzare il movimento autonomo, 9) possedere Reti Neuroni, ossia sistemi di calcolo strutturati mediante una rete di processori, 10) emulare i processi mentali o del cervello, 11) avere dati di informazioni, 12) avere autonomia decisionale³³.

³³ Cfr., M. Carabantes López, *Inteligencia artificial lingüística perfecta: efectos sobre la autopercepción del ser humano*, in «SCIO Revista de filosofía», n. 18, 2020, pp. 207-234.

Quindi, cosa intendiamo per IA? Si tratta di una disciplina dell'informatica e del *computer science* che studia le funzioni e i comportamenti del cervello umano come l'intelligenza, il ragionamento, l'analisi, il pensiero e la riflessione con il fine di riprodurli, secondo le circostanze, nelle macchine digitali computerizzate e robotizzate, capaci di agire autonomamente. Il suo scopo è emulare le facoltà del *logos* e superare la condizione umana grazie alla creazione di un linguaggio proprio. Riteniamo, pertanto, che l'IA stia studiando il modo di sviluppare nelle macchine questo *logos* o qualcosa che gli si avvicini il più possibile.

3.2.- «Si può ipotizzare che gran parte del pensiero umano consista nel manipolare le parole secondo regole di ragionamento e di congettura»³⁴.

Queste parole compaiono nel punto 2, dove si cerca di rispondere alla domanda «Come si può programmare un computer per usare un linguaggio?»³⁵. Il linguaggio umano viene ridotto a essere la manipolazione delle parole secondo un insieme di regole, leggi e principi che generano le idee e i pensieri dell'individuo. Purtroppo, tale semplificazione spiega in maniera molto limitata il funzionamento del *logos* in interazione con la realtà. Il *logos* è un grande mistero e non è stato ancora chiarito come le parole possano emergere dai processi organici. Non possiamo negare che l'IA, per affermarsi nella realtà, ha dovuto introdurre i propri concetti che la identificano e le permettono di spiegarsi per essere capita e appresa. Nonostante ciò, è riuscita a creare nuove categorie che la riconoscono come una realtà virtuale, per esempio internet, i media analogici ed elettronici, la radio digitali, la telefonia wireless, le videochiamate, e ovviamente l'invenzione più riuscita: il *memé*. Si tratta di una nozione avanzata da Richard Dawkins, che definisce

³⁴ Cfr., J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una propuesta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, cit., p. 12.

³⁵ *Ibidem*.

il *meme* come un elemento culturale capace di propagare le conoscenze di una persona o di una situazione, da un individuo all'altro³⁶. Il suo funzionamento si basa sulla teoria mimetica – spiegata nella teoria della forma di Platone e in quella poetica di Aristotele – la quale consente la replica di elementi significativi della società a livello superficiale. Difatti, il *meme* è un linguaggio rappresentativo attraverso cui si mimano e imitano i comportamenti umani, inseritosi nella realtà virtuale sottoforma di multimedia come video, audio, foto o jpg, gif, ecc. Questo elemento, però, è atemporale e basato sull'immediatezza: non rappresenta una realtà completa, ma solo frammenti di situazioni e circostanze capaci di essere ricreate in un ambiente virtuale. Un *meme* privo di contesto risulta incomprensibile e difficile da spiegare. Eppure, i *meme* hanno il potere di ridurre le conoscenze e l'informazione in un unico elemento.

Lasciando da parte per un momento il discorso, iniziamo a interrogarci sull'intelligenza artificiale. Ci sono delle domande in sospeso che emergono immediatamente e che riguardano la sua denominazione: l'intelligenza artificiale è davvero “intelligente”? A cosa si riferisce esattamente il concetto di *artificiale* nell'IA?

L'intelligenza umana agisce in rapporto reciproco con le sensazioni, si potrebbe persino affermare che è subordinata alla sensibilità: c'è perché esiste la sensibilità, e viceversa. «La funzione del dato sensibile non è quella di porre un problema all'intelligenza, ma di essere la via di accesso alla realtà»³⁷. Il lavoro dell'intelligenza consiste nel separare, organizzare, guidare, orientare, dividere, identificare, particularizzare, problematizzare e risolvere tutti i dati e le contraddizioni della realtà che vengono registrati dalla nostra sensibilità. Grazie all'intelligenza la realtà non appare disordinata e senza unità, in quanto si occupa di farcela immaginare o

³⁶ Cfr., G. Pérez Salazar, A. Aguilar Edwards, M.E. Guillermo Archilla, M. Ernestina, *El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir del Harlem Shake*, México: Argumentos, 2014.

³⁷ X. Zubiri, *Sobre la realidad*, Madrid: Alianza Editorial, 2021, p. 18.

organizzare logicamente; infatti, sappiamo che il mare non si trova sopra gli alberi o che le radici e i cereali non nascono dalle pietre. L'intelligenza si sottomette alle sensazioni, ed è evidente che queste ne necessitano per dare forma a quello che percepiscono. La costruzione della realtà è dunque dettata dalle sensazioni umane: per esempio, una persona in un centro commerciale capta i colori dei grandi magazzini, le pubblicità, i suoni, le promozioni, le canzoni, gli individui e i loro gesti. Uomini e donne che seguono il ritmo di una continua melodia pubblicitaria. I nostri sensi registrano la realtà, una realtà fatta, appunto, di quelle percezioni raccolte dalla vista, l'udito, il tatto, ecc., e che costruiscono uno scenario in cui si presentano come possibilità. Per fare in modo che questo avvenga, l'intelligenza interviene sui dati percepiti. «La sensibilità è di per sé una via, la via d'accesso degli esseri umani all'intelligenza e in generale alla realtà»³⁸. Quest'ultima stimola l'intelligenza a penetrare negli esseri umani. Comprendere è quindi l'azione che permette di distinguere e differenziare ogni dato sensibile, costruendo una realtà uniforme e ordinata e collocando in ogni sua dimensione le diverse entità in base alla loro natura immaginata, reale o materiale. «L'intelligenza, che può fare altre cose, come elaborare idee, concetti generali, affermazioni, ragionamenti complicati»³⁹. In conclusione, affinché esista l'intelligenza deve esserci una sensibilità che percepisca la realtà, perché, come detto in precedenza, la realtà contiene mondi che rappresentano la fonte della nostra esperienza e sensibilità. Pertanto, l'intelligenza non richiede solo di un sistema di sensazioni, ma anche di un mondo dove costruire la realtà, che si esprime nel linguaggio.

Il linguaggio e il pensiero non si riducono a *manipolare parole e concetti*, né nascono da regole di *ragionamento e regole di congettura*, bensì da una dialettica fra vari elementi, in cui influiscono persino la

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ *Ibidem*, p. 20

temporalità, il luogo, lo spazio geografico, fisico, materiale; vale a dire che il linguaggio ha bisogno di un mondo con sensibilità e soprattutto intelligenza. Possiamo quindi affermare che le macchine non sono intelligenti perché non possiedono un mondo proprio: non creano una realtà, né producono arte, e non lo possono fare perché non possiedono esperienze e sensibilità. L'intelligenza artificiale, dunque, è difficilmente paragonabile a quella umana, poiché a differenza di quest'ultima, non dipende dalla sensibilità e dal mondo della vita. Per questa ragione, L'IA non può creare una realtà⁴⁰.

Vediamo ora a cosa rimanda la nozione di artificialità. Tale concetto dipende da quello d'*arte*, che nella poetica di Aristotele non è diverso dalla *techné*, poiché entrambi si rifanno a un tipo di attività umana applicata agli oggetti naturali la quale, per mezzo di principi, ne trasforma la materia e forma. Per esempio, il tavolo non nasce dall'albero ma dalla *techné* o *arte*, cioè da principi e azioni. Alcuni oggetti, infatti, si originano da una serie di *marchingegni* ed espedienti che guidano e orientano le azioni per creare artefatti dotati di una loro utilità. La *techné*, o l'arte, permette ai principi creativi e produttivi di integrarsi ad altri principi, al fine di creare significati che siano utili. Di conseguenza, questi oggetti hanno origine nell'arte, nell'artificiale, cioè nell'opposto del naturale. Se il concetto di artificialità si realizza, quello di intelligenza non raggiunge il suo scopo e mostra, inoltre, di non avere nulla di naturale, poiché la sua causa d'origine risiede nell'arte, nei *marchingegni*, nell'artificiale. La realtà delle macchine è difatti artificiale, in quanto non nasce in natura e non esiste di per sé; al contrario, richiede delle applicazioni tecniche perché funzioni. In altre parole, per far sì che la realtà artificiale esista, è comunque necessaria la coscienza umana.

⁴⁰ Cfr., A. Miranda Márquez, *Inteligencia Artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología*, in «Revista digital universitaria», vol. 21, n. 8, 2020, pp. 1-8.

L'intelligenza artificiale e il linguaggio

«Agisci soltanto secondo quella massima che, al tempo stesso, puoi volere che divenga legge universale»⁴¹. Per concludere la nostra discussione e risolvere quanto ci siamo proposti di dimostrare riguardo agli effetti del linguaggio, le relazioni sociali e gli esseri umani e le conseguenze che queste presentano nella comunità, dobbiamo elencare alcune mansioni attualmente svolte con l'IA e la tecnologia. Tali attività possono contraddire quanto proposto durante la conferenza di Dartmouth, e soprattutto l'etica di Kant, basata su azioni degne di diventare universali esempi di umanità. Per il filosofo, dobbiamo agire secondo valori morali capaci di rafforzare i legami che mantengono unita la comunità umana, perché le azioni realizzate senza tener conto di ciò, sono il motivo per cui si sta perdendo ogni tipo di relazione e comunicazione. E questa è la causa, secondo noi, della nascita della crisi attuale. Esporremo, quindi, alcuni problemi causati dall'IA e i suoi effetti sugli esseri umani e il linguaggio.

Il facile accesso agli strumenti di intelligenza artificiale permette agli utenti di creare quei video (*meme*) che vediamo sempre più spesso su internet. Difatti, per ottenere informazioni e dati dai computer basta un banale motore di ricerca come Google, Bing, Firefox, Microsoft Edge o qualsiasi altro disponibile in rete. L'accesso all'intelligenza artificiale avviene semplicemente dando dei comandi a un dispositivo mobile o computer. Ogni dubbio può essere subito risolto con il cellulare: facciamo una richiesta e in pochi secondi si ottiene una risposta, a volte accurata, altre volte meno. Inoltre, possiamo chiedere all'IA di svolgere un lavoro accademico o scolastico, come la realizzazione completa di un compito. Anche i bambini, come vediamo in alcuni video, usano

⁴¹ I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, Madrid: Gredos, 2010, p. 39.

l'IA per risolvere operazioni matematiche molto facili. Ma ancor più sorprendente, e allo stesso tempo grave, è sapere che alcuni insegnanti utilizzano i *meme* durante le loro lezioni. Ricordiamo che questi elementi sono circostanziali, ma soprattutto immediati e istantanei, tanto da non necessitare di una spiegazione. In tal maniera, l'insegnamento non adempie alla sua missione, rischiando di essere immediatamente dimenticato; in più, se un *meme* non viene spiegato, non si può estrarne alcuna emozione. Anche alcuni psicologi usano i *meme* durante le sedute terapeutiche, trascurando però tutto il bagaglio sensibile ed emozionale dei pazienti, e privando coloro che hanno bisogno di una visita o consulto della possibilità di analizzare il proprio stato emotivo. Per di più, internet è pieno di ricerche basate unicamente sull'informazione libera, prive di un apparato critico, argomentazioni, o discussioni: si tratta di semplici lavori informativi. L'informazione e le conoscenze sembrano non appartenere più a nessuno ed essere di dominio pubblico. Effettivamente, l'intenzione iniziale era proprio questa, motivo per cui per ogni problema ci si rivolge a San Google o il Dottor Wikipedia. Tuttavia, l'informazione libera di internet, spesso, non possiede i fondamenti necessari per giustificare determinati argomenti.

L'intelligenza artificiale ha modificato i modi di vivere degli esseri umani, fino a trasformarli. Internet offre oggi una comodità e una facilità di accesso alle conoscenze e informazioni tali da non stimolare più l'uso della memoria: si è persa l'abilità di ricordare e preservare usi e costumi. Ed è ovvio che senza la memoria non può esistere la storia, né tantomeno una coscienza storica. Senza storia non c'è comunità e senza comunità non c'è alcuna conoscenza in grado di rendere l'essere umano consapevole del mondo o della realtà; siamo sempre più indifferenti, proprio perché le macchine intelligenti favoriscono la sostituzione delle relazioni sociali con l'individualità. Il cellulare ha isolato le persone dal mondo e dagli altri, alimentando il disinteresse per il contesto in cui vivono e portandole a immergersi nella propria soggettività: si distaccano dal

mondo indossando le cuffiette, si concentrano su questioni irrilevanti su internet e ignorano tutto ciò che succede nella realtà. Ovviamente, anche l'immaginazione e la creatività risentono di tutto ciò.

Il soggetto plasmato dalle reti sociali e dall'IA è egoista, in quanto vive nel suo mondo virtuale preconfigurato e privo di elementi reali. Crede che la sua soggettività rappresenti il mondo intero e che tutti si debbano adeguare alla sua realtà, il che diventa un ostacolo quando interagisce con il mondo reale. Così, l'individuo sviluppa l'infelicità, in quanto privo di parole e legami che creano e formalizzano le relazioni. Infatti, Aristotele già ci aveva spiegato che il *logos*, la parola, la ragione ci umanizzano, attraverso di essi ci esponiamo al mondo, tessiamo la comunità umana e ci relazioniamo agli altri. In mancanza del linguaggio come vincolo alla realtà, alla comunità e agli esseri umani, l'individuo si costruisce in maniera egocentrica e infelice, perché non riconosce né identifica nulla che lo leghi e ancori al mondo, a una realtà che non sia quella virtuale.

L'intelligenza artificiale, le nuove tecnologie e media hanno proposto un modo di comunicare all'apparenza più semplice e immediato. In realtà, non è proprio così: ormai la comunicazione non avviene più faccia a faccia, frontalmente, per cui non sappiamo se ciò che si comunica è reale, sicuro, vero oppure falso. Una delle caratteristiche sostanziali della comunicazione tra individui è la possibilità di vedere il viso e le espressioni facciali del nostro interlocutore, che indicano come sta ricevendo il messaggio. Oggi, però, la comunicazione si realizza per mezzo di un messaggio vocale o di un testo spesso scritto male da un presunto correttore automatico, dato che non si presta più attenzione alla formulazione delle frasi. Inoltre, è stato dimostrato che bambini e adolescenti tendono a passare molte ore sul cellulare, perdendo tempo a guardare brevi video in cui l'effimero prende il sopravvento sulla vita reale. Così, le relazioni tra gli individui si perdono. I giovani mostrano una dipendenza da giochi, applicazioni e dal cellulare,

arrivando persino ad avere comportamenti violenti se l'uso dei dispositivi viene limitato. Piattaforme come Facebook, Instagram o Twitter (attualmente chiamato X) permettono di creare un profilo prefigurante la persona che non siamo ma sogniamo di essere, trasformando quella dimensione virtuale in un'illusione della realtà. E cosa dire del metaverso in cui è possibile addirittura farsi una vita, possedere una macchina, case, terreni e molte altre cose che nella realtà non si potrebbero avere, oppure di modificare la propria immagine e corporatura, creando così un mondo fatto di falsità. «Attraverso i sistemi tecnologici, scientifici, comunicativi, informatici, mediatici e le reti sociali come Instagram, Twitter, Whatsapp, Facebook, Telegram..., che hanno virtualizzato e reso più speculativi l'economia, le scienze umane e naturali, l'arte, la cultura, le relazioni sociali, hanno messo in crisi la filosofia e gli esseri umani»⁴².

In questi tempi, le parole di Kant sembrano essere inutili, come cadute nell'oblio, ma non possiamo dimenticarle. Bisogna resistere all'assalto delle nuove forme di comunicare e tornare di nuovo al dialogo con gli altri per capire come sono e come costruiscono il loro mondo. È necessario insistere sull'importanza delle nostre azioni perché con esse responsabilizziamo l'umanità e riveliamo nuove capacità da sviluppare. «La legge morale deve valere per ogni essere razionale»⁴³. Ogni azione, infatti, esprime quanta umanità abbiamo e quanta ne stiamo perdendo e trasformando. L'obiettivo è quindi agire secondo regole morali buone e coraggiose per far capire agli altri che anche loro possono farlo, ovunque si trovino nel mondo. Nella *Fondazione*, Kant sostiene che gli esseri umani sono capaci di esercitare giudizio, compiere azioni, prendere decisioni o fare scelte, anche quando si trovano nella falsità, nell'errore e nella menzogna, sia che agiscano

⁴² A.M., Magallón, *Filosofía, religión espiritualidad: política, poder y mística en la era global*, in «CIALC/UNAM», 2022, p. 71.

⁴³ I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, cit. p. 29.

consapevolmente o meno. Questa capacità è data dalla volontà⁴⁴, un elemento che una macchina difficilmente può possedere.

Quante volte abbiamo sentito notizie riguardanti l'IA e la tecnologia in cui non esistono colpevoli o responsabili per i crimini compiuti dalle macchine intelligenti? Per esempio, i casi di *cyberbullismo* causa del suicidio di bambini e adolescenti i quali, non essendo accettati dalla realtà o dalle reti, attentano alla loro vita. In questi casi non c'è nessuno da giudicare come colpevole, né modo di fermare quella depressione o stato d'ansia delle vittime. Possiamo anche prendere d'esempio le frodi subite sulle reti sociali, rimaste anche queste senza un colpevole a causa della semplicità con cui si possono creare profili falsi e farli passare per veri. L'IA è involucrata anche in episodi di adolescenti vittime di abuso, o in furti milionari nelle banche da parte di *hackers* in grado di alterare codici e accedere ai database, per colpa dei quali la banca e i suoi clienti subiscono appropriazioni indebite dei loro conti e, anche in questi casi, non c'è alcun responsabile. Ma perché tutto ciò accade? L'uso crescente dell'intelligenza artificiale non è dovuto solo dal suo facile accesso o dalla capacità di rendere la vita più semplice, ma anche dalla possibilità di usarla per fini criminali e mal intenzioni. Inoltre, ha contribuito all'aumento dell'anonimato in molte attività: in questo modo la persona si distacca dalla sua vita reale e si immerge completamente nella realtà artificiale.

Un altro aspetto preoccupante riguarda l'uso delle applicazioni di intelligenza artificiale a scopi dannosi. Tre ambiti in particolare sono collegati a situazioni molto inquietanti: il *Deep Web*, in cui si nasconde la parte più deviata dell'essere umano, come il mercato nero, dove è possibile comprare organi e trafficare persone, armi ecc. Un ulteriore fenomeno allarmante è il turismo sessuale, favorito da siti di prenotazione come *Airbnb*, sfruttato anche per rubare nelle stanze affittate. Oppure, le applicazioni di cibo a domicilio, come *Uber eats*, o di corrieri che, utilizzando biciclette e

⁴⁴ Cfr., I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, cit.

moto, trafficano facilmente armi, droga, organi o altro. È sbagliato pensare che l'intelligenza e la tecnologia servano solo a migliorare la mente e le condizioni umane: in alcuni casi come questi contribuiscono a peggiorare le situazioni e a far degenerare l'umanità.

Conclusione: il recupero del soggetto attraverso la parola

«Il recupero del soggetto richiede la metaforizzazione delle nuove scienze, tecnologie, filosofie, con un diverso orizzonte storico e politico...è il recupero di parole, concetti, categorie, idee, simboli, immagini, e nuove forme di rappresentazione»⁴⁵. Il mondo è cambiato. Dopo la pandemia causata dal Covid 19, si è verificata una riorganizzazione geopolitica. Inoltre, la morte di milioni di persone per il virus ha trasformato la vita degli esseri umani. Esistono varie teorie sulla vicenda, ma la versione ufficiale sostiene che tutto sia iniziato in seguito alla consumazione di un animale (un pipistrello) infetto, e che così il virus si sia propagato a livello mondiale, facilitato dalla globalizzazione. Tuttavia, altre teorie coinvolgono le grandi imprese e cooperative legate all'intelligenza artificiale e alle tecnologie, come la Silicon Valley, che avrebbero pianificato la pandemia per obbligare le persone a stare in casa. L'obiettivo, secondo queste teorie, sarebbe stato quello di spingerci all'uso della *realtà virtuale*, del *metaverso* e del *cyberspazio* grazie alla quarantena. Questa situazione ha condizionato l'umanità, poiché per rimanere connessi e informati sugli eventi mondiali, si è reso necessario avere un dispositivo intelligente con collegamento a internet tramite wi-fi, unico accesso al mondo virtuale. Di conseguenza, molte persone che non avevano familiarità con i social network hanno dovuto iniziare a utilizzare le applicazioni per connettersi al mondo digitale. Anche le aziende si sono ritrovate a dover promuovere i loro prodotti su piattaforme digitali, come il

⁴⁵ A.M. Magallón, *Los caminos del pensar. Radicalidad de nuestra América*, in «CIALC/UNAM», 2020, p. 71.

Marketplace (mercato web), aprendo così altre possibilità per il commercio e la riorganizzazione economica basate su nuove forme di vendita. Tutto ciò ha innescato una crisi con la conseguente frammentazione della comunità umana, che ancora oggi porta le cicatrici di quel periodo, visibili anche nel linguaggio.

Per queste ragioni si suggerisce il recupero del soggetto, dell'essere umano, delle persone, delle comunità e dei Paesi e di tutta la società, mediante la parola e le relazioni che si stabiliscono grazie al linguaggio. Abbiamo infatti sottolineato più volte che la mancanza di comunicazione ha condotto verso l'attuale crisi dell'umanità, apportando cambiamenti nella società, nelle idee e nei modi di organizzare il mondo. La comunicazione non svolge più la sua funzione sociale, al suo posto se ne sta portando avanti un altro tipo privo di realtà storica. I *meme* ne sono un esempio: non essendo supportati da un contesto, riproducono solo l'immediatezza e la superficialità della vita; inoltre, non hanno un significato preciso, motivo per cui spesso non vengono compresi. Si dovrebbe tornare a quelle forme di comunicazione dirette e orientate dalla vita reale, a quel linguaggio pieno di realtà, di mondo e del significato vitale delle relazioni. «La ricostruzione degli antichi linguaggi filosofici risemantizzati da un presente virtuale»⁴⁶; dunque l'attenzione deve essere rivolta al riscatto del soggetto dalla crisi generata dalla strumentalizzazione e tecnicizzazione della vita, una crisi identitaria che riguarda il nostro riconoscimento come esseri temporali e parte integrante del mondo. Bisogna recuperare i valori e l'empatia verso gli altri.

Riteniamo che una strategia per rispondere alla crisi del linguaggio sia l'uso della scrittura della vita, cioè la biografia. Si potrebbe iniziare a introdurla nelle scuole, nei luoghi di lavoro, nei centri ricreativi e durante le riunioni familiari. Lo scopo è incoraggiare le persone a scrivere le proprie esperienze, i modi di vivere, le situazioni ecc. e far sì che i bambini si allontanino per un

⁴⁶ *Ibidem*.

attimo dal telefono per raccontare parti della loro vita esprimendo gusti, emozioni, sentimenti, luoghi, condizioni. In tal modo, si cerca di recuperare la condizione dell'essere umano capace di vivere e convivere all'interno di una circostanza che lo determina ed espone. Il mondo di ognuno di noi si costruisce in relazione ad altri mondi, contribuendo a formare il mondo umano, basato su una realtà svelabile grazie al linguaggio e i suoi vincoli. «Il linguaggio è l'esperienza della vita e dell'esistenza che si esprime e testimonia gli avvenimenti (fatti) colti e catturati da esso; che transita dialogicamente e dialetticamente verso il passato, da un presente vitale attraverso la memoria, il ricordo e l'immaginazione»⁴⁷. Pertanto, è fondamentale ritornare al dialogo, alle conversazioni e alla comunicazione espressiva, alla discussione, al confronto faccia a faccia: tutto questo ci rende umani.

Solo se il compromesso nasce dagli individui si potrà reindirizzare l'uso delle scienze e delle tecnologie, sfruttandole e riconciliando la relazione tra soggetto e macchine. È importante vederle come artefatti capaci di aiutare e migliorare le condizioni umane, senza però attribuire loro più di ciò che sono effettivamente in grado di fare. Non dobbiamo alterare le loro funzioni, nel rispetto dei loro limiti come creazioni umane. Il recupero totale e completo della comunità «è il recupero della parola e della comunicazione...il recupero del soggetto, dell'essere umano, è il nuovo inizio, la questione decisiva nell'esperienza degli eventi o delle cose da sperimentare...è rendere la parola, il discorso e il logos, il simbolo, comprensibili attraverso il linguaggio. Questo è vivere, pensare, comunicare e trasmettere ciò che si vive»⁴⁸.

Le scienze dell'informatica e del calcolo devono riorientarsi verso i loro obiettivi iniziali, riconoscere i limiti che porta con sé l'esistenza e abbandonare l'illusione di poter eliminare l'errore e raggiungere la precisione assoluta. È necessario accettare i limiti del

⁴⁷ *Ibidem*, p. 74.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 76.

mondo ed essere coscienti che in ogni atto che si compie, sia per distruggere che per migliorare, è coinvolta l'intera umanità. In definitiva, il logos, la ragione e la parola hanno reso e continueranno a rendere l'essere umano diverso da qualsiasi altra forma di esistenza: senza non potrebbe vivere né raggiungere la felicità.



Pagine Inattuali n. 11

ISSN 2280-4110

Pubblicato sulla piattaforma SHARE Riviste nel mese di ottobre del 2024

© FedOA - Federico II University Press

Timothy Morton	Oltre il visibile: alcune riflessioni sui nuovi media
Roberto Colonna	Sull'utopia distopica dell'immagine
Jay David Bolter	Il ruolo della lettura nella cultura dei media digitali
Domenico Quaranta	Kitsch digitale: Arte e kitsch nel milieu informativo
Gabriele Balbi	La persistenza dei media Teorie, approcci, categorizzazioni
Mario Magallón Anaya	Historia de las ideas y los medios de comunicación (new media)
Luciano Paccagnella	L'erosione dello spazio pubblico nella Società delle Piattaforme: dal colonialismo dei dati all'intelligenza artificiale generativa
Tommaso Ariemma	Metaverso Supernova La nascita (e l'esplosione) dei social network dallo spirito del gaming
Pablo Sergio Arias y Castrejón	Il soggetto e il linguaggio virtuale: critica del soggetto costruito dall'intelligenza artificiale

