

LABORATORIO
TEORETICO

ECOLOGIA DEL TESTO

ESPERIENZA DEL PENSIERO

A cura di
Matteo Andreozzi e Matteo Ciascellardi

Testi di
Matteo Andreozzi - Marialuisa Baldi - Matteo Bonazzi
Matteo Ciascellardi - Derrick de Kerckhove - Carmine Di Martino
Igino Domanin - Rossella Fabbrichesi - Miriam Franchella
Damiana Luzzi - Maddalena Mazzocut-Mis
Massimo Parodi - Andrea Potestio - Claudio Rozzoni
Paolo Spinicci - Daniele Tonazzo

The logo consists of the letters 'LED' in a stylized, cursive script. The 'L' and 'E' are connected, and the 'D' is also connected to the 'E'. The letters are dark and have a slight shadow or outline.

— Edizioni Universitarie di Lettere Economia Diritto —

ISBN 978-88-7916-643-0

Copyright © 2013

LED Edizioni Universitarie di Lettere Economia Diritto

Via Cervignano 4 - 20137 Milano

www.lededizioni.com - www.ledonline.it - E-mail: led@lededizioni.com

I diritti di riproduzione, memorizzazione e archiviazione elettronica, pubblicazione con qualsiasi mezzo analogico o digitale (comprese le copie fotostatiche, i supporti digitali e l'inserimento in banche dati) e i diritti di traduzione e di adattamento totale o parziale sono riservati per tutti i paesi.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da: AIDRO, Corso di Porta Romana n. 108 - 20122 Milano
E-mail segreteria@aidro.org <mailto:segreteria@aidro.org>
sito web www.aidro.org <<http://www.aidro.org>>

Volume pubblicato con il contributo
del Dipartimento di Filosofia dell'Università degli Studi di Milano

Videoimpaginazione: Paola Mignanego

Stampa: Digital Print Service

SOMMARIO

Introduzione	9
<i>Matteo Andreozzi - Matteo Ciascellardi</i>	

Prima sezione

ESPERIENZA DI LETTURA E PRODUZIONE DI PENSIERO

ECOLOGIA DEL TESTO E FILOSOFIA TEORETICA

1. I nomi dei colori	17
<i>Paolo Spinicci</i>	
2. Mondi culturali e storicità	37
<i>Carmine Di Martino</i>	
3. <i>Dynamis</i> e Tao	53
<i>Rossella Fabbrichesi</i>	
4. Un pensiero (dell')inconscio	69
<i>Matteo Bonazzi</i>	
5. Il problema della libertà	87
<i>Andrea Potestio</i>	

Seconda sezione

COMPRENDERE E INTERPRETARE

FORME DEL PENSIERO

6. Tra baci e rasoi	117
<i>Massimo Parodi</i>	
7. Lo spettacolo del gioco	129
<i>Maddalena Mazzocut-Mis - Claudio Rozzoni</i>	
8. Esercizi di <i>dis-pensiero</i> : 1984 di G. Orwell	141
<i>Miriam Franchella</i>	

9. Paradigmi di pensiero e coscienze empatiche, nell'era del dramma ecologico <i>Matteo Andreozzi</i>	157
10. Struttura, discorso e oggetto <i>Daniele Tonazzo</i>	181
11. Che cos'è la genealogia <i>Igino Domanin</i>	191

Terza sezione

PER UNA CRITICA DELLA RAGIONE TELEMATICA
IL TESTO IN RETE E LE RETI IPERTESTUALI

12. Sperimentare sui testi <i>Marialuisa Baldi - Damiana Luzzi</i>	215
13. Forme del testo <i>Derrick de Kerckhove</i>	231
14. Il web come lo spazio della relazione <i>Matteo Ciastellardi</i>	245
<i>Gli Autori</i>	265

14.

IL WEB COME LO SPAZIO DELLA RELAZIONE

Prodromi di un'ecologia del testo

Matteo Ciascellardi

doi: 10.7359/643-2013-cias

matteo.ciascellardi@polimi.it

14.1. SUPPORTO E COSCIENZA NEGLI SPAZI IMMATERIALI

Tutte le culture sono caratterizzate da passaggi epocali che determinano il modo in cui la conoscenza viene tramandata e riprodotta. Il supporto di trasmissione, dal vettore umano della tradizione orale, passando per la chirografia, la stampa, i media audiovisivi, le basi dati, ecc., ha sempre costituito l'oggetto privilegiato dell'indagine scientifica e dell'interesse speculativo, risultando il vero protagonista delle principali rivoluzioni culturali. Si può così affermare, seguendo le ricerche di Paolo D'Alessandro ¹, che le matrici di conoscenza costruite nella *forma-medium*, di cui ogni persona fa esperienza per interazione e/o integrazione, diventano parte attiva nel processo di espropriazione/appropriazione del contenuto dal supporto e dal soggetto che ne fruisce, alterandone la coscienza fenomenica ², dove per coscienza fenomenica si intende una presunta condizione per cui si prova qualcosa nell'avere una determinata esperienza, sia visiva che uditiva,

¹ Si fa qui riferimento specialmente a due testi di Paolo D'Alessandro. Cfr. P. D'Alessandro, *Esperienza di lettura e produzione di pensiero. Introduzione alla filosofia teoretica*, Milano, LED, 1994 e Id., *Critica della ragion telematica. Le reti del pensiero e il pensiero in rete*, Milano, LED, 2002.

² Cfr. C. Sini, «I dati dell'esperienza e il mito del mondo esterno», in M. Cappuccio (a cura di), *Dentro la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix*, Milano, AlboVersorio, 2004, pp. 249-256.

tattile, propriocettiva³, ecc., anche senza essere perfettamente in grado di riflettere o ricostruire e spiegare il vissuto di tali esperienze. La coscienza fenomenica, seppur con un margine di indeterminatezza, dovrebbe essere sufficientemente discriminabile da altri stadi di percezione e di assunzione empirica, come per esempio dall'autocoscienza (quale capacità di porre a oggetto di riflessione noi stessi) e dalla consapevolezza (quale capacità di focalizzare l'attenzione su certi stati e oggetti del mondo esterno). Così, nella *forma-medium* di un supporto relativamente nuovo e indefinito, come la rete, la cui fruizione si dà mediante interfacce di varia natura (monitor, tablet, cellulari, ecc.), è proprio questa coscienza che, posta in un sistema di riferimenti del tutto nuovi e sconosciuti, permette di rendere discreti gli *effetti di soggettività*⁴ che filtrano dalla messa-in-scena di elementi artefatti frutto di strutture reticolari, e di autori che firmano una sorta di identità propria nel momento in cui producono un oggetto-per-il-mondo che entrerà nel canovaccio di questa dimensione immateriale. Con il web si costituisce così, mediante dei nuovi riferimenti testuali, elettrici e mutanti, un sistema socio-conoscitivo basato sulle relazioni che si riescono a innescare in uno spazio che ha la dimensione del supporto che lo veicola. Non si tratta però di uno spazio predeterminato ma di una dimensione legata al contesto e al contenuto che offre e che permette di leggere e riprodurre. È con una lettura sintomale⁵ delle immagini e del tessuto che costituiscono la rappresentazione (*Darstellung*) dello scenario tra reale e virtuale in cui il soggetto viene calato, che si sovraccarica e si rivitalizza la natura stessa del *medium* che lo sta traducendo tra i due mondi, portando a compimento una trasformazione antropologica, nella quale l'intero corpo, completo di sensi e d'intelletto, si traduce in una particella di questa *architettura liquida*⁶ tra sapere personale, ambiente collettivo e dimensione connettiva di assunzione degli oggetti conoscitivi.

³ La capacità propriocettiva è una particolare sensibilità grazie alla quale l'organismo ha la percezione di sé in rapporto al mondo esterno. Di fatto non è solo mediante la vista, l'udito o il tatto che l'organismo riesce a comprendere come si posiziona il corpo nella realtà, ma è tramite la sensibilità propriocettiva che arriva a sentire il movimento di un braccio o di una gamba anche quando gli occhi sono chiusi e consente al corpo di posizionarsi e avere una sorta di 'coscienza' dello spazio entro cui si muove.

⁴ Cfr. P. D'Alessandro, «La manipolazione tecnologica della realtà fenomenica», in P. D'Alessandro, A. Potestio (a cura di), *Filosofia della tecnica*, Milano, LED, 2006, pp. 162-166.

⁵ Cfr. D'Alessandro, *Esperienza di lettura e produzione di pensiero. Introduzione alla filosofia teoretica* cit., p. 176 ss.

⁶ Per una disamina estesa sul senso di cosa si intenda per 'architetture liquide' mi permetto di rimandare a M. Ciascellardi, *Le Architetture Liquide. Dalle reti del pensiero al pensiero in rete*, Milano, LED, 2009.

La dimensione ermeneutica di lettura di un *foglio-mondo*⁷, quale supporto della nostra capacità di metterci in relazione con il contesto virtuale e quale testimonianza dell'idea di reale in esso proiettata, espropria dal corpo le funzioni che permettono di leggere la realtà e le investe di una differente valenza, estendendole nello spazio virtuale, mediante le tecnologie che tale spazio offre, quali protesi attive per articolare il pensiero tra le informazioni con la stessa libertà con cui si possono usare le mani per sfogliare un libro. Pochi gesti in un luogo deterritorializzato frammentano il corpo individuale, facendogli interiorizzare sulla base della sua capacità e modalità di percezione e mappatura mnestica l'ambiente 'tecnologico' circostante. In questo processo che si discosta da una *submuscolarizzazione*⁸ passiva degli apparati virtuali con cui si sta interagendo, l'introduzione dell'ambiente esterno sancisce un equilibrio omeostatico tra materia e pensiero, tra il *fuori* e il *dentro* rispetto al nostro corpo, costruendo una modalità unica per ogni individuo di porsi in dialogo con lo spazio della rete e della relazione che si trova a vivere: dalla coscienza di un Io *interno* si passa così a un Io *esteriorizzato*, che sconfina e deborda rispetto ai limiti corporei dell'individuo, arrivando a un'affermazione connettiva che si attesta come parte della globalità in cui si estende.

14.2. DALLA GALASSIA GUTENBERG ALLA GALASSIA McLUHAN

Per meglio comprendere il cambio di prospettiva legato alla relazione tra coscienza e supporto si possono ripercorrere velocemente alcuni passaggi che hanno segnato la transizione da una civiltà a oralità primaria a una a oralità secondaria⁹.

Come afferma Manuel Castells, intorno al 700 a.C. l'invenzione dell'alfabeto ha segnato l'inizio dello sviluppo del pensiero occidentale e della scienza per come la conosciamo oggi. Tale invenzione ha permesso la nasci-

⁷ Si rimanda qui alla videolezione di Carlo Sini su Charles Sanders Peirce e le differenze tra il foglio-mondo e la mappa del territorio: <http://www.oilproject.org/lezione/charles-sanders-peirce-differenze-tra-il-foglio-mondo-e-la-mappa-del-territorio-2800.html>.

⁸ La *submuscolarizzazione* è un processo di interpretazione di atti e movimenti da parte di una mimica senso motoria che coinvolge il corpo intero. Cfr. D. de Kerckhove, *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica* (1995), a cura e trad. it. di M.T. Carbone, Ancona, Costa e Nolan, 2000, p. 180 e Id., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato* (1991), a cura e trad. it. di B. Bassi, Bologna, Baskerville, 1993, pp. 53-57.

⁹ Per una definizione più estesa di culture a oralità primaria e secondaria si rimanda a J.W. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* (1982), a cura e trad. it. di R. Lorelli, Bologna, Il Mulino, 1986.

ta di una «Mente Alfabetica»¹⁰ che, mediante la demarcazione tra parlante e parlato (cioè del dispositivo umano rispetto all'oggetto della sua produzione teoretica) ha introdotto lo sviluppo della capacità critica affermando un nuovo modello intellettuale: il discorso concettuale¹¹.

Il supporto alfabetico ha costituito così una pietra miliare nell'evoluzione della conoscenza seppur con un limite: da un lato la mente umana ha trovato piena espressività razionalizzando le percezioni in un nuovo ordine di segni, dall'altro ha fissato una soglia e creato una barriera verso le forme più empatiche che si sono espresse, da sempre, mediante canali non sintetizzabili nel dispositivo alfabetico:

Creando implicitamente ed esplicitamente una gerarchia sociale tra cultura scritta ed espressione audiovisuale, il prezzo pagato per la fondazione della pratica umana del discorso scritto fu di relegare il mondo dei suoni e delle immagini al palcoscenico secondario delle arti, che affrontano la sfera privata delle emozioni e il mondo pubblico della liturgia.¹²

L'introduzione della stampa ha fissato la dimensione dell'informazione e della conoscenza nella carta e nella popolarità di una specifica 'interfaccia'¹³ come il libro, che si è rivelato il mezzo più fertile per mediare le esigenze di una cultura che ha scoperto di poter archiviare, razionalizzare, trasferire, diffondere e fissare la conoscenza al di fuori della propria memoria e dei propri apparati sociali e delle relazioni che i nuovi spazi di conoscenza richiedevano. Non più memoria orale, non più solo tracce acustiche: quella che è considerata la 'mentalità-libro', primo derivato della cultura alfabetica, ha costituito un vero e proprio *brainframe*¹⁴, una geometria lineare dell'intelligenza, che ha portato a definire le pratiche della comunicazione fino a orientare mente e comportamento umano verso lo sviluppo di specifiche capacità.

Oggi il progresso di una società sempre più interconnessa, la commistione di linguaggi e di modelli a oralità primaria e secondaria, la diffusione capillare dei *mass media* e del web hanno ridefinito la 'mentalità-libro', cambiando i ruoli tradizionali che appartenevano a lettore e autore, apren-

¹⁰ E.H. Havelock, «The Alphabetic Mind: A Gift of Greece to the Modern World», in *Oral Tradition*, Vol. 1, n. 1 (1986), pp. 134-150.

¹¹ Cfr. M. Castells, *The Rise of the Network Society* (1996), 2nd ed., Oxford - Malden, MA, Blackwell, 2000, p. 356.

¹² *Ibidem*.

¹³ Si rimanda al lavoro di Carlos Scolari sulle semiotica delle interfacce. Cfr. C. Scolari, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2004.

¹⁴ Cfr. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato* cit., p. 27 ss.

dosi a possibilità immersive di partecipazione e condivisione e superando le costanti lineari di creazione e fruizione del pensiero.

La trasformazione tecnologica e sociale ha portato a una re-integrazione tra scrittura, oralità e forme audiovisive della comunicazione: «Lo spirito umano riunifica le sue dimensioni in una nuova interazione tra i due lati del cervello, fra le macchine e i contesti sociali»¹⁵. Le nuove tecnologie hanno così diffuso nuovi prodotti e nuove abitudini nel consumo e nella produzione di conoscenza, fornendo molteplici estensioni e nuove possibilità a pratiche consolidate fin dagli anni ottanta, come la lettura ipertestuale di fronte a uno schermo interattivo¹⁶.

La 'mentalità-libro' non si è trovata però a dover cedere il passo a un paradigma culturale in grado di soppiantarla: è confluita in diversi spazi di dialogo, di articolazione e di 'ri-mediazione'¹⁷, ponendosi come *forma-medium* inglobata nelle nuove pratiche di gestazione del pensiero che stanno cambiando la nostra cultura con nuovi supporti perché stanno altresì rimodulando i nostri linguaggi.

Questa transizione dalla stampa ai nuovi media può essere letta, con Manuel Castells, come il passaggio dalla Galassia Gutenberg alla Galassia McLuhan: da un mondo che ha fatto della mentalità-libro e del principio di autorialità la sua cifra significativa, a un sistema che trova su supporti sempre più aleatori e su identità sempre meno marcate il canone della sua nuova impronta culturale. Del resto, sempre secondo Castells¹⁸, se i media sono l'espressione della nostra cultura, ogni cultura cresce attraverso i materiali offerti dai media stessi e ciò comporta una profonda influenza circolare che era già stata rilevata da Marshall McLuhan con la sua già citata popolare intuizione che «il *medium* è il messaggio»¹⁹, nei primi anni sessanta.

A questa influenza circolare bisogna anche aggiungere i diversi linguaggi emersi dalla cultura scritta, dall'oralità e dei più recenti media sociali, in dipendenza dalla rete e dalle differenti necessità e trame comunicative, a definizione di una sempre più evidente ecologia del testo quale paradigma di rimodulazione e confluenza di pratiche e strumenti assodati nel corso dei secoli.

¹⁵ Castells, *The Rise of the Network Society* cit., p. 356.

¹⁶ La definizione di ipertesto come prodotto che si fruisce al meglio di fronte a uno schermo interattivo ci verrà offerta da Nelson in T.H. Nelson, *Literary Machines Edition 87.1*, South Bend, IN, The Distributors, 1987.

¹⁷ Cfr. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Boston, MIT Press, 2000.

¹⁸ Castells, *The Rise of the Network Society* cit., p. 364.

¹⁹ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1967), a cura e trad. it. di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1967, p. 15.

Di fatto la Galassia McLuhan e la segmentazione dell'audience secondo i diversi canali/supporti ha trovato piena libertà nelle sue diverse configurazioni soprattutto negli ultimi anni, quando una nuova 'tecnologizzazione delle parole'²⁰ ha preso il sopravvento sui media più tradizionali: la nascita del World Wide Web. Internet e il web come sistema principe per unire i diversi nodi di un network risultano, di fatto, sistemi molto specialistici in grado di connettere non più solo contenuti a persone, ma anche persone ad altre persone, condividendo informazioni e aumentando il livello e la frequenza dei contatti e rimodellando lo spazio delle relazioni cui altre forme di comunicazione ci hanno destinato.

L'introduzione di questa tecnologia ha ridefinito nuovamente lo scenario mediatico, riportando alcuni caratteri della Galassia Gutenberg in una dimensione elettronica (di scrittura) più interattiva e meno gerarchica (libera partecipazione al costo di una connessione). In questo senso se la stampa, tramite l'interfaccia-libro, era stata protagonista indiscussa dello stadio precedente, la reinvenzione digitale di questo concetto ha portato a nuovi standard per preservare la conoscenza, produrne di nuova e condividere le esperienze del modello che si levava dopo una lunga stratificazione delle narrative tradizionali fondate sul prodotto-libro. In questo contesto, dove le già citate caratteristiche di linearità, autorialità, selezione dei contributi, ecc. trovavano un differente dispositivo cognitivo, si sono ridefiniti anche i legami tra gli attori coinvolti in modo diretto e indiretto, affetti da pratiche che si sono condensate nei loro spazi quotidiani. La proliferazione di nuovi *device*, di sistemi di *broadcasting*, di sistemi interattivi e di *wearable* social media (comunità letteralmente 'indossabili' e 'tascabili', essendo disponibili sugli *smartphone* più diffusi del mercato) ha consentito un accesso più semplice all'informazione e alle relazioni interpersonali, ricombinando gli elementi multimediali e quelli teorici di due tradizioni di pensiero e di espressione in spazi virtuali a differenti densità e offrendo la possibilità di entrare nel vivo del palinsesto critico dei contenuti degli stessi.

14.3. IDENTITÀ E RELAZIONE NELLE ARCHITETTURE LIQUIDE DELLA RETE

Gli spazi delineano una differente connotazione o assurgono a una particolare funzione in base ai gesti e alle pratiche sociali che li definiscono come luoghi specifici. Nella realtà quotidiana, tali spazi sviluppano una

²⁰ Cfr. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* cit.

duplice prospettiva di costruzione sociale. Da un lato incidono sui comportamenti stessi delle persone che li popolano, ne determinano gli assetti, ne costruiscono i principi e i limiti inviolabili e ne sanciscono le possibilità di espressione; dall'altro sono a loro volta il prodotto della demarcazione di specifiche pratiche, abitudini, bisogni, patti e leggi. Ogni singolo gesto si scandisce in questa dimensione e implica innumerevoli scelte e decisioni che sono socio-spazialmente costruite e influenzate da fattori culturali, economici e politici. Di fatto, tutto ciò che avviene come fenomeno accade con un'estensione definita, secondo coordinate che evidenziano quanto lo spazio sia oggetto di pianificazione, controllo e identificazione.

A partire dall'avvento della rete e, più in generale, dalla fine del secolo scorso, per mezzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il concetto stesso di spazio ha subito un'ulteriore trasformazione, rimodulando la forma dei suoi legami con la società, secondo i modelli e le possibilità che le ICT²¹ stesse hanno consentito. La virtualizzazione dello spazio e la sua decostruzione in termini di prossimità e lontananza, secondo un essenziale vettore quale il tempo²², hanno radicalmente rovesciato i rapporti di relazione che legano le persone ai luoghi. Sono nati nuovi ambienti di interazione, rappresentati dal *ciberspazio* e da tutte quelle forme di realtà aumentata²³ che hanno portato i gesti quotidiani del singolo e le azioni delle collettività a trovare compimento al di là di spazi reali. Sono cambiate le dinamiche di approccio ai contenuti, come abbiamo visto, emergendo una cultura centrata sulla realtà digitale e sul fenomeno della comunicazione elettronica. L'interazione sociale, passando dai nuovi *media*, ha sostenuto due effetti preponderanti: da un lato ha dissolto i vincoli tradizionali che

²¹ Sigla di *Information and Communication Technologies*, tecnologie per l'informazione e la comunicazione.

²² L'incidenza di spazio e tempo nei sistemi virtuali differisce profondamente dalle categorie kantiane che si sono consolidate nel mondo contemporaneo; tale differenza si fonda sui vettori che derivano da queste categorie, quali per esempio velocità, moto, ecc., che non godono delle stesse proprietà e dei medesimi caratteri degli ambienti reali, offrendo cambiamenti di stato e innescando processi di relazione che non potrebbero trovare un equivalente nelle pratiche del mondo fisico. Cfr. D. Weinberger, *Arcipelago web* (2002), a cura e trad. it. di R. Guaraldo, Milano, Sperling & Kupfer, 2002, p. 77 ss.

²³ La *realtà aumentata* è un fenomeno che ha preso piede con la nascita del concetto di ciberspazio e dei mondi virtuali della rete. Si tratta di possibili applicazioni che alterano la realtà fruita dal soggetto inserendo nel suo campo di percezione una serie di enti virtuali (oggetti, *avatar*, *bot*, ecc.) che forniscono informazioni supplementari sull'ambiente reale, 'aumentando' la capacità di comprensione del soggetto stesso ed estendendone le facoltà. Cfr. O. Bimber, R. Raskar, *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, Wellesley, A.K. Peters, 2005, pp. 7-12.

legavano le persone a contesti condivisi ²⁴, alimentando la crescita di un fenomeno complesso come il web e mutando così le dinamiche di relazione tra individui e oggetti comunicativi che permettessero uno scambio di conoscenze; dall'altro ha spostato le possibilità di costruzione e condivisione dei saperi da luoghi circoscritti ad ambienti virtuali, trasformando le modalità e le potenzialità comunicative di ogni soggetto coinvolto.

L'influenza congiunta di uno spazio deterritorializzato come la rete e delle ICT come canale privilegiato di accesso al mondo stesso del web ha cambiato e continua a influenzare il modo in cui si comunica, si lavora, si produce e si pensa. In pratica, come sostiene McLuhan, ha mutato il modo di vivere di milioni di persone, analogamente a quanto avevano fatto l'automobile, il telefono e la televisione nel ventesimo secolo ²⁵. Come già accennato, questa trasformazione coinvolge anche chi è attore passivo nella scena contemporanea, poiché influenza gli apparati economici, politici e culturali, in cui si è tutti iscritti e dai quali dipendono le flessioni dinamiche della società.

In un ambiente la cui dimensione non ha estensione se non quella dei processi che intercorrono nella stessa e delle comunicazioni e dei legami che si costituiscono e si dissolvono alla velocità della corrente elettrica che la costituiscono, la cifra ontologica del soggetto si articola nei processi connettivi e collaborativi di interazione, e la sua individualità affronta costantemente l'allontanamento e l'avvicinamento rispetto alle tracce del reale che ogni ente digitale rappresenta e richiama. L'identità viene 'sovraccaricata' dalla pluralità delle proiezioni iconiche proprie di ogni navigatore, cadendo in un disequilibrio biologico ²⁶ proprio di un sistema complesso, nel quale si sviluppa una *proliferazione informativa*, un rumore di fondo che diventa caratterizzante l'identità stessa, al punto di confonderla con le tracce degli altri attori e delle altre entità distribuite nella rete.

Muta così non solo il sistema delle informazioni, ma anche il complesso apparato delle persone che ne fruiscono e ne costruiscono le basi: nascono nuove identità collettive ²⁷ e nuovi margini di comunicazione connetti-

²⁴ Si rimanda alle visioni della «società multirete» e dell'«uomo modulare» proposte in Z. Bauman, *La solitudine del cittadino globale* (1999), a cura e trad. it. di G. Bettini, Milano, Feltrinelli, 2002, pp. 161-167.

²⁵ Cfr. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* cit., p. 31 ss.

²⁶ Cfr. V. Maturana, F.J. Varela, *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente* (1980), a cura e trad. it. di A. Stragapede, Venezia, Marsilio, 1985, p. 13 ss.

²⁷ Il concetto di identità collettiva si è sviluppato a partire dall'antropologia strutturale di Claude Lévy-Strauss, per poi diventare alla fine degli anni novanta appannaggio di diverse ricerche e studi che lo legavano al fenomeno della rete (i maggiori contributi sono da ascrivere a Pierre Lévy). Con l'inizio del nuovo millennio l'idea di identità collettiva ha cambiato nuovamente il suo assetto diventando parte integrante del concetto

va²⁸, accomunati da fenomeni di condivisione empatica degli oggetti e delle finalità conoscitive dell'ambiente digitale. Le pratiche dell'informazione, relegate alla sola rete, sviluppano un tessuto di convergenza tra esperienze, capacità personali e conoscenza, passando dalle forme espressive della scrittura elettronica, ipertestuale e ricombinante, alle variabili che ne determinano la sua funzione come simulacro di un nuovo paradigma sociale²⁹, di una *ipercultura* fluida, mutevole e reticolare, interconnessa e delocalizzata. Come già anticipato, ne nasce anche una nuova forma di rapporto tra gli individui, i *media* utilizzati e gli ambienti destrutturati e virtuali della rete: si sviluppano sempre più *device* e *framework* che trasformano il binomio digitale/analogico, portando l'informazione a costituirsi come una sorta di 'pelle della cultura'³⁰. Da questo spazio 'liquido', in cui gli assetti di accesso e scambio mutano in ogni istante, in cui le relazioni tra gli individui perdono ogni senso di appartenenza e ogni forma di distanza, in cui il pensiero trova un luogo di riproduzione fedele alla sua stessa natura reticolare, emergono nuove architetture per tutti gli apparati coinvolti: *architetture liquide*, che si configurano come un dispositivo di confronto, scambio e collegamento in cui l'informazione perde sempre più la strutturazione organica che poteva vantare negli spazi reali, per arrivare a proporsi come forma partecipata e condivisa di costruzione del sapere e di formulazione teoretica di pensiero.

14.4. SPAZI A DIVERSE DENSITÀ

Quando si pensa alla costruzione virtuale dello spazio sociale, muovendo dai prodromi di un'ecologia del testo, si deve comunque porre attenzione a quelli che sono gli ambienti definiti con geometrie spaziali e con legami

di *folksonomy*, un più ampio fenomeno che prevede che le informazioni siano oggetto di una categorizzazione collaborativa mediante l'utilizzo di termini chiave (*tag*) e gestibili completamente in una logica *bottom-up* da parte degli utenti.

²⁸ Per comunicazione connettiva si fa riferimento in questo caso all'approccio sviluppato da Derrick de Kerckhove alla fine degli anni novanta, secondo il quale tramite i nuovi *media* (lo schermo interattivo dei computer, a esempio) si può giungere a una elaborazione condivisa del pensiero stesso mediante una sua interpretazione esteriorizzata e interattiva. Cfr. D. de Kerckhove, *L'intelligenza connettiva. L'avvento della Web Society* (1997), Roma, Aurelio De Laurentiis Multimedia, 1999, p. 73 ss.

²⁹ Cfr. J. Baudrillard, *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti* (1981), a cura e trad. it. di P. Lalli, Bologna, Cappelli, 1980, pp. 62-66.

³⁰ Con l'espressione 'pelle della cultura' si vuole significare che i media elettronici hanno esteso non solo il sistema nervoso e i corpi degli individui, ma anche e soprattutto la loro psicologia. Cfr. de Kerckhove, *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica* cit.

fondati su reti brevi o lunghe, che non sono da leggersi solo in relazione alla loro possibilità o modalità di attraversamento, né limitatamente a quanto il paradigma della tecnica e dell'innovazione tecnologica ha permesso di raggiungere per accorciare o sovrapporre sistemi dimensionalmente separati.

Si tratta di riconsiderare le coordinate che derivano dai supporti e dall'accezione in cui la materia del messaggio ha trovato una variazione nelle modalità di propagazione e trasformazione del suo contenuto, sino a costituirsi come ente in relazione con altri enti, non più separata da barriere di distanza o di tempo, ma propagata in spazi a differenti densità, capaci cioè di essere in grado di accettare e fondare legami e costrutti relazionali sull'informazione in gioco.

Si va incontro a una differente cognizione dello spazio: Cairncross, per esempio, parla di una «morte della distanza»³¹, sostenendo che la telepresenza e altre forme di comunicazione istantanea introdotte con Internet e con altri sistemi telematici hanno portato a un crollo dei limiti spaziali e temporali, con una radicale compressione spazio-tempo che libera il capitale sociale e le forme di relazione da ogni logica spaziale modernista. Di fatto, ciò che si è concretizzato come prima rarefazione degli spazi mediante l'introduzione di sistemi quali il trasporto ad alta velocità, i collegamenti aerei e aerospaziali, e tutti gli spostamenti che hanno portato in prima persona il soggetto come ente per l'attraversamento dello spazio, è stato il passaggio a una dimensione entro cui lo spazio diviene flessibile, liquido, e porta gli oggetti di contatto a portata del soggetto.

Spazi a diverse densità, nel senso di spazi che permettono una compresenza reale o una telepresenza mediata, un avvicinamento veloce o un'approssimazione graduale, diventano la nuova dimensione entro cui si sviluppa il sistema delle comunicazioni, e soprattutto, entro cui nasce un ruolo specifico a densità zero per le telecomunicazioni che si fondano sulla rete e sui presupposti che la forma telematica di presenza, simultanea o differita, permette di offrire.

Le moderne tecnologie, come mezzi in vista di fini ma, rileggendo Heidegger, anche come attuazione delle attività stesse dell'uomo, completano la negazione di separazione spaziale di Cairncross con servizi aggiuntivi orientati all'onnipresenza³², consentendo una più ampia e profonda per-

³¹ Cfr. F. Cairncross, *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*, Boston, Harvard Business School Press, 1997, p. 36.

³² Il fattore di onnipresenza nella moderna accezione è declinato come *Ubiquitous Computing*: Il termine, attribuito abitualmente a Mark Weiser, direttore scientifico delle ricerche tecnologiche allo Xerox PARC (*Palo Alto Research Centre*), intende indicare tanto la pervasività di sistemi che offrono capacità di elaborazione locale, quanto la capacità elaborativa in una molteplicità di oggetti attorno a noi, nonché la possibilità di accedere

meazione verso ogni luogo (o situazione) raggiungibile da tali media. Qui, la maggiore efficienza di comunicazione è la traduzione in una maggiore e più efficiente produttività, consentendo la creazione di una vera e propria economia dello scambio (commerciale, economico, culturale, sociale, ecc.) globalizzato. Per esempio, la crescita di sempre più sofisticate interazioni e servizi, che una volta erano attività prevalentemente luogo-centriche³³, ha portato ad azioni marcatamente teleassistite (operazioni finanziarie, *e-learning*, *help-desk*, ecc.). Ciò ha indotto la formazione di due preminenti posizioni: la prima, che si attesta su assunti come quello di Michael Benedikt³⁴, cioè sull'importanza della collocazione geografica a tutti i livelli; la seconda, proposta per esempio da Gillespie e Williams, riflette sul significato della classica idea di geografia come una forma di attrito della distanza.

The idea of telecommunications as 'distance shrinking' makes it analogous to other transport and communications improvements. However, in so doing the idea fails to capture the essential essence of advanced telecommunications, which is not to reduce the 'friction of distance' but to render it entirely meaningless. When the time taken to communicate over 10,000 miles is indistinguishable from the time to communicate over 1 mile, then 'time-space' convergence has taken place at a profound scale. Because all geographical relationships are based, implicitly or explicitly on the existence of the friction imposed by distance, then it follows that the denial of any such friction brings into question the very basis of geography that we take for granted.³⁵

Analogamente, l'utilizzo crescente delle ICT come strumento per accelerare la comunicazione e l'interazione sociale/commerciale è considerata anche una strategia per rivalorizzare la dimensione del tempo nella vita della gente. Il tempo tende a conferire una differente densità allo spazio, e sta trasformandosi nella dimensione cruciale di ciò che può essere considerato accessibile rispetto a ciò che non può, piuttosto di quanto avveniva fondando tale considerazione rispetto alla posizione geografica. Tale dinamica ha conferito al binomio spazio-tempo nella rete un vero e proprio valore economico, costruendo le modalità di fruizione delle risorse come limite prin-

da qualsiasi luogo a capacità elaborative in grado di soddisfare necessità anche molto complesse. Cfr. R. Saracco, «Ubiquitous Computing», in *Mondo digitale*, n. 3 (Settembre 2003), pp. 19-30, http://www.mondodigitale.net/Rivista/03_numero_tre/Saracco_p.19-30.pdf.

³³ Si rimanda in questo senso al concetto di *place-centered activities* presente in M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, London, Routledge, 2001, p. 14.

³⁴ Cfr. M. Benedikt (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale* (1991), a cura di G. Mauri, trad. it. di C. Lunardi, Padova, Muzzio, 1993, *passim*.

³⁵ A. Gillespie, H. Williams, «Telecommunications and the Reconstruction of Regional Comparative Advantage», in *Environment and Planning A*, Vol. 20, n. 10 (1988), pp. 1311-1321, qui p. 1317.

cipale di ogni tipo di scambio (commerciale, culturale, informativo, ecc.), e fondando la relazione tra interesse umano e limite di banda³⁶. Alcuni critici hanno denominato questo approccio come 'economia dell'attenzione', arrivando a formulare che la nostra società ormai si fonda più su un'economia della presenza che non della prossimità³⁷. Così ci si trova costretti più che dal problema della distanza, da quello di una nuova geografia del tempo, che regola l'accesso alla gente e alle risorse³⁸. In alcune casi si arriva a sostenere che non si delineano neppure più i confini tra la geografia e il tempo, a causa della modalità telematica di agire attraverso lo spazio e senza vincoli che questa dimensione imponeva rispetto al tempo.

La rivoluzione delle ICT che espropria la dimensione reale dello spazio e lo rende deformabile, a più densità, proprio per il fenomeno della sua contrazione nella dimensione del tempo, sta trasformando anche i modelli di commercio, e sta conducendo a una radicale ristrutturazione dell'organizzazione produttiva su scala territoriale. Tutto ciò avviene sempre in forza di relazioni che si sovrappongono e si sostituiscono ai *driver* di tempo e di scansione diacronica che hanno caratterizzato le dinamiche della società precedenti all'introduzione del World Wide Web.

14.5. SPACELESS VS. PLACENESS

Un'analisi preliminare mostra che le diverse componenti delle ICT, e soprattutto le reti, Internet e Intranet, stanno facilitando, globalizzando molteplici processi che avvenivano necessariamente con relazioni costruite sul luogo in cui accadevano. Ora, procedure quali l'automazione delle attività d'ufficio, il telelavoro, l'adozione di sistemi di amministrazione e assistenza remota hanno permesso di avviare una riorganizzazione radicale delle società e hanno favorito cambiamenti significativi nei modelli di occupazione, demarcando ulteriormente la prospettiva industriale da quella postindustriale.

³⁶ Cfr. M.H. Goldhaber, «Attention Shoppers!», in *Wired Magazine*, Vol. 5, n. 12 (December 1997), pp. 182-190 e J.W. Mitchell, «The New Economy of Presence», in *Environment and Planning B: Planning and Design*, 25th Anniversary Issue (October 1998), pp. 20-22.

³⁷ Cfr. Mitchell, «The New Economy of Presence» cit., p. 21.

³⁸ A.S. Harvey, P.A. Macnab, «Who's Up? Global Interpersonal Temporal Accessibility», in D. Janelle, D. Hodge (eds.), *Information, Place and Cyberspace: Issues in Accessibility*, Amsterdam, Elsevier, 2000, pp. 147-170.

Ci si ritrova così di fronte a una prospettiva entro cui l'effetto di trasformazione introdotto dalle tecnologie della comunicazione ha reso lo spazio geografico essenzialmente senza spazio (*spaceless*), in quanto la contingenza dello spazio come un determinato luogo delle pratiche materiali si decostruisce: non si può più parlare di una vera e propria ricognizione geografica su quelle che sono attività appartenenti a una rete di relazioni operative.

Questo tipo di considerazione è ritenuta da alcuni studiosi come Kitchin una forma di esagerazione, in quanto le nuove possibilità introdotte dalle ICT rimettono in discussione le coordinate spaziali entro cui si era abituati a progettare la comunicazione e l'interazione, come nella tradizione moderna, ma non rendono tale logica completamente obsoleta³⁹: le relazioni geografiche astratte da questi nuovi processi di virtualizzazione continuano a costituire uno dei primi modelli d'organizzazione e costituzione dei rapporti sociali. Accade così che per ridurre i rapporti spazio-tempo, rendendo le relazioni e i collegamenti sociali *spaceless*, subentrano altre pratiche, forme e forze che resistono e continuano a proliferare contro questo spostamento di coordinate. In pratica si possono verificare pressioni di frammentazione spaziale (decentralizzazione) e di aggregazione (centralizzazione)⁴⁰, che agiscono su un numero di livelli sovrapponibili e confinanti tali da creare una tensione tra la produzione di un'omogeneità globalizzata e un'eterotopia localizzata⁴¹.

Effettivamente, un'interazione complessa fra le forze locali e globali esiste e, mentre alcuni luoghi usano e sviluppano la loro unicità territoriale, i processi della globalizzazione non dovrebbero essere visti come totalizzanti finché una prospettiva di spazializzazione locale non perda realmente di significato. A tal proposito Morley e Robins affermano:

If we have emphasised processes of delocalisation, associated especially with the development of new information and communications networks, this should not be seen as an absolute tendency. The particularly of place and culture can never be done away with, can never be transcended. Globalisation is, in fact, also associated with new dynamics of re-localisation. It is about the achievement of a new global-local nexus, about new and intricate relations between global space and local space. Globalisation is like a jigsaw

³⁹ Cfr. R. Kitchin, *Cyberspace: The World in the Wires*, Chichester, John Wiley and Sons, 1998, *passim*.

⁴⁰ Cfr. W. Griswold, *Cultures and Societies in a Changing World*, Thousand Oaks, Pine Forge Press, 1994, *passim*.

⁴¹ Si vedano nello specifico M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace* cit., p. 15 e M. Foucault, *Eterotopia: luoghi e non-luoghi metropolitani*, a cura e trad. it. di S. Vaccaro, T. Villani e P. Tripodi, Milano, Mimesis, 1992, p. 8.

puzzle: it is a matter of inserting a multiplicity of localities into the overall picture of a new global system.⁴²

La gente, le loro abitazioni, i loro luoghi di produzione e di consumo, le loro attività di relazione e scambio sono resi parzialmente liberi dalle tecnologie dell'informazione, ma non si assiste a un'interruzione totale di una logica che fonda le sue radici tanto nel passato, quanto nel mondo reale in cui le persone si muovono e vivono; non si può arrivare totalmente all'idea di *spaceless* senza rischiare di voler cancellare le identità stesse delle persone. Secondo Castells⁴³ quella che si prospetta è una dimensione spaziale in due forme distinte: uno spazio emergente dei flussi, che sta cominciando a predominare, e il vecchio spazio dei luoghi. Lo spazio geografico sta venendo completato da uno spazio virtuale permettendo alla gente e alle organizzazioni di trovare modelli e percorsi per essere più flessibili rispetto alle geografie dello spazio reale.

Oltre alla dimensione di un mondo *spaceless*, in cui i rapporti di spazio-tempo sono irrilevanti, la rete e le nuove tecnologie stanno generando un mondo *placeless*, cioè un ambiente in cui la combinazione della globalizzazione culturale e della virtualizzazione sta trasformando la reale dimensione del mondo e le relazioni tra le persone e i luoghi in cui agiscono. Una prima considerazione di questa dinamica, ancora svincolata dai canali dei media tecnologici, ma rivelatrice di come si sarebbero prospettati i futuri passaggi della società contemporanea, è presente nel lavoro di Relph⁴⁴. Egli postula che «le persone sono i loro luoghi e i luoghi sono le loro persone»⁴⁵. Relph infatti sostiene che la gente sviluppa e ha bisogno di collegamenti a luoghi, seppur con relazioni e legami differenti e singolari.

Per altri autori, quali Rheingold, la virtualizzazione dello spazio sta promuovendo la creazione di luoghi geografici virtuali nella società occidentale, che portano a una destabilizzazione nel collegamento fra il luogo costruito e l'identità geografica di riferimento⁴⁶. Accade così che comunità nello spazio reale possano essere delegittimate e perdere la coesione culturale ed economica che avevano raggiunto nella dimensione virtuale della globalizzazione, nonché l'identità che le caratterizzava come luoghi reali rispetto alla transizione che le ha condotte ad essere *placeless*.

⁴² D. Morley, K. Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, London, Routledge, 1995, p. 116.

⁴³ Cfr. Castells, *The Rise of the Network Society* cit., p. 54.

⁴⁴ Cfr. E. Relph, *Place and Placelessness*, London, Pion, 1976.

⁴⁵ Ivi, p. 34, trad. personale.

⁴⁶ Cfr. H. Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, New York, Addison-Wesley, 1993, *passim*.

14.6. LE RETI DELL'IDENTITÀ

Ciò che muta nel contesto delle variazioni di spazio non è solo la prospettiva della dimensione tra relazioni e legami di soggetti ed enti, ma la stessa identità che costituisce gli attori coinvolti. Per molti interlocutori che si sono occupati della rete e del ciberspazio, l'adozione dell'idea di *Cyberspace* come mezzo di socializzazione (e come mezzo che destabilizza la natura/tecnologia) illustra che l'identità è in effetti instabile, multipla, distribuita, fluida e manipolabile. Da questo punto di vista, il ruolo degli scenari virtuali è da considerarsi fondamentale perché permette di esplorare gli stessi soggetti coinvolti, chi sono, e perché tale dispositivo sta cambiando la forma del loro in-essere.

Il primo carattere dell'identità che muta è quello della fisicità, che viene trasformato dalla natura stessa della rete in un *disembodiment* capace di tradurre ogni soggetto sulla base delle sue azioni e delle sue parole, e non per la sua apparenza o per il suo accento. La dimensione elettronica di una nuova modalità espressiva, rinvenibile quasi in una terza oralità, a sintesi di un modello orale e di uno testuale, permette così alla gente di costruire con maggior cura la propria immagine e, come suggerisce Sherry Turkle, di poterla ridefinire, cambiandola, alterandola, snaturandola, adottando ruoli che non vestirebbe solitamente⁴⁷.

L'identità dell'individuo diventa liquida, effimera e potenziata al tempo stesso, consentendo all'utente di diventare anche autore della propria vita virtuale. In secondo luogo, l'identità diventa multipla e decentrata, rappresentando funzioni differenti delle diverse personalità in gioco, svincolate dalla prospettiva di un mondo reale, e concepite sulla base di una pluralità di eventi, anche paralleli e contemporanei, in situazioni non correlate e non omogenee. Questo tipo di concettualizzazione sulla natura dell'identità in rete corrisponde efficacemente a teorie psicanalitiche e correnti postmoderniste sulla lettura del tema: una prospettiva di analisi sulla frammentazione, sul deferimento, sul decentramento, e sulla 'liquidità' dei legami che costituisce il presupposto dell'identità stessa.

Con lo sviluppo delle tecnologie e la crescita di aziende che sviluppano ICT sono andati moltiplicandosi ambienti e apparati per l'interazione, e l'occasione di utilizzare un certo numero di sistemi differenti ha portato a moltiplicare ulteriormente la frammentazione delle identità che si andavano costituendo in ogni ambiente. L'esito è l'assunzione di un ruolo quasi ibrido, misto, e combinato da parte di ogni soggetto.

⁴⁷ Cfr. S. Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet* (1995), a cura e trad. it. di B. Parrella, Milano, Apogeo, 1997, *passim*.

Risulta però utile considerare la rete, il ciberspazio, come il primo reale mezzo, nonché l'espedito più efficace, per esplorare (e navigare) all'interno delle identità. Questo perché la rete stessa non è il momento di disgregazione del soggetto sociale davanti allo schermo e alle protesi informative che questo offre, e riesce a fornire i mezzi per arrivare al nucleo complessivo degli apparati e degli attori che la costituiscono, facendo emergere due ulteriori prospettive di lettura: l'identità come spazio di connotazione, definizione e affermazione del sé e l'identità come forma credenziale che fornisca una dimensione di autorità, libertà e autonomia. Le due modalità connotative del concetto di identità sono limitrofe per orizzonti di emergenza sociale, ma differiscono nei canali che le possono costituire e far emergere. L'identità come spazio del sé è una forma che emerge nel momento in cui viene data interazione con altri utenti e con altre forme partecipative del sistema-rete, ed è connaturata al tipo di relazione che l'utente decide di costruire con il mondo virtuale degli oggetti telematici. Non è necessaria una disposizione che configuri una relazione diretta tra utenti per una definizione dell'identità del sé: è sufficiente inserirsi in sistemi asincronici, come blog, forum, mailing list e altre piattaforme che prevedano la sincronicità del dialogo e della presenza (*chat*, sistemi di videoconferenza e telefonia *voip*, ecc.) per costruire in modo automatico una forma identitaria che porti ogni utente a fissare i presupposti di relazione in un ambiente connettivo e collettivo.

Questo tipo d'identità è una traslazione del sistema di conoscenze, abitudini e determinazioni che derivano dall'identità reale di ogni soggetto, ed è ridefinita in base al tipo di connotazione, affermazione e bisogno che il soggetto stesso lega a ogni particolare tipo di esperienza online. Se una connotazione di questo genere non differisce in maniera radicale da alcuni processi di relazione e autoaffermazione del mondo reale, quello che si aggiunge e che catalizza i comportamenti dei singoli nello spazio della rete è il secondo tipo di identità, cioè come forma credenziale che garantisca libertà e autonomia anche nel mondo del web.

Questo secondo tipo di forma identitaria è legata fondamentalmente ai media che costruiscono la relazione tra il soggetto quale individuo reale e il modo virtuale del web. In questo caso si tratta di valutare situazioni in cui ogni soggetto si attende una retroazione (*feedback*) dal contesto virtuale a quello reale, come per transazioni economiche, acquisti, incontri, definizioni strutturali di un doppio che deve rispecchiare la realtà concreta. In questo caso il soggetto tende a rimettere in discussione ogni genere di 'doppio virtuale' preferendo la costruzione di un 'doppio virtuoso', cioè di un'identità che non muore o si congela ogni volta che si abbandona lo schermo, ma gode di garanzie, diritti e poteri al di là di ogni forma di virtualizzazione, e deve averne piena coscienza, e facoltà di gestione.

Sempre la Turkle delinea l'identità virtuale come il sé frammentato che emerge dal rapporto vissuto all'interno della rete⁴⁸. In pratica la sociologa americana fonda nel sistema-rete una sorta di non-luogo, una «eterotopia» per dirla con Foucault, in cui gli utenti sperimentano la pluralità degli aspetti delle loro coscienze, la dimensione decostruita del loro io più profondo, che si inserisce in una realtà virtuale le cui potenzialità possono portare a nuove esperienze e relazioni per entrare in rapporto con identità diverse e, soprattutto, con diversi aspetti della propria identità e personalità.

Questo stato di coscienza distribuita alla ricerca di altre coscienze⁴⁹ parte dal presupposto che l'evoluzione dell'*home computing*, sempre più orientato al potenziamento della comunicazione in rete, ha fatto sì che mutassero i rapporti con la stessa 'macchina elettronica': non si inviano più semplicemente dei comandi a un sistema, ma s'instaurano con essa dei dialoghi, si costruiscono simulazioni in specifici mondi, si creano ambienti di realtà virtuale. Cambiano le retoriche digitali in base a una nuova ecologia del testo che modella nel web la dialettica tra il soggetto identitario e il suo voler dire con gli strumenti che protesicamente ampliano ed estendono le sue possibilità. E ancora, il potere d'intrattenimento psicologico dei computer non è più limitato all'interazione individuo-macchina a livello singolo, dall'uno all'altra. Nasce la precisa coscienza del molteplice e dell'alterità della macchina, ovvero di una possibilità esplicita di non affermare la propria identità in rete per lasciarla fine a se stessa, chiusa e irraggiungibile, ma si prende coscienza che andrà a costruire un tessuto con il resto del sistema degli oggetti virtuali. L'identità, mediata da un gesto digitale semplice o complesso, troverà comunque uno spazio di autoaffermazione e di manifestazione pubblica: si diventa artisti in rete, o meglio, artefici di una propria determinazione mediata dagli strumenti e dalle pulsioni che ci muovono a voler presentare specifici aspetti del nostro sistema-uomo.

Oggi sono milioni le persone che interagiscono le une con le altre attraverso reti telematiche che offrono la possibilità di discutere, scambiare idee, provare sentimenti, assumere identità appositamente create o crearne nuove ogni volta. Il mondo virtuale dell'assenza di materialità si rivela così, come direbbe McLuhan, una potentissima protesi gettata verso una dimensione di realtà aumentata, che ibrida le coscienze dei suoi partecipanti estraniandoli dal sistema-mondo in cui vivono e li porta verso la costruzione di una personalità che quindi diventa multipla, composita, creativa, e orientata a nuove forme di costruzione della conoscenza. È proprio sotto il profilo di questa nuova determinazione di legami, e di costruzione di cono-

⁴⁸ Ivi, p. 45.

⁴⁹ *Ibidem*.

scenze connesse e multi-identitarie, che si va affermando anche l'esigenza di offrire strumenti idonei a potenziare e favorire i processi in atto. In una forma di costruttivismo sociale, in cui la tecnologia è considerata un vero e proprio costrutto della società e da essa non può essere separata⁵⁰, non è possibile cercare di condurre un'analisi tesa a discriminare gli aspetti che si sono tradotti con il tempo in un percorso unico dell'uomo e dei mezzi che lo hanno trasformato determinandone i tratti caratteristici e le modalità di evoluzione tramite la stessa capacità di comunicare e produrre conoscenza cui è pervenuto.

Capire quindi il sostrato più essenziale degli spazi virtuali aperti dall'era della rete e delle relazioni del paradigma comunicativo di una nuova ecologia del testo è probabilmente la via sbagliata per comprendere un fenomeno così complesso. Forse l'unica possibilità per entrare in sintonia con un sistema di riferimenti così aleatori e modulari è provare ad abbandonarvisi, entrando in connessione con gli apparati e i dispositivi di gestazione del pensiero disponibili, lasciando che sia la libera conoscenza e la naturale esplorazione di questi nuovi spazi a farci intuire di cosa si costituisce questo particolare mondo che già ci appartiene.

BIBLIOGRAFIA

- J. Baudrillard, *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti* (1981), a cura e trad. it. di P. Lalli, Bologna, Cappelli, 1980.
- Z. Bauman, *La solitudine del cittadino globale* (1999), a cura e trad. it. di G. Bettini, Milano, Feltrinelli, 2002.
- M. Benedikt, (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale* (1991), a cura di G. Mauri, trad. it. di C. Lunardi, Padova, Muzzio, 1993.
- O. Bimber, R. Raskar, *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, Wellesley, A.K. Peters, 2005, pp. 7-12.
- J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Boston, MIT Press, 2000.
- F. Cairncross, *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*, Boston, Harvard Business School Press, 1997.
- M. Cappuccio (a cura di), *Dentro la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix*, Milano, AlboVersorio, 2004.
- M. Castells, *The Rise of the Network Society* (1996), 2nd ed., Oxford - Malden, MA, Blackwell, 2000.

⁵⁰ Si rimanda allo studio condotto da Escobar sull'implicazione del concetto di natura, tecnica e società. Cfr. A. Escobar, «Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture», in *Current Anthropology*, Vol. 35, n. 3 (June 1994), pp. 211-231.

- M. Ciastellardi, *Le Architetture Liquide. Dalle reti del pensiero al pensiero in rete*, Milano, LED, 2009.
- P. D'Alessandro, *Esperienza di lettura e produzione di pensiero. Introduzione alla filosofia teoretica*, Milano, LED, 1994.
- P. D'Alessandro, *Critica della ragion telematica. Le reti del pensiero e il pensiero in rete*, Milano, LED, 2002.
- P. D'Alessandro, A. Potestio (a cura di), *Filosofia della tecnica*, Milano, LED, 2006.
- P. D'Alessandro, «La manipolazione tecnologica della realtà fenomenica», in P. D'Alessandro, A. Potestio (a cura di), *Filosofia della tecnica*, Milano, LED, 2006, pp. 162-166.
- M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, London, Routledge, 2001.
- A. Escobar, «Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture», in *Current Anthropology*, Vol. 35, n. 3 (June 1994), pp. 211-231.
- M. Foucault, *Eterotopia: luoghi e non-luoghi metropolitani*, a cura e trad. it. di S. Vaccaro, T. Villani, P. Tripodi, Milano, Mimesis, 1992.
- A. Gillespie, H. Williams, «Telecommunications and the Reconstruction of Regional Comparative Advantage», in *Environment and Planning A*, Vol. 20, n. 10 (1988), pp. 1311-1321.
- M.H. Goldhaber, «Attention Shoppers!», in *Wired Magazine*, Vol. 5, n. 12 (December 1997), pp. 182-190.
- W. Griswold, *Cultures and Societies in a Changing World*, Thousand Oaks, Pine Forge Press, 1994.
- A.S. Harvey, P.A. Macnab, «Who's Up? Global Interpersonal Temporal Accessibility», in D. Janelle, D. Hodge (eds.), *Information, Place and Cyberspace: Issues in Accessibility*, Amsterdam, Elsevier, 2000, pp. 147-170.
- E.H. Havelock, «The Alphabetic Mind: A Gift of Greece to the Modern World», in *Oral Tradition*, Vol. 1, n. 1 (1986), pp. 134-150.
- D. Janelle, D. Hodge (eds.), *Information, Place and Cyberspace: Issues in Accessibility*, Amsterdam, Elsevier, 2000.
- D. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato* (1991), a cura e trad. it. di B. Bassi, Bologna, Baskerville, 1993.
- D. de Kerckhove, *L'intelligenza connettiva. L'avvento della Web Society* (1997), Roma, Aurelio De Laurentiis Multimedia, 1999.
- D. de Kerckhove, *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica* (1995), a cura e trad. it. di M.T. Carbone, Ancona, Costa e Nolan, 2000.
- R. Kitchin, *Cyberspace: The World in the Wires*, Chichester, John Wiley and Sons, 1998.
- V. Maturana, F.J. Varela, *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente* (1980), a cura e trad. it. di A. Stragapede, Venezia, Marsilio, 1985.
- M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1967), a cura e trad. it. di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1967.
- J.W. Mitchell, «The New Economy of Presence», in *Environment and Planning B: Planning and Design*, 25th Anniversary Issue (October 1998), pp. 20-22.

- D. Morley, K. Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, London, Routledge, 1995.
- T.H. Nelson, *Literary Machines Edition 87.1*, South Bend, IN, The Distributors, 1987.
- J.W. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* (1982), a cura e trad. it. di R. Loretelli, Bologna, Il Mulino, 1986.
- E. Relph, *Place and Placelessness*, London, Pion, 1976.
- H. Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, New York, Addison-Wesley, 1993.
- R. Saracco, «Ubiquitous Computing», in *Mondo digitale*, n. 3 (Settembre 2003), pp. 19-30.
- C. Scolari, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2004.
- C. Sini, «I dati dell'esperienza e il mito del mondo esterno», in M. Cappuccio (a cura di), *Dento la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix*, Milano, AlboVersorio, 2004, pp. 249-256.
- S. Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet* (1995), a cura e trad. it. di B. Parrella, Milano, Apogeo, 1997.
- D. Weinberger, *Arcipelago web* (2002), a cura e trad. it. di R. Guaraldo, Milano, Sperling & Kupfer, 2002.

SITOGRAFIA

Tutti i siti Internet sotto riportati in ordine alfabetico sono stati consultati l'ultima volta il giorno 19 Maggio 2013 alle ore 23:59.

<http://www.oilproject.org/lezione/charles-sanders-peirce-differenze-tra-il-foglio-mondo-e-la-mappa-del-territorio-2800.html>.

http://www.mondodigitale.net/Rivista/03_numero_tre/Saracco_p.19-30.pdf.