

L'UROBOROS VIRTUALE: IDENTITÀ PALINSESTALI E TENDENZE REGRESSIVE ALL'INCONSCIO NELLA TECNO-CIVILTÀ

DOI: 10.7413/18281567126

di Giada Fiorese

Università degli Studi dell'Insubria (Varese-Como)

Virtual *Ouroboros*: palimpsest identities and regressive tendencies to unconscious in techno-society

Abstract

Individuals' character structure and society's socio-economic structure are dependent on each other, so that in techno-civilization individuals are trapped into a virtual totality and they show behaviours that can be analyzed through the symbolism of the *ouroboros* - an ancient mythical serpent used to symbolize perpetuity- , not only as a continuous process of individual and collective identity re-construction but also as a regressive tendency towards an unconscious dimension, towards an artificially built totality in which dominant values change continuously and the difference between opposites seems to disappear. Along with virtual generated content, consciousness is dipped in an eternal *online present*, so that individuals suffer from a lack of awareness against the real world.

Keywords: Uroboros, Technology, Collective Imaginary, Identity, Virtual.

«La materia più preziosa al mondo non è il petrolio, né l'oro e neppure l'energia. No, più prezioso di ogni altra cosa, come aveva già intuito il Papato ai tempi delle prime Crociate, è l'anima degli umani,

il loro immaginario. L'impero virtuale non è che la storia recente di questa appropriazione, di una nuova e più insidiosa strategia di colonizzazione dell'immaginario»¹.

Rispetto al passato, alle popolazioni conquistate ma mai pacificate, la colonizzazione tecnologica avviene con il tacito consenso delle popolazioni stesse, protagoniste di un processo di asservimento volontario a forme di controllo sociale invasive e restrittive, che riducono progressivamente il concetto di libertà. Zbigniew K. Brzezinski ha chiamato società *tecnotronica*² una società «culturalmente, psicologicamente, socialmente, economicamente plasmata dal forte influsso della tecnologia e dell'elettronica, in particolare dei calcolatori e dei nuovi mezzi di comunicazione»³.

La Rete non è un territorio neutro e orizzontale, è un mercato dominato da poche grandi aziende private, *hub*⁴ virtuali e centri di potere che ne determinano le tendenze e le potenzialità; fissano margini di libertà e relativi limiti: queste aziende definiscono quell'immaginario successivamente incrementato dall'adesione volontaria della popolazione subalterna, così un senso di uguaglianza si diffonde all'interno della tecno-civiltà, incanalando il movimento dei suoi membri verso un'unica direzione: concentrazione, uguaglianza, crescita e direzione sono le qualità peculiari di ogni massa propriamente detta⁵.

Sul finire degli anni Settanta del Novecento, Erich Fromm scriveva che la struttura caratteriale dell'individuo e la struttura socio-economica della società di cui l'individuo fa parte, sono dipendenti l'una dall'altra⁶. Il carattere sociale collettivo sembra dunque essere il risultato della fusione tra la

¹ R. Curcio, *L'impero virtuale. Colonizzazione dell'immaginario e controllo sociale*, Sensibili alle Foglie, Roma 2015, p. 16.

² La rivoluzione tecnotronica è descritta come la terza rivoluzione nella società dopo le rivoluzioni agrarie e industriali. Nell'era della tecnotronica tutti gli aspetti della vita sono influenzati e controllati da banche dati computerizzate e da interventi scientifici; la crescente disponibilità di mezzi biochimici per il controllo umano aumenta la portata politica di una linea direttiva scelta consapevolmente. Nella società tecnotronica la tendenza sembra quella di aggregare milioni di cittadini sfruttando efficacemente le più recenti tecniche di comunicazione per manipolare le emozioni e controllare la ragione. Inoltre, in questa società potrebbe essere possibile sfruttare a fini strategici-politici i frutti della ricerca sul cervello e sul comportamento umano.

³ Brzezinski, Z. K., *Dilemmi internazionali in un'epoca tecnotronica*, Etas Compass, Milano 1969, p. 36

⁴ In informatica e telecomunicazioni, nella tecnologia delle reti informatiche, un *hub* (letteralmente fulcro, mozzo, elemento centrale) rappresenta un concentratore, ovvero un dispositivo di rete che funge da nodo di smistamento dati di una rete di comunicazione dati organizzata. Il termine *hub* è qui inteso come centro più o meno dotato di connessioni nella rete virtuale.

⁵ E. Canetti, *Massa e potere*, trad. it. di F. Jesi, Adelphi, Milano 1981, pp. 34-35.

⁶ Cfr. E. Fromm, *Avere o essere?*, trad. it. di F. Saba Sardi, Mondadori, Milano 1977.

sfera psichica individuale e la struttura libidica della società⁷: la struttura socio-economica plasma il carattere sociale dei suoi membri in modo tale che essi desiderino fare ciò che devono fare⁸.

Tale affermazione risulta essere applicabile anche all'era della civiltà tecnologica, non solo è cambiato l'ambiente di riferimento all'interno del quale l'individuo matura le proprie categorie di interpretazione del reale, ma sono cambiate anche le modalità di collocarsi nel mondo e di riconoscere bisogni e desideri personali. L'ambiente artificiale e tecnologico produce nuove soggettività di tipo digitale e tecno-sensibile⁹, il *virtuale* fabbrica individualità e innesca meccanismi attraverso cui il soggetto tecnologico rappresenta la realtà, gli oggetti che la compongono e il proprio campo relazionale nelle sue componenti logiche ed emotive.

Parallelamente e conseguentemente alla colonizzazione tecnologica, si apre una dimensione tecno-agnostica¹⁰ in cui il soggetto iper-moderno sviluppa un forte legame di tipo scientifico e razionale con la realtà, recide il cordone ombelicale che l'unisce alla vita dello spirito, perdendo così quell'arcaico contatto con sé stesso, con il mondo delle cose e con la natura. L'uomo preferisce farsi dominare dalla società e dalla tecnologia, cedendo progressivamente la propria centralità al *virtuale*: entrambi surrogato di una totalità altrimenti impossibile da raggiungere, una totalità dove ogni cosa, incluso l'essere umano, appartiene a tale dimensione¹¹.

⁷ Il concetto di struttura socio-economica è già presente negli scritti di Fromm, in *Metodo e funzione di una psicologia analitica sociale*, un articolo pubblicato per la prima volta sulla rivista *Zeitschrift für Sozialforschung* nel 1932, egli scrive: «Mi sia consentito affermare che ogni società ha la propria struttura libidica, così come ha una propria struttura economica, sociale, politica e culturale. Questa struttura libidica è il prodotto dell'influenza esercitata dalle condizioni socio-economiche sugli impulsi umani, è il mezzo con cui l'economia influenza manifestazioni mentali e intellettuali dell'uomo».

⁸ Cfr. E. Fromm, *Avere o essere?*, op. cit., pp. 176-177.

⁹ Cfr. P. Bellini, *Cyborg, potere e ordine reticolare*, Metabasis.it (online), Anno II numero 3, 2007. (www.metabasis.it)

¹⁰ «Con questo termine intendiamo l'unione di uno gnosticismo secolarizzato, che adegua il proprio orizzonte metafisico a quello tecnologico, con una tecnologia spiritualizzata che recupera una dimensione spirituale e valoriale in chiave gnostica. Le implicazioni di tale ibridazione concettuale e immaginale, cioè evidente tanto sul piano razionale quanto su quello emotivo (psicoemotivo), ha indubbiamente conseguenze assai rilevanti sull'uomo e sulla società in generale. [...] Si tratta di un fenomeno complesso che si determina attraverso la sovrapposizione di due modelli originariamente eterogenei e divergenti. Il modello tecnologico ubbidisce infatti alle regole della razionalità performativa e alla conseguente visione materialista del mondo, mentre la metafisica gnostica si ispira a un modello ontologico fortemente spiritualizzato dove la realtà materiale è una semplice apparenza, che nasconde la vera realtà di natura puramente spirituale». (Cfr. P. Bellini, *Cyberfilosofia del potere. Immaginari, ideologie e conflitti della civiltà tecnologica*, Mimesis, Milano 2007, pp. 57-58)

¹¹ Cfr. C. Bonvecchio, *La maschera e l'uomo: simbolismo, comunicazione e politica*, Franco Angeli, Milano 2002, p. 36.

Prima dell'immersione nella *cybersfera*, un ruolo importante nelle scelte dipendeva dall'individualità mentale ed emozionale, da quella componente intima e privata contenente elementi, istinti e desideri, che, come ha scritto il sociologo Derrick de Kerckhove, sembra essere stata sostituita da un inconscio digitale¹², contenente dati, informazioni e saperi di cui l'individuo si alimenta in continuazione.

Gli individui sono ormai integrati come parte dell'intero sistema tecnologico che domina la vita sociale e sembrano acquisire valore solo se possono essere incorporati nel tutto della Rete, l'inquadramento - *Gestell*¹³ - virtuale indica la raccolta e la disposizione di persone e cose al fine di una loro potenziale *utilizzabilità*: in questa prospettiva gli essere umani diventano i funzionari della posizione tecnologica, si mettono in condizione di essere impilati e sorvegliati, privi di qualsiasi difesa, eccezion fatta per «le capacità e la determinazione di quanti le tengono in piedi e le proteggono dall'erosione»¹⁴.

Uno dei primi effetti collaterali del *virtuale* è il dissolvimento dell'intimità individuale: la volatilità delle identità¹⁵, un'identità esibita online e raccontata attraverso piattaforme e dispositivi *digital* è un'identità violata, invasa e il cui spazio di autonomia è considerevolmente ridotto. La proiezione identitaria verso l'esterno mette a rischio lo spazio personale degli individui trasformandolo in uno spazio pubblico, abitato e invaso da entità esterne che cambiano la percezione stessa dell'identità; vivere online e rimanere fedeli al display significa cambiare il modo di rapportarsi con sé stessi e con gli altri. Inoltre, sedurre regolarmente l'uomo con prodotti virtuali e non permettergli di vedere altro equivale a *costringerlo* a cambiare identità ad ogni accesso online, a seconda dei contenuti percepiti

¹² L'inconscio digitale indica la presenza in Rete di dati potenzialmente estraibili su ciascuno individuo. Il sapere virtuale veicola le forme dell'inconscio digitale, esso si caratterizza per la sua portata globale, per la velocità attraverso cui consente l'accesso alle informazioni, per la possibilità istantanea di raccogliere e far emergere a livello cosciente una considerevole collezione di dati, correlati in diverse configurazioni in tempo quasi reale. (Cfr. D. de Kerckhove, *Inconscio digitale: così il web modifica le nostre percezioni*, Repubblica.it, 28 giugno 2015, www.repubblica.it)

¹³ M. Heidegger introduce il termine *Gestell* (il prefisso *Ge-* indica quantità, *stellen* significa posizionare) nel 1954 in *La questione della tecnica*, la tecnologia è essenzialmente *Gestell* o *enframing*, letteralmente «inquadrare», si tratta di una visione onnicomprensiva della tecnologia, non come un mezzo per un fine, ma piuttosto come un modo di esistenza umana. Heidegger interpreta la fine del pensiero dell'essere come *darsi impositivo* della tecnica. Tratto caratterizzante della tecnica contemporanea è, dunque, il suo imporsi all'uomo. Se in età moderna la tecnica era uno strumento nelle mani dell'uomo in quanto suo prodotto, in età contemporanea, col compimento della metafisica occidentale, questa interpretazione non è più sostenibile: la tecnica non è più strumento nelle mani dell'uomo ma è essa stessa ad imporre le sue regole.

¹⁴ Z. Bauman, *Modernità liquida*, trad. it. di S. Minucci, Laterza, Bari 2012, p. 200.

¹⁵ Cfr. op. cit. p. 201.

o condivisi, dei gruppi di appartenenza o delle tendenze *digital*. Le identità virtuali non possono che apparire fragili e temporanee, fittizie fino a ulteriore comunicazione; Marc Augé ha assimilato Internet ad un *non-luogo*¹⁶, un luogo senza storia e senza anima, senza radicamento alcuno con il territorio, dove l'individuo transita in modo frenetico e in questo transito frenetico non vi è alcuna ricerca identitaria¹⁷, piuttosto si trova in uno stato di *affezione*¹⁸ in cui subisce passivamente molteplici rappresentazioni del Sé senza mai esserne realmente possessore.

Questo continuo processo di mutamento e ri-genesi della maschera individuale e sociale può essere interpretato attraverso il simbolismo dell'*uroboros*¹⁹ o auto-generante, l'antico serpente ritratto nell'atto di girare attorno a sé stesso mordendosi la coda, ribadendo in tal modo la propria natura di essere che raccoglie in sé tutte le complementarietà degli elementi. L'*uroboros* divora sé stesso, concepisce sé stesso, quale maschio e quale femmina, è attivo e passivo al contempo, assumendo in contemporaneo la posizione di sopra e di sotto, di Cielo e di Terra.

L'immagine dell'*uroboros* viene usata da Erich Neumann negli anni Cinquanta del Novecento per esprimere, da un punto di vista teorico, il mito circolare del ritorno su di sé, che egli assume come punto di partenza dello sviluppo tanto della coscienza individuale, quanto di quella collettiva, secondo una teoria in base alla quale «nello sviluppo ontogenetico la coscienza egoica dell'individuo deve percorrere i medesimi stadi archetipici che hanno determinato lo sviluppo della coscienza all'interno dell'umanità²⁰».

Nella condizione uroborica, tutto è immerso in uno stadio di inconsapevole euforia, vige l'indistinzione primordiale: la differenza degli opposti che anima il mondo è mitigata e composta in

¹⁶ L'espressione non-luogo viene introdotta dall'antropologo Marc Augé nel 1992 nel saggio *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité* in riferimento agli spazi architettonici e urbani di utilizzo transitorio, pubblico e impersonale, destinati a essere utilizzati in assenza di ogni forma di appropriazione psicologica. Per Augé la nozione di non-luogo non presenta riferimenti a un qualsivoglia sistema di valori; ogni spazio è in grado di diventare luogo nella misura in cui accoglie e favorisce l'interazione sociale. (Cfr. voce «non luogo» in www.treccani.it).

¹⁷ Cfr. N. L. Bragazzi – G. Del Puente, *Aiuto sono sconnesso! No.Mo.fobia e altre dipendenze telematiche*, Andrea Pacilli Editore, Manfredonia 2016, p. 37.

¹⁸ Kant vede nell'affezione la fonte delle nostre conoscenze sugli oggetti, in opposizione alla conoscenza creativa di un essere infinito, gli oggetti sono dati a noi solo in quanto siamo *affetti*, li riceviamo cioè passivamente attraverso la sensibilità. (Cfr. I. Kant, *Critica della ragion pura*, trad. it. di G. Colli, Fabbri Editore, Milano 1996, p. 85).

¹⁹ Cfr. J. Chevalier – A. Gheerbrant, *Uroboros, Dizionario dei simboli*, trad. it. di M. G. Margheri Pieroni, L. Mori e R. Vigevani, Rizzoli, Milano 2014, pp. 1087-1088.

²⁰ E. Neumann, *Storia delle origini della coscienza*, trad. it. di L. Agresti, Astrolabio-Ubaldini, Roma 1978, p. 11.

una realtà che tutto unisce, ogni principio si somma e convive in quella forma che caratterizza l'intero essere prima dell'atto creativo. L'*uroboros* può essere considerato come una raffigurazione della situazione originaria dell'umanità, in cui l'individuo e il gruppo, l'Io e l'inconscio, l'uomo e il mondo sono uniti e governati dalla legge dell'identità inconscia, è il luogo in cui l'identità dell'uomo si annulla, dove la sua coscienza si disperde e il suo Io si annichilisce.

Con la sua fisionomia creativa, l'*uroboros* rappresenta la continua rigenerazione dell'Io: nell'eterno *istante* online, in cui la percezione della dimensione spazio-temporale svanisce, l'identità non viene più data dalla struttura prestabilita del mondo, né decretata dall'alto, bisogna costruirla e ricostruirla sempre dal principio, da tutte e due le parti del confine, poiché nessuna può vantare una durata o anche solo un'evidenza più forte dell'altra. L'*uroboros* è in definitiva l'archetipo tanto dell'identità metafisica, quanto di quella interiore, dove nell'immagine del serpente che morde la propria coda è contenuto anche il segreto più intimo della sua essenza. Esso è comprensibile considerando il mordere la propria coda come simbolo dell'*istante*, quell'*istante* virtuale come luogo del costituirsi di sempre nuove fittizie identità. Si instaura così la tecnologia dell'identità a palinsesto²¹: identità continuamente ricostruite si adattano molto meglio a un mondo dove l'arte di dimenticare è una possibilità non inferiore, se non addirittura superiore, a quella di ricordare, dove lo svuotare la memoria, piuttosto che il riempirla, è la condizione necessaria per conservare la propria efficienza; dove sempre nuove cose e persone entrano senza alcuna ragione nel nostro campo visivo per subito abbandonarlo; dove l'Io sempre più somiglia al nastro di una videocassetta, cancellato ogni volta che vi si vuole registrare una nuova identità e tanto desiderato proprio per il suo poter essere cancellato e registrato all'infinito²². Il *virtuale* lascia spazio alla tecnica degli inizi assoluti, dell'eterno ricominciare uroborico sempre da principio, dello sperimentare soggettività senza fine veloci e facili da montare e smontare, del creare *alterità*²³ hegeliane che possano ogni volta adattarsi all'ambiente virtuale in cui si è inseriti. I dispositivi tecnologici creano e ricreano la collettività ed esercitano la loro influenza persino sulle

²¹ Cfr. Z. Bauman, *Il disagio della postmodernità*, trad. it. di V. Verdiani, Mondadori, Milano 2002, p. 55.

²² *Ibidem*

²³ Ogni essere avente precise qualità è destinato ad «alterarsi», ossia a diventare incessantemente altro da sé, il problema dell'«essere altro» (*Anderssein*) si presenta connesso con quello del «non essere» (*Nichtsein*): come dall'antitesi del «non essere» all'«essere» si genera il «divenire», così dal reciproco e indefinito convertirsi dell'«alcunché» (*Etwas*) in «altro» (*Anderes*) nasce il processo all'infinito, della «falsa infinità» (Cfr. G. W. F. Hegel, *Enciclopedia delle scienze filosofiche*, Laterza, Bari 1968, pp. 93 – 96).

personalità individuali che vengono così a contatto con nuove cornici di interpretazione del reale²⁴. Congiuntamente alle identità che assumono, gli individui proiettano nella *cybersfera* anche i valori socialmente dominanti e il loro insieme di credenze. La vita emozionale in Rete è sviluppatissima, sempre più le persone sentono il bisogno di condividere dettagli personali e idee, le emozioni vengono trasportate attraverso una rete razionale e asettica; pulsioni, desideri e frustrazioni circolano alla velocità della luce. Il pensiero *pensato* non è più elaborato intimamente ma subito esternalizzato, pubblicato e condiviso. Si passa così da una comunicazione introspettiva ad una esterna che rende tutto molto trasparente ed accessibile ad altri, l'etica della soggettività diviene quella della persona sociale, l'inconscio *digital*, non è individuale ma globale, ha una velocità estrema nel facilitare l'accesso alle sue componenti informative e fa emergere a livello conscio la moltitudine di dati in esso contenuti in modo che possano essere usati in tempo reale. L'esistenza e la forza del nuovo inconscio è tale da cambiare i comportamenti delle persone e la loro etica sia individuale che sociale: si è virtualmente testimoni di ciò che di negativo accade in luoghi più o meno vicini o lontani, non solo si viene a conoscenza del dolore che le persone provano, ma lo si vede con i propri occhi²⁵. Il Sé morale viene quotidianamente molestato e spronato, sollecitato ad agire in quel preciso istante online, la coscienza che rimorde viene placata con un *click* di altruismo, per poi tornare nel *divertissement* egoico del proprio schermo. Le narrazioni tecno-emotive e l'insufficienza di senso critico che vige in Rete, fanno sì che convinzioni, valori e stili vengano costantemente decontestualizzati²⁶, sfrattati e interpretati nell'*istante*²⁷ platonico.

²⁴ Si veda a tal proposito il concetto di «brainframe» introdotto da D. de Kerckhove, una struttura di percezione e interpretazione fisiologica e cognitiva della realtà, ogni nuovo mezzo di comunicazione configura gli emisferi cerebrali delineando sostanziali modifiche neuronali, fisiologiche cognitive e perfino corporee, creando cornici che circoscrivono le modalità con cui si intende il mondo si reagisce ad esso. (Cfr. D. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, a cura di B. Bassi, Baskerville, Bologna 1993, p. 11).

²⁵ Cfr. Z. Bauman, *Il secolo degli spettatori*, EDB Lampi, Bologna 2015, p. 26.

²⁶ Cfr. Z. Bauman, *Modernità liquida*, trad. it. di S. Minucci, Laterza, Bari 2012, p. 238.

²⁷ Platone identifica nell'«istante» quel quando in cui «l'uno se in moto si ferma o fermo si mette in movimento», ossia quell'attimo in cui c'è passaggio, mutamento, trapasso da una configurazione a un'altra. L'istante è dunque l'ora in cui si realizza il mutamento. È infatti «natura dell'istante» quella di essere «qualche cosa di assurdo che giace tra la quiete e il moto, al di fuori di ogni tempo» poiché «verso l'istante e dall'istante ciò che si muove si muta nello stare e ciò che sta si muta nel muoversi. E l'uno così mutando, muta istantaneamente e mentre muta non è in nessun tempo». (Cfr. Platone, *Parmenide*, trad. it. di M. Migliori, Rusconi, Milano 1994, p. 185 (156 d-e)).

In *Cyberiad*²⁸, lo scrittore polacco Stanislaw Lem descrive la società come una mega-macchina produttrice di fantasmagorie, di creature fantasmatiche e di spettri, in cui il confine tra reale e virtuale è tremendamente sfocato. Così i valori socialmente condivisi cambiano continuamente, si affrontano sotto nuove spoglie gli dei della luce e i demoni delle tenebre, i quali si sostengono vicendevolmente scambiando a volte i loro ruoli e significati²⁹. Questa ricorrente metamorfosi dei valori rende sempre più sottile il confine tra la differenza degli opposti, che spesso tendono a mischiarsi. Diventa possibile asserire che anche all'interno del paradigma dei valori condivisi vige la legge dell'*uroboros*, nel suo indicare l'indifferenza dei contrari, intesa come mistica comunione dell'Io con il Tutto.

Le opposizioni che nelle esperienze di una realtà tangibile evidenziano e rafforzano il significato del mondo e della vita, nelle nuove esperienze virtuali perdono di significato; con la caduta dell'opposizione tra realtà e simulazione, tra l'essenza della cosa e la sua rappresentazione, in un certo senso si cancellano e si attenuano anche le differenze tra la norma e l'anomalia, tra ciò che è conforme alle aspettative e l'imprevisto, tra il fenomeno ordinario e quello eccentrico, tra il noto e l'ignoto.

La Rete si presenta come un laboratorio del tecno-immaginario, all'interno del quale è possibile creare, modificare o distruggere miti e credenze, emergono valori che l'individuo introietta nel *qui ed ora* senza alcuna interposizione per poi riassegnarli al *virtuale*, in un processo che fa emergere la loro fallacia, il loro essere valori *usa e getta*, valevoli in quella specifica circostanza, non più costruiti con un progetto a lungo termine, ma di volta in volta, secondo le esigenze della Rete, in cui tutto risulta fluido, mutevole e pieno di contraddizioni. Nella *Chrysopoeia*³⁰ di Cleopatra si legge «Se il Tutto non contenesse il Tutto, il Tutto sarebbe nulla», viene così descritto quel principio di *Unità* come sospensione delle dualità che dominano la normale percezione della realtà da parte di tutti gli esseri umani e, come nella circolarità uroborica, così nel *virtuale* il Tutto contiene il Tutto e ogni cosa trova un modo di sottrarsi alla dialettica del senso: quello di proliferare all'infinito, di potenziarsi, di passare il limite della sua stessa essenza in un continuo ricorrente dinamismo.

²⁸ S. Lem, *Cyberiad ovvero viaggio comico, binario e libidinatorio nell'universo di due fantageni*, trad. it. di R. Valla, Marcos y Marcos, Milano 2003.

²⁹ Cfr. C. Bonvecchio – P. Bellini, *Introduzione alla filosofia e teoria politica*, CEDAM, Padova 2017, pp. 74-75.

³⁰ La *Chrysopoeia* è un manoscritto alchemico egizio-ellenistico, datato al X o XI secolo d.C. Il libro, originario dell'Egitto ma che probabilmente è stato scritto in lingua greca nel periodo tardo ellenistico, è incentrato sull'idea di «uno Tutto». Qui si trova la più antica rappresentazione di un *uroboros*, metà bianco e metà rosso, con all'interno la scritta *èv τὸ Πᾶν* (*hèn tò Pân*), traducibile come «l'Uno (è) il Tutto» oppure «Tutto è Uno».

È possibile tracciare un ulteriore parallelismo tra la dimensione uroborica e quella virtuale, si tratta della partecipazione mistica alla Rete, la cui estensione, virtuale ma esistente, è di tale portata da sfuggire alla comprensione sia del singolo che della collettività, basta cliccare su un qualsiasi sito o link per aprire infinite connessioni, per trovarsi proiettati dal Nulla al Tutto in un insieme di infinite prospettive per poi ritornare di nuovo al Nulla. Si può così affermare che l'individuo «intrappolato» nella Rete informatica, si trovi effettivamente in una sorta di totalità uroborica, in un momento idealizzato di assoluta e incontrollabile libertà, in cui ambisce ad essere interscambiabile con il Tutto, in piena, inconscia ed erotica sintonia con il cosmo³¹.

La *cybersfera*, leggera e immateriale ha la caratteristica di essere sempre disponibile e accessibile, permette in ogni momento di entrare in una dimensione di numinosa inconsapevolezza, nella zona di conforto offerta dalla Rete: «non fare niente, esistere pigramente nell'inconscio, nell'inesauribile mondo della penombra, in cui la grande nutrice fornisce tutto ciò di cui si ha bisogno senza fatica e liberamente, questa è la condizione beata del tempo primitivo»³² e del tempo *online*.

L'individuo e il mondo virtuale sono così inseparabilmente uniti che anche il loro rapporto è governato dalla legge della *participation mystique*, la mistica comunione con la totalità del creato, in cui l'individuo e il gruppo, l'Io e l'inconscio vivono in simbiosi nel momento della connessione *online*. Attraverso tecniche di acquisizione cognitiva e analisi di grandi quantità di dati, l'Intelligenza Artificiale memorizza comportamenti digitali e abitudini e costruisce una zona comoda nella quale gli individui si incontrano, stanno bene e sono assicurati; costituiscono, con il tempo, un gruppo sempre più omogeneo per interessi, tipologie di risposte, indicazioni comportamentali, condivisione di idee e passioni. Nella Rete, le persone sono motivate alla condivisione, all'interazione e alla partecipazione ad eventi cognitivi ed emotivi che si propagano in modo virale, passando da persona a persona e dando origine a moltitudini interconnesse in perenne reciprocità e conversazione, tutto ruota attorno al concetto di comodità e di benessere, di facilità e di gratificazione insito nella natura umana. «Il desiderio di far parte del gruppo, l'insopprimibile bisogno di *esserci*. Questo si può attribuire all'educazione, al gregarismo, alla debolezza di carattere, ma può essere interpretato come reazione arcaica alla solitudine ontologica, un moto istintivo del corpo individuale che si aggrega al

³¹ Cfr. C. Bonvecchio, *La maschera e l'uomo. Simbolismo, comunicazione e politica*, FrancoAngeli, Milano 2007, p. 31.

³² Cfr. E. Neumann, *Storia delle origini della coscienza*, op. cit. p. 35.

corpo comune, alla totalità virtuale, rifiutando istintivamente la solitudine dell'esilio, fosse anche solo per la durata di una conversazione superficiale »³³.

L'emotività diventa tecno-emotività –la forma di esperire emozionale mediata dalle macchine- e conduce ad una generale incapacità di provare emozioni profonde e durature, capaci di sopravvivere alle mode; si crea assuefazione agli eccessi sensoriali e si attiva una sorta di narcosi psichica di cui ciascuno è incapace di privarsi e che porta ad entrare in una *mistica* routine di devozione al dispositivo.

Nella *magia* della Rete, ogni qualità viene elevata alla potenza superlativa, presa in una spirale di raddoppiamento - il più vero del vero, il più bello del bello, il più reale del reale -, così da assicurare un effetto di vertigine indipendente da ogni contenuto o da ogni qualità; il *virtuale* si fa garante di una seduzione vertiginosa, in cui tutti gli avvenimenti si succedono in un rapporto estatico, e cioè negli aspetti vorticosi e stereotipati, irreali e ricorrenti, che consentono il loro concatenamento insensato e ininterrotto³⁴. Le nuove tecnologie oggettivano ed esternalizzano i contenuti di tipo mentale e coscienziale trasferendoli all'interno di una realtà artificiale e disancorano oggetti e pensieri del soggetto che li ha generati, restituendoli alla sua stessa osservazione come qualcosa di assolutamente indipendente.

È necessario ricordare che la vita dell'uomo dovrebbe svilupparsi all'interno di tre dimensioni correlate ma ben distinte: il mondo degli avvenimenti extraumani, che l'uomo percepisce come esterno, come altro da sé, il gruppo sociale, come luogo dei rapporti interumani di cui l'uomo si sente parte ma allo stesso tempo unità distinta e il mondo interiore della psiche³⁵.

Solo vivendo in modo integrato queste tre dimensioni gli individui possono sviluppare le necessarie peculiarità coscienziali, ma nella fase uroborica questi tre momenti non sono percepiti come disgiunti, gli uomini si sentono parte solidale del mondo e del gruppo sociale, non si differenziano ancora dal mondo, né il singolo individuo si differenzia dal gruppo.

³³ D. Pennac, *Storia di un corpo*, trad. it. di Y. Melaouah, Feltrinelli, Milano 2016, p. 163.

³⁴ Cfr. J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, trad. it. di S. D'Alessandro, Feltrinelli, Milano 2011, pp. 11 - 12.

³⁵ Cfr. M. Pollo, *La nostalgia dell'uroboros. Contributi a una psicologia culturale delle nuove addiction*, Franco Angeli, Milano 2016, p. 30.

Gli individui si specchiano nell'enorme maschera sociale della Rete, spesso illudendosi di trovare risposte alla spersonalizzazione presente, venire a contatto con i fittizi riflessi virtuali del Sé, equivale a cancellare ogni traccia della dimensione conscia, attivando quella uroborica dell'inconscio.

In conclusione, il simbolo dell'*uroboros* sembra essere una significativa chiave di lettura per analizzare le tendenze individuali e collettive della tecno-civiltà: quanti sono virtualmente narcotizzati, rischiano di rimanere inconsapevolmente nella zona di conforto, nella totalità uroborica, dove trovano benessere, sicurezza, gratificazione e molteplici giustificazioni del modo di essere. L'attuale digitalizzazione della vita quotidiana ha reso l'*essere-online* uno statuto ontologico dell'essere umano, l'*homo faber* è diventato *homo digitalis* e l'intera esistenza è progressivamente estrinsecata-materializzata nel grande Altro della Rete³⁶ informatica. L'esperienza contemporanea mette ripetutamente davanti a situazioni in cui si assiste all'evaporazione dell'inconscio: oltre il display del dispositivo non c'è nessuno, se non il singolo che possa ricomporre un'immagine identitaria frammentata. L'utilizzo sistematico delle nuove tecnologie produce una sorta di glaucoma artificiale³⁷: un restringimento del campo visivo, si è accecati da un vedere senza andare sul posto, gli occhi sono chiusi dall'universo tecnologico, si tende a percepire senza conoscere, ad essere visti anziché a vedere. È una messa in circolazione continua di sequenze, dati, immagini che anestetizza chi guarda e lo rende immune a ciò che gli accade nelle immediate vicinanze.

Le verità di cui si va in cerca appartengono però al *Lebenswelt*³⁸, al mondo della vita, il mondo della vita vissuta che deve permanere immediato come criterio di riferimento, di interpretazione e confronto per gli individui: «si tratta di utilizzare le scienze e la tecnologia senza perdere di vista un

³⁶ Cfr. S. Žižek, *The Matrix*, trad. it. di S. Criscuolo, Mimesis, Milano 2010, p. 13.

³⁷ Cfr. P. Virilio, *L'arte dell'accecamiento*, trad. it. di R. Prezzo, Raffaello Cortina, Milano 2007.

³⁸ Il concetto di *Lebenswelt*, traducibile in italiano come «mondo della vita» rimanda al pensiero di Edmund Husserl e possiede una caratteristica ambivalenza: da un lato, significa l'universo dell'autoevidenza, come fondamento antropologico di ogni determinazione nella relazione dell'uomo con il mondo, al contempo, però, contraddistingue anche il mondo della vita concreto, visibile e pratico. Il mondo della vita può acquistare un significato dal punto di vista della teoria della conoscenza in una prospettiva ontologica, oppure indicare, ma nell'ambito del mondo dell'esperienza individuale, la sfera auto-evidente dell'agire tradizionale o comprendente anche l'ambiente socio-culturale già da sempre dato storicamente. Dal punto di vista sociologico il *Lebenswelt* può anche essere considerato come fondamento per ogni conoscenza scientifica e può essere studiata nella sua struttura sia come l'insieme di mondi vitali storici presenti sullo sfondo sia come esperienza e percezione del senso del mondo condivisa da tutti gli uomini e precedente ad ogni altra esperienza. (Cfr. E. Husserl, *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, trad. it. di E. Filippini, Il Saggiatore, Milano 1961, p. 65)

contesto vitale entro cui sia vivibile la nostra esistenza»³⁹. La Rete è sicuramente un Giano bifronte⁴⁰, non è possibile demonizzarla oltremodo e non è possibile dimenticare il suo potenziale essere *pharmakon*, ossia indissolubilmente cura e veleno. È necessario dunque essere consapevoli delle potenzialità intrinseche del *virtuale*, esso garantisce l'accesso immediato a un'infinita quantità di informazioni, prodotti e servizi e abbatte ogni barriera spazio-temporale in favore di una comunicazione in tempo reale, ma per evitare di rimanere «incastrati» nella rete è auspicabile compiere quell'atto riflessivo che Leibniz chiamava *appercezione*⁴¹: «l'attività in virtù della quale l'anima dell'uomo è cosciente del proprio stato interno. L'appercezione accompagna ciascuna percezione degli oggetti, facendo sì che l'uomo percepisca sé stesso come soggetto che sta percependo e che è distinto dall'oggetto percepito⁴²».

³⁹ G. Vattimo, *Filosofia e critica della tecnologia*, di E. Galzenati, Caffè Europa (www.caffeeuropa.it/attualita/84filosofia-vattimo.html)

⁴⁰ Giano Bifronte è un'antica divinità che, secondo la mitologia classica, aveva un enorme importanza, sia nella sfera pubblica che in quella religiosa. Egli era il custode di ogni forma di mutamento, e il protettore di tutto ciò che concerne una fine e un nuovo inizio. Dal punto di vista iconografico, Giano viene rappresentato come una divinità bicefala, quindi con una testa e due volti, due volti simili ed entrambi barbuti, di aspetto sereno, che secondo la leggenda consentono al dio di vedere il futuro e il passato. Giano era considerato il Dio degli Dei, padre dell'umanità, della Natura e di tutto l'Universo, per cui divenne la divinità simbolo dell'apertura e dell'inizio, simile alla divinità solare. Giano bifronte sta a significare la doppiezza, una cosa e il suo opposto.

⁴¹ Termine filosofico introdotto da G. Leibniz per indicare l'atto riflessivo attraverso cui l'uomo diviene consapevole delle sue percezioni, che di per sé possono anche rimanere inavvertite; l'appercezione è dunque il fondamento ultimo della coscienza e dell'io. «Le percezioni sono necessarie, io preferisco che si distingua tra percezione e appercezione. La percezione della luce o del colore, per esempio, della quale abbiamo appercezione, è composta da una quantità di piccole percezioni, delle quali non abbiamo appercezione; ed un suono del quale abbiamo percezione, ma al quale non poniamo attenzione, diventa appercepibile con una piccola addizione o incremento. Infatti se ciò che precede non producesse nulla sull'anima, anche questo piccolo incremento non produrrebbe nulla e la totalità neppure». (Cfr. G. W. Leibniz, *Scritti filosofici*, UTET, Torino 1967, vol. II, pp. 257-258)

⁴² Cfr. A. Arrigoni – V. Sirtori, *Appercezione, Glossario dei termini filosofici*, Vallardi, Milano 2009, pp. 21 – 22.



Sesto San Giovanni (MI)
via Monfalcone, 17/19

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione- NonCommerciabile-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.