

## LA RETE ED ALTRE SEDUZIONI.

di Gian Mattia Panena

*Dei cambiamenti radicali nell'identità, sopravvenuti repentinamente e a molto brevi intervalli di tempo, si sono rivelati più fatali e distruttivi, per i valori umani, di quanto lo siano state guerre portate con armi pesanti.*  
Marshall McLuhan

Quanto la galassia internet non sia più una nebulosa all'orizzonte ma una vera e propria realtà trasversale per la vita della maggior parte di noi, è cosa evidente ; quanto sia ricco e interessante il dibattito che gravita intorno ad essa e, più in generale, ai nuovi scenari che l'epoca contemporanea, in quanto epoca multimediale, lascia intravedere, è superfluo sottolinearlo . Può essere utile, quindi, riflettere sulle problematiche che riguardano non solo la rete ma in generale al come e al quanto le tecnologie multimediali si propongano come l'orizzonte del nostro futuro con varie conseguenze a cui cercheremo di accennare.

Più o meno è a tutti noto quale sia stato il cammino che internet ha seguito fin dalla sua creazione per opera dell'ARPA (Advanced Research Projects Agency) nel 1969, quando una rete di quattro computer comunicanti tra loro diede inizio a questa grande avventura : da Arpanet, questo era il nome della piccola rete nata a scopo militare, come baluardo di difesa informatica contro un eventuale attacco sovietico, fino alla galassia Internet che oggi conta milioni e milioni di computer connessi con un tasso di crescita incredibile<sup>1</sup>. Oggi la rete rappresenta un organismo vero e proprio che si divide tra un lato materiale fatto di cavi e schermi di computer e la sua parte "etera" rappresentata dal *world wide web* : il flusso ininterrotto di immagini che si manifestano sugli schermi.

Ciò che ci preme prendere come punto di partenza, se vogliamo pre-testuale, è quello che un noto semiologo dei nostri giorni, Umberto Eco ha detto, in più luoghi e in differenti momenti<sup>2</sup> a riguardo della creatura Internet. Eco si concentra sul fatto che Internet come luogo di apprendimento, inteso come fonte dove si reperiscono le informazioni, possa

---

<sup>1</sup> M. Buchanan, *Nexus*, Mondadori, Milano 2003, p. 87. (i dati più aggiornati presumono entro il 2011 un totale di due miliardi di connessioni)

<sup>2</sup> Basta comporre su Google le parole chiave *Eco-Internet* per avere tutta una lista di siti dove il semiologo italiano

essere utile per chi sa già cosa e come cercare, ma per quanto riguarda la maggior parte dei navigatori, specie se giovani, possa essere altamente fuorviante : non garantisca, cioè, una buona qualità del sapere. La rete dimostra una capacità di immagazzinare dati spaventosa ma accuratamente priva di filtri cioè di quelle barriere che storicamente, nel bene e nel male, hanno permesso che determinati saperi si tramandassero in questo e non in quel modo e che soprattutto si delineassero i contorni di una cultura comune. Come giustamente ricorda Eco la memoria è quella facoltà che permette di conservare informazioni grazie soprattutto al fatto che queste informazioni vengono filtrate e selezionate. La cultura e le culture sono il lungo risultato, sempre in divenire, di scelte che hanno conservato molto meno di ciò che hanno lasciato per strada. Parlare di cultura è quindi anche parlare di gerarchia : si sceglie che determinate informazioni siano più importanti e più efficaci di altre. Questo processo è il frutto di quella fiducia che sempre è stata affidata a quella che Eco definisce la *comunità dei dotti*, la quale, storicamente, e ripetiamo, nel bene e nel male, ha svolto il proprio ruolo di messa in forma di una tradizione che, intesa come patrimonio comune, ha sempre reso possibile l'interazione sociale, il confronto e anche lo scontro tra i soggetti. Di fronte alla nuova era multimediale e considerato l'uso sempre più dirompente che le persone e specialmente i più giovani fanno di Internet, si profilano alcuni problemi di fondo : si può parlare, parafrasando Popper, di Internet *cattiva maestra* ? Forse sì, se consideriamo il fatto che le informazioni che troviamo in rete comportano una serie di problemi oggettivi tra i quali spiccano *sovraabbondanza e acriticità*. Questi due aspetti sono ovviamente interconnessi dato che è l'assenza di criteri minimi che fa sì che Internet appaia come un immenso archivio, un *mare magnum* dove orientarsi non è molto facile e dove spesso ci si trova a navigare in pessime acque<sup>3</sup>. Se quindi la memoria storica si cristallizza diacronicamente nella tradizione e nelle tradizioni<sup>4</sup> grazie alla propria fisiologica natura ipotattica (subordinativa), essa viene a confrontarsi con la rete che ne rappresenta in un certo qual modo un principio antagonista nel momento in cui quest'ultima genera un meccanismo paratattico

---

esprime le sue posizioni a proposito.

<sup>3</sup> E' curioso vedere che già Carl Schmitt aveva sottolineato il carattere marino e oceanico della tecnica : il Leviatano ( qui da intendersi come tecnologico) è una creatura che nella Bibbia sorge dal mare. (Cfr. C. Schmitt, *Terra e mare*, Adelphi, Milano 2002)

<sup>4</sup> Tradizione non in senso strettamente conservatore ma in senso conservativo e più aperto e vicino all'etimologia del *tradere* cioè del *portare attraverso*.

(equivalenza) dove la fruizione delle informazioni si muove in gran parte su un piano dove queste sono disposte secondo criteri di pura e indifferenziata catalogazione.

La rete, però, non è uno scoglio in mezzo al mare : essa rappresenta la stupefacente novità mediatica che contraddistingue l'epoca contemporanea e si situa in quell'ampio processo di trasformazione del mondo così come aveva già annunciato con tonalità telluriche agli inizi del secolo scorso da E. Jünger<sup>5</sup>: La nostra epoca vede il momento dell'avvento di un tipo umano nuovo (*Arbeiter*) destinato a rivoluzionare il mondo attraverso la tecnica. Ciò significa che quest'ultima va pensata, per essere compresa, fuori dallo schema soggetto-strumento perchè altrimenti si adotta un punto di vista solo di superficie. Affermare che la tecnologia è qualcosa di cui noi ci serviamo senza che il nostro modo di essere venga messo in gioco è pura ingenuità : la tecnica e le tecnologie hanno sovvertito il nostro rapporto con la natura come storicamente è sempre stato inteso (tecnica relativa all'orizzonte naturale e più debole di questo) e sono esse diventate l'artificio all'interno del quale fondiamo il nostro essere qui ed ora (la nostra *Weltanschauung*)<sup>6</sup> .

## §1. Il concetto di *medium*

Il passaggio dalla cultura orale a quella scritta risulta essere estremamente interessante per definire alcuni punti della piccola analisi che qui viene messa in opera. Come bene spiega W. J. Ong<sup>7</sup>, il passaggio dalle culture orali alle culture che adottano la scrittura è enorme : nelle prime le parole si conservano in virtù di moduli mnemonici che permettono una gestione del sapere che potremmo definire dinamica. Le nozioni cioè non sono messe al riparo della loro possibile corruzione dovuta agli infiniti passaggi che il materiale tramandato subisce (a tale situazione ovvia la scrittura nel momento in cui essa opera una cristallizzazione visiva dei contenuti, cioè rende le parole *corpi stabili*) ; nella trasmissione orale le parole conservano il loro tratto originario di eventualità<sup>8</sup>, e poiché esse non sono

---

<sup>5</sup> E. Jünger, *L'Operaio*, Guanda, Parma 2000.

<sup>6</sup> U. Galimberti, *Psiche e Techne*, Feltrinelli Milano 1999, in particolare capp. 1 e 2.

<sup>7</sup> W. J. Ong, *Oralità e scrittura*, Il Mulino, Bologna 1976.

<sup>8</sup> Nel testo si mette in luce come in ebraico, a questo proposito la parola *dabar* significhi allo stesso tempo *parola* ma anche *evento*.

dotate di visibilità, ci si affida ad altri *escamotages* per garantire la loro perpetuazione, quali la formulazione ricorrente, il ritmo (è appunto il caso dell'esametro omerico) ed una costante paratassi. Tutti questi aspetti si risolvono in una presenza costante di formule fisse il cui fine è quello di garantire una notevole "maneggevolezza" a livello mnemonico. La caratteristica, quindi, di una cultura che si affida alla trasmissione orale è quella di essere giocoforza conservatrice<sup>9</sup>. In base a ciò definiamo la cultura orale come *forza viva*; la cultura alfabetica presuppone invece un passaggio ad un sistema di significazione mentale che si manifesta nel segno convenzionale (il sapere si cristallizza)<sup>10</sup>. L'introduzione della stampa, che dobbiamo a Gutenberg, cambia notevolmente i rapporti di forza all'interno delle culture alfabetizzate. Sappiamo che, per esempio, durante il Medioevo la fioritura di testi dovuti all'attività degli amanuensi non era certo in grado di garantire una circolazione omogenea e sicura del sapere: in epoca carolingia, ad esempio, i libri (sarebbe meglio dire *codici*) avevano più che altro un valore simbolico come prodotti che denotavano un certo *status symbol* e in quanto splendidi manufatti. Bisognerà attendere la grande rivoluzione urbana del XII secolo e la nascita delle università per vedere incrementare la circolazione di testi i quali, però, in gran parte venivano mandati ancora a memoria<sup>11</sup>.

In questa prospettiva si capisce bene quanto incida a partire da 1440, anno della sua invenzione, il fenomeno stampa; si assiste cioè all'esplosione della galassia Gutenberg<sup>12</sup>: dalla scrittura degli amanuensi e dalle tecniche mnemoniche, alla tecnologizzazione del sapere attraverso la sua possibile riproduzione e diffusione su larga scala.<sup>13</sup>

Il salto è quantico: così come l'oralità era stata inglobata dalla diffusione della scrittura, allo stesso modo quest'ultima si libera della sua contingenza manuale grazie ai caratteri a stampa e alla illimitata capacità di riproduzione che apre le porte ad una capacità di diffusione del sapere mai vista in precedenza.

---

<sup>9</sup> Vista e udito hanno anche uno statuto completamente differente, nel momento in cui la prima tende a separare analiticamente gli elementi ed il secondo a operare una sintesi degli stessi:

<sup>10</sup> Una cultura orale è sicuramente condannata a rimanere viva: se il patrimonio che la caratterizza non venisse tramandato, tale cultura perirebbe. I saperi però, all'interno di una prospettiva orale hanno più difficoltà a diversificarsi e a svilupparsi: sembra infatti difficile immaginare la nascita in Grecia della filosofia senza che a precedela ci fosse stata l'introduzione della scrittura.

<sup>11</sup> Cfr. J. LeGoff, *Gli intellettuali nel medioevo*, Mondadori, Milano 1988.

<sup>12</sup> M. McLuhan, *La galassia Gutenberg*, Armando Edizioni, Roma 1991.

<sup>13</sup> Per McLuhan l'introduzione della stampa ha significato l'affermarsi di una tecnologia dell'individualismo, il nazionalismo, la meccanizzazione e l'omogeneizzazione del sapere.

*In medias res* : cosa si può dire in fondo di un testo che ci appare sottoforma di codice miniato o di libro stampato ? I contenuti sono forse diversi, la storia narrata cambia ? Se di primo acchito ci verrebbe spontaneo rispondere in maniera negativa, in realtà, e qui ci aiuta McLuhan, dovremmo rispondere affermativamente, poichè egli ci insegna che *il medium è il messaggio*<sup>14</sup>.

Gli stessi contenuti cambiano a seconda del mezzo che li veicola : il *medium* fa sì che si attui una trasformazione forse non tanto dei contenuti ma di come essi vengono recepiti da fruitore ; il mezzo identifica il messaggio nel momento in cui viene a denotarne l'identità ma, come spiega il sociologo canadese, non lo autentica : ciò significa che attorno al medium esiste sempre una rete di rapporti definiti come *contesto istituzionale* che di conseguenza autenticano il messaggio.

Ogni strumento è un'estensione del nostro corpo, esso prolunga cioè le nostre facoltà nel rapporto col mondo, modificandole : nel caso tali modifiche siano radicali il mutamento viene ad investire l'intera società (scrittura, stampa, computer...) la quale, a sua volta, necessita di un lasso temporale più o meno esteso per potersi riequilibrare. In breve, pensiero e cultura dipendono sempre dalla tecnologia di cui si dispone. In questa prospettiva la funzione strumentale della tecnica e della tecnologia vengono messe in discussione : non sono semplici *instrumenta* ma anche *tòpoi* (luoghi) di modificazione della visione del mondo. Ogni *medium* va quindi compreso alla luce dei criteri inerenti alla sua propria struttura poichè è attraverso di essi che organizza la comunicazione. Ad esempio l'introduzione della stampa (o, meglio, il suo sviluppo successivo ) ha generato all'interno della società occidentale una separazione delle funzioni che non si era mai vista precedentemente : il trasferimento della conoscenza nella produzione meccanica mette in atto una vera e propria frantumazione. Si dà il via alla cosiddetta *Era meccanica*<sup>15</sup>, durante la quale sorge lo spirito analitico e scientifico (in senso stretto), la parola assume definitivamente il suo statuto di significato mentale e il soggetto non partecipa all'intero processo sociale ma solo ad alcune parti di esso ; in germinazione c'è quell'apparato burocratico di cui molto ci ha parlato Max Weber. Il *medium* tecnologico ha anche un risvolto più profondo : dato che ogni tecnologia rappresenta un *modus* di elaborare un'informazione, essa influenza direttamente il cervello e lo pone all'interno di un modello di riferimento ben preciso, come nel caso della stampa. Cambiando la tecnologia cambiano anche il livello e l'intensità di fruizione. Si parla quindi non solo di medium ma soprattutto di *brainframe* (*brain=cervello;frame=cornice*): una parte profonda della coscienza che viene messa in gioco dal rapporto tra soggetto e suo prolungamento tecnologico<sup>16</sup>. Essa risulta essere un vero e proprio *format* psicologico che organizza i pensieri a seconda del mezzo a cui ci si affida : ad esempio, se è vero che la lettura raccoglie e dispone i pensieri secondo l'alfabeto, durante la visione dello schermo televisivo questi si organizzano secondo i principi della simultaneità, della sinteticità e della globalità.

---

<sup>14</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1989. (il titolo inglese *Understanding media* è più comprensibile)

<sup>15</sup> Vedi nota successiva a p. 10.

<sup>16</sup> D. de Kerchove, *Brainframes, mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna 1993.

Da un certo punto di vista queste analisi che vertono sul passaggio da una cultura orale ad una cultura alfabetica con i suoi sviluppi tecnologici (stampa e introduzione del computer) rischiano di essere puri e semplici idealtipi weberiani (principi descrittivi trascendenti l'esperienza che ci servono come punti di riferimento per riorganizzare una realtà altrimenti indescrivibile); i passaggi reali non sono così netti e lineari: in buona sostanza noi viviamo all'interno di una cultura che è ancora orale nel senso che i giochi linguistici si manifestano in gran parte ancora all'interno di una trasmissione orale, anche se, da un punto di vista, appunto, mediatico, le immagini hanno sempre di più spodestato le parole (piano qualitativo). Se andiamo a vedere quale possa essere l'impatto che l'uso intensivo del computer ha sulla nostra capacità di comunicare, potremmo dire che l'avvento di questa nuova tecnologia segna la vera fine della cultura orale da un punto di vista quantitativo<sup>17</sup>.

Il tramonto dell'oralità non sarebbe da imputare esclusivamente al computer ma anche alla creatura Internet, la quale produce una crescita dell'accumulo di materiale scritto su scala esponenziale: per questo si prevede che a livello di quantità il rapporto tra produzione scritta e orale dovrà, negli anni a venire, risolversi a favore del primo.

Ma, ed ecco che la coppia *medium-brainframe* torna ad essere operativa, nel senso che la macchina crea la cornice all'interno della quale la mente si trova ad operare e definisce quelle che sono le regole del gioco comunicativo. Nell'approccio tra parola e macchina computer, è quest'ultima a ridefinire il *che cosa* sia una parola; nel momento in cui essa (parola) non è più un'unità lessicale statica appartenente ad un inventario statico (dizionario), ma si affida alla macchina, viene ridisegnata dal computer nel senso che per esso la parola non si differenzia da un'icona o da un simbolo<sup>18</sup>, dato che per la macchina tutti gli elementi partecipano alla elaborazione del testo. Dunque più ci si lega alla macchina ed al mondo che da essa scaturisce, meno i vincoli per lo scrivente sono reperibili all'esterno (influenza, autenticazione, legittimazione) quanto lo diventano all'interno della macchina stessa; ciò che conta non sono più lettere e parole ma tasti e logica combinatoria. *Quale futuro allora?* Secondo Harris, ad esempio, il futuro prossimo ci prepara uno scenario storicamente ribaltato, non più la scrittura come *ancilla verbi* bensì la scrittura come vero momento creativo che marginalizza la parola (oralità) e la letteratura come ricerca di quelle possibilità verbali rese disponibili dalla macchina.

A questo punto tocchiamo il rapporto tra parola e immagine che inequivocabilmente viene messo in discussione dall'uso dell'interfaccia *schermo*. Precisiamo, innanzitutto, che lo schermo<sup>19</sup> da un certo punto di vista è una superficie come quelle che lo hanno preceduto nella storia dei *media* (roccia, tavoletta di cera, carta...) e che in un certo senso il testo scritto è anch'esso un altro tipo di immagine<sup>20</sup> diversa da quella visiva ma pur sempre un'immagine, poichè la lettura è intrinsecamente *eidopoietica*<sup>21</sup>. Lo schermo mette in gioco però fattori differenti rispetto ai suoi analoghi precedenti, per il fatto che ciò che esso veicola non proviene da una "fonte interna alla macchina"<sup>22</sup> bensì da una sorgente esterna, con la conseguenza che, per la prima volta nella storia della comunicazione, le informazioni sono indipendenti dai loro supporti: questi ultimi servono solo a finalizzare la loro manifestazione. Il regno delle informazioni è materialmente dinamico e non

<sup>17</sup> R. Harris, *La tirannia dell'alfabeto*, Nuovi Equilibri Editore, Viterbo 2003.

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 191 e segg.

<sup>19</sup> Si intenda qui schermo informatico.

<sup>20</sup> C. Formenti, *Incantati dalla rete*, Cortina Editore, Milano 2000, p. 28 e segg.

<sup>21</sup> Leggere cioè comporta una continua produzione mentale di immagini.

<sup>22</sup> *Ibidem*. Formenti sottolinea che la tesi non è sua ma di Lellouche.

staticamente materiale. In breve, le informazioni circolano in un mondo sovrapposto rispetto agli schermi che ne rappresentano solo il supporto finale, situazione che ad esempio non è possibile se abbiamo in mano un libro. In questo modo il testo diventa ipertesto nel senso che viene ad occupare una iperdimensione che si differenzia dalla realtà strettamente empirica.

## §.2 Virtuale o reale ?

Mondo virtuale e mondo reale. Oggi, come bene affermava Anders, il mondo ci giunge a domicilio<sup>23</sup> : lo spettacolo del mondo ci viene incontro e siamo noi, sempre meno, ad andare nel verso opposto. Dobbiamo precisare, però, che il *virtuale* non è un concetto del tutto chiaro, poichè se nell'accezione corrente esso si accosta ad una dimensione simulativa della realtà, di finzione, nel senso di una serie di possibilità distaccate dal reale, in verità ciò che si manifesta sullo schermo in quanto virtuale ha a che fare con la realtà nel senso che ne rappresenta una *differenziazione* , il *virtuale* non si oppone all'*attuale* nel senso che non ne rappresenta una pura *possibilità* cioè qualcosa che è in latenza e che attende di essere espresso secondo uno statuto di realtà ; semmai come afferma Lévy<sup>24</sup>, seguendo un ragionamento di Deleuze, rappresenta un cambiamento di identità che avviene in seno alla realtà stessa

Levy si spinge a dire che il *virtuale* rappresenta un *potenziamento* del reale ; esso, ci pare di capire, unirebbe nello stesso momento il campo del reale con quello della possibilità, producendola come possibilità perennemente in atto.

*La virtualizzazione consiste nel passaggio dall'attuale al virtuale, nell'elevare a potenza l'entità considerata. La virtualizzazione non è una de-realizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili) ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione : anzichè definirsi attraverso la sua attualità (una soluzione), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico<sup>25</sup>.*

Se però vogliamo analizzare questo problema non solo sul piano logico ma anche sul piano empirico allora ci torna utile ripensare alla coppia *medium-brainframe* ed anche alla riflessione che Baudrillard<sup>26</sup> fa nei confronti dell'oggetto come simulacro: la caratteristica dell'oggetto è quella della seduzione, esso pone in gioco la nostra attenzione tramite i significati che esprime e ci attrae verso di esso. In questo senso il *medium* definisce la forma del messaggio nel momento in cui esso seduce la nostra mente e ne crea la cornice operative di riferimento.

---

<sup>23</sup> G. Anders, *L'uomo è antiquato*, Il Saggiatore, Milano 1998.

<sup>24</sup> C. Formenti, *op. cit.*, p. 39.

<sup>25</sup> C. Formenti, *op. cit.*, p. 39.

<sup>26</sup> J. Baudrillard, *Simulacri ed impostura*, Cappelli, Bologna 1980.

Possiamo quindi parlare di una materializzazione delle idee che si realizza sull'interfaccia-schermo, il venire alla luce grazie ai supporti tecnologici di una terra di mezzo che si situa platonicamente tra il mondo dei modelli ideali e il divenire. La consistenza di questo mondo però non è il puro e semplice *osceno trionfo della copia* come voleva Baudrillard. La realtà virtuale appare dotata di un suo statuto ontologico e di una sua forza che non permettono di considerarla come una realtà depotenziata (semplice copia) rispetto al modello, bensì come l'instaurarsi di un nuovo tipo di rapporto dove ogni copia sia essa stessa modello in virtù della sua intrinseca forza espressiva dovuta al fatto che la realtà viene rielaborata in un processo di accentuazione delle proprie caratteristiche empiriche. Il virtuale possiede allora un *surplus* di realtà e proprio per questo si capisce quanto possa essere recepito con enfasi ottimistica o con sospetto all'interno del dibattito odierno. Il trionfo dell'immagine sulla parola che caratterizza il contemporaneo e il cui effetto più banalmente riscontrabile è l'impoverimento generale delle lingue, sancisce il primato del visibile sull'intelligibile. Per questo è possibile accettare la tesi di Sartori<sup>27</sup> che all'*Homo sapiens* (o *sapiens sapiens* che dir si voglia) succede nella scala dell'ominazione l'*Homo videns*: una creatura dotata di un nuovo io (io multimediale) proteso, attraverso il suo sistema nervoso espanso (McLuhan), verso la simultaneità come tratto fondante del suo essere-nel-mondo<sup>28</sup>.

In crisi entra il rapporto tra io e mondo come storicamente siamo portati ancora ad intendere: quando Anders mette in luce il *dislivello prometeico* che intercorre tra gli uomini e i loro manufatti analizza un rapporto che vede a monte una frustrazione del soggetto il quale realizza che perfezione ed immortalità, antichi sogni impossibili dell'uomo, sono divenute caratteristiche delle macchine<sup>29</sup> in quanto queste ultime possono sempre rigenerarsi. Tale dislivello porterebbe una frustrazione nel rapporto tra *Io* ed *Es* il cui tratto caratteristico sarebbe l'angoscia. Nella costituzione del nuovo Io multimediale questo spaesamento viene superato nel momento in cui l'io, grazie al lavoro costante di *brainframing* che viene messo in atto, si fonde con l'io tecnologico. Il nuovo Io tende alla ubiquità, all'eterno qui ed ora che la tecnologia multimediale gli mette a disposizione. La memoria non costituisce più un problema perchè la macchina supporta questo bisogno; ma appunto per il fatto di essere inserito in questa rete di *iperrealtà* (Baudrillard) il soggetto è destinato ad un'eterna fanciullezza, dato che la cultura si slega sempre di più dall'esperienza e dalla critica interiore delle esperienze per divenire una cultura dell'amniosi. Lo statuto di iperreale non si lega però ad una logica della falsità che si differenzia dalla verità della realtà autentica (Baudrillard), ma caratterizza un nuovo modo di essere di questa, secondo i valori che la tecnologia veicola.

L'io si liquefa in un sistema di specchi che irradiano gli uni sugli altri la forza delle immagini: coscienza-schermo-televisione divengono una sorta di prigione simulatoria<sup>30</sup> dove si realizza un vero e proprio rapporto idolatrico con l'immagine. Il sovrabbondare delle immagini si porta di pari passo al collasso dei significati e della loro fissità concettuale attraverso un rapporto crescente di de-differenziazione<sup>31</sup> e di omologazione; tutto questo avviene sulla scena di un crimine perfetto<sup>32</sup> dove la mediazione televisiva e

<sup>27</sup> G. Sartori, *Homo videns*, Laterza, Bari 2000.

<sup>28</sup> Si rimanda qui all'*esistenziale* heideggeriano così come espresso in *Essere e Tempo*. (Cfr, M. Heidegger, *Essere e Tempo*, Longanesi, Milano 1978 )

<sup>29</sup> G. Anders, *op. cit.*

<sup>30</sup> J. Baudrillard, *op. cit.*

<sup>31</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del male*, SugarCo edizioni, Milano 1991. vedi anche più avanti pag.14 nota 42.

<sup>32</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.



non solo (potremmo definirla multimediale) ci propongono una realtà distrutta, fatta di mera apparenza dove certezza e verità diventano punti di riferimento impossibili. Nell'esperienza virtuale il soggetto e l'oggetto divengono assolutamente interattivi in virtù anche del fatto che le categorie di spazio e di tempo che la realtà empirica ci costringe a vivere, vengono là trascese; il soggetto diviene un soggetto trasparente perchè è costantemente influenzato dai *media*, ma soprattutto la sua condizione è quella dello schizofrenico che è aperto a qualsiasi esperienza, a causa della confusione generale che i significati hanno intorno a lui.

Siamo di nuovo davanti a quella definizione di *iperrealtà* che denota l'agire delle tecnologie comunicative come fruizione di esperienze più intense e coinvolgenti (allucinazione) della realtà medesima: esattamente quello che succedeva ad Alex, il protagonista di *Arancia Meccanica*, quando all'inizio della cura chiamata Ludovico, veniva posto davanti allo schermo cinematografico e, come la voce narrante ci racconta, per lui, là e solo allora, *i colori del vecchio mondo* diventavano più veri del vero<sup>33</sup>. Eppure, tendiamo a sottolineare di nuovo questo aspetto, se è vero che le simulazioni mediatiche si rispecchiano anche come dice Baudrillard nelle finzioni dei non luoghi<sup>34</sup> (Disneyland, i centri commerciali..) ovvero quei luoghi *non antropologici* dove tutto è razionalizzato e calcolato cioè globalizzato, tale modo di essere può essere definito vero o falso solo per rapporto a dei criteri di valore e quindi di visione del mondo, ma dal punto di vista ontologico la simulazione diviene essa stessa realtà.

In breve se ci troviamo in accordo con Lévy per quanto riguarda l'analisi quantitativa dal punto di vista ontologico del virtuale, non possiamo però non dire che qualitativamente ha ragione Baudrillard nel metterci in guardia che ora, questo modo di trasformare il mondo risentendo della dominante legge del mercato e del nevrotico e sessualizzato rapporto di produzione<sup>35</sup> e consumo della società post-industriale, dia origine e veicoli dei valori che negano le effettive potenzialità del virtuale, soggiogandolo alla logica di dominio dell'economia occidentale e della globalizzazione. Ciò significa, in altre parole, che se indubbiamente il virtuale apre nuovi orizzonti per la coscienza e ne delinea nuove possibilità di trasformazione, la fase che stiamo vivendo mostra quanto la tecnologia legata al solo modello tardo-capitalista si ponga in un'ottica di produzione e distruzione (consumo) e che il nichilismo di cui è figlia sia ancora lontano dall'essere superato.

### §. 3 Neotribalismo ?

Quando McLuhan nel 1968 conia la celeberrima espressione *global village*, Internet non era ancora una realtà<sup>36</sup>. Oggi, però, tale formula è assolutamente ancora efficace per descrivere una realtà dove le tecnologie hanno radicalmente mutato non solo il nostro rapporto col mondo, ma dove gli assetti sociali, politici ed etici subiscono e subiranno, nei tempi a venire, cambiamenti radicali. Per McLuhan, come abbiamo già accennato in

<sup>33</sup> S. Kubrick, *Arancia Meccanica (A Clockwork Orange)*, 1971.

<sup>34</sup> La definizione è di M. Augé, *I non luoghi*, Elèuthera, Milano 2005.

<sup>35</sup> H. Marcuse, *L'uomo ad una dimensione*, Einaudi, Torino 1967.

<sup>36</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti ...*, op. cit.

precedenza, con l'entrata nella cosiddetta *era dell'elettricità* il nostro corpo, che aveva durante l'*era meccanica* conquistato un'estensione brachio-spaziale<sup>37</sup>, subisce ora un'espansione del sistema nervoso centrale<sup>38</sup>. Se il punto di riferimento del sociologo canadese erano la radio e la televisione, tantopiù le sue parole risultano oggi profetiche, dato che con l'esplosione del *world wide web*, al mondo fisico viene a sovrapporsi la rete. Se l'epoca attuale, che a partire dagli anni '50 viene definita come *postmoderna*, vede il definitivo crollo di quelle metanarrazioni che rappresentavano gli orizzonti di riferimento per legittimare ed organizzare i saperi in maniera omogenea ed organica ma anche per produrre legittimazione o dissenso nei confronti di idee o azioni<sup>39</sup>, oggi sembra essere la dimensione tecnologica multimediale con i suoi sviluppi, il luogo dove tutte le narrazioni convergono e, così facendo, si pongono sullo stesso piano. Attraverso la tecnologia e attraverso la *realtà* virtuale vediamo l'opera più che di un Demiurgo di un vero e proprio Semiurgo che con mano pesante fa sì che segni ed immagini ed informazioni proliferino in maniera incontrollata ed incontrollabile. Questa espansione, come abbiamo accennato in precedenza nel caso di Internet, non è sinonimo di qualità ma di pura fruibilità acritica. L'epoca postmoderna<sup>40</sup> è ancora dominata dal mercato e da quei rapporti di produzione e consumo facilitati dalla costante rivoluzione tecnologica sempre in atto. Questo panorama

---

<sup>37</sup> McLuhan (*Understanding media, op. cit*) divide: **A)** le epoche storiche privilegiando come criterio di fondo la relazione con la tecnologia (*media*) disponibile; tale suddivisione presenta tre epoche guida: *Era tribale*, l'epoca dell'oralità, del mondo caldo dell'orecchio, delle emozioni in quanto risultato di uno stato di accentuazione dell'organizzazione uditiva dell'esperienza. *Era meccanica* che vede l'introduzione della stampa, (come visto nel testo in precedenza) e l'esplosione del pensiero scientifico-analitico; epoca della sintesi dell'estensione dell'occhio, del passaggio dal caldo dell'udito al freddo della vista, e della de-tribalizzazione della società, dovuta al fatto che il soggetto smette di partecipare all'intero processo sociale a favore solo di alcune parti di esso. *Era elettrica* non più solo estensione del braccio ma dell'intero sistema nervoso centrale a sistema nervoso universale; ritorno su scala planetaria allo spirito tribale ed epoca della sinestesia cioè della simultaneità dei sensi. **B)** Egli propone anche una suddivisione dei media in caldi e freddi (anche se non è sempre chiarissima): i primi acquiscono il un senso fino a portarlo ad uno stato di alta definizione (come la radio), con grande quantità di dati proposta, una partecipazione limitata dell'utente e uno stato collaterale di ipnosi; i secondi propongono una bassa definizione e una quantità limitata di informazioni e con un alto grado di partecipazione o di completamento da parte del pubblico con collaterale stato di allucinazione (schermo televisione).

<sup>38</sup> A tale proposito è interessante legare l'intuizione che negli anni '50 del secolo scorso ha avuto E. Jünger ne *Al muro del tempo* dove parlando della diffusione dell'elettricità a partire dall'invenzione del parafulmine dovuta a B. Franklin nel 1752, indica questo fenomeno come il momento di inizio di una successiva spiritualizzazione del mondo. Fenomeno dovuto, secondo l'autore tedesco, a una vera e propria volontà della Terra di cambiare pelle.

<sup>39</sup> J. F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli Milano 1981.

<sup>40</sup> Il concetto di postmoderno che è stato importato dalla sociologia anglosassone in Europa da Lyotard, non ci sembra soddisfacente se non come concetto relativo: la nostra epoca sembra non tanto un momento storico fondativo, quale ad esempio l'Umanesimo, ma un periodo di crisi e di tentativo di fondazione di qualcosa di nuovo i cui contorni sono ancora nebulosi; questo si riflette ad esempio sulla netta separazione che divide molti intellettuali in catastrofisti od ottimisti nei riguardi delle nuove tecnologie; il termine postmoderno ha in sé i tratti dell'indefinitezza (essere *post* di qualcosa d'altro) tipici dei momenti di passaggio e di lacerazione per cui ci associamo ad Umberto Eco quando la definisce una corrente spirituale, un *modus operandi*; in fin dei conti ogni epoca conosce la sua postmodernità.

ci offre un punto di riferimento preciso, e qui siamo in accordo con Lyotard, nel fatto che il sapere si concentra attorno alla prassi performativa. Il sistema capitalistico il quale ora si esteso anche ai nuovi attori asiatici ha decretato già da tempo che i saperi vedessero la subordinazione del loro essere in quanto tali ai bisogni del sistema : ciò ha comportato la perdita di valore dei saperi umanistici nei confronti di quelli strettamente scientifici, col paradosso che questi ultimi devono comunque ricorrere ai primi e alla loro dimensione narrativa per legittimarsi<sup>41</sup> e che in ogni caso i saperi si siano incancreniti in quelle istituzioni che il capitale finanzia e controlla : i domini una volta differenziati dell'arte, della politica, dell'economia e persino della sessualità sono implosi gli uni negli altri<sup>42</sup>. A livello politico gli Stati-nazione hanno perso la centralità del loro ruolo con conseguente smarrimento degli attori sociali (cittadini, istituzioni, partiti politici..) e con una ricerca di nuove forme di appartenenza. Tutto questo processo va sotto il nome di *globalizzazione*. Da un punto di vista politico, che qui ci limiteremo ad accennare, la globalizzazione ha come tratto caratteristico la  *saturazione dello spazio*  dovuta principalmente alla possibilità di trasmissione delle informazioni dovuta alle nuove tecnologie. Se il desiderio faustiano tipico della Modernità era ancora un desiderio  *insaturo*  cioè la ricerca di superamento di ogni limite senza intravedere, però, alla fine il  *Limite* , ebbene, oggi questo traguardo, spazialmente è stato raggiunto<sup>43</sup>. Il modello che si instaura, quindi, è quello reticolare che riflette l'essenza stessa del  *web* : esso è caratterizzato da una sua propria  *leggerezza*  rispetto allo Stato-nazione, così come Lévy indicava essere leggera la dimensione virtuale rispetto alla realtà empirica :

*lo spazio economico globale è fatto di unità spaziali ridotte la cui capacità di competere dipende dallo sfruttamento capillare delle risorse locali, dalla mancanza di solidarietà territoriali gravose ma anche dalla loro proiezione nelle reti lunghe dell'economia continentale e globale<sup>44</sup> .*

---

<sup>41</sup> J. F. Lyotard,  *op. cit.*

<sup>42</sup> J. Baudrillard,  *La trasparenza del male, cit.*  Con de-differenziazione Baudrillard intende proprio una perdita di aderenza dei vari ambiti che si confondono gli uni negli altri.

<sup>43</sup> D. D'Andrea,  *Prigionieri della modernità,*  in D. D'Andrea-E. Pulcini,  *Filosofie della globalizzazione,*  Edizioni ETS, Pisa 2002.

<sup>44</sup>  *Ivi,*  p. 38.

Se questo aspetto coglie il lato più evidente della cornice in cui l'economia vive al giorno d'oggi, è necessario fare luce su come all'interno del *villaggio globale* siano anche le identità dei singoli ad avere il bisogno di ridefinirsi, poichè a monte l'individuo vive la crisi della politica come profonda incapacità di riferirsi ad una dimensione etica superiore e all'interno di questa di trovare una propria legittimità.

A questo si unisce il fatto che

*La scomparsa di qualsiasi prospettiva sopraindividuale, sia essa di carattere metafisico-religioso o di tipo intramondano (filosofia della storia) sviluppa un'attitudine nei confronti del mondo all'insegna dell'adattamento[...] Ogni presa di posizione individuale di fronte al mondo viene privata della possibilità di appellarsi ad una struttura sovraperonale che consenta di resistere al fallimento e alla delusione, all'irrazionalità etica del mondo<sup>45</sup>.*

Se la modernità post-illuminista ha visto corrodersi man mano la dimensione della *communitas* in favore di quella della *societas*, come porsi dinanzi al crollo della dimensione statuale, che di quest'ultima era il garante, alla luce anche dell'impatto che le nuove tecnologie producono sugli attori sociali ?

Il momento storico attuale vede appunto in atto il prendere corpo del villaggio globale : i due termini indicano infatti simultaneamente una componente arcaica (villaggio) e una contemporanea (globale) ; già McLuhan, con sorprendente lucidità, aveva colto questo aspetto indicando con i due termini la compresenza di una dimensione particolare, quella del villaggio e il suo irradiarsi nella simultaneità della dimensione globale. Il momento attuale vede sorgere l'impulso di un ritorno ad una dimensione tribale di appartenenza e alla ricerca di una dimensione comunitaria nel tentativo di riempire quel vuoto lasciato dal deperimento delle strutture precedenti. Baudrillard mette in chiaro<sup>46</sup> che il tratto principale dell'essere sociale per l'individuo odierno è quello della simulazione, nel momento in cui i rapporti sociali sono rapporti che si costruiscono sull'apparenza e l'appartenenza, cioè l'adesione ai codici ed ai modelli, si muove sempre all'interno dell'estetica del consumo : questo perchè anche la cultura è inserita in questa prospettiva. Ma se questa posizione esprime un giudizio che si può dare riguardo a questo processo, bisogna vedere le modalità attraverso le quali avviene questo nuovo tentativo di appropriazione di uno spazio

---

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 48.

identitario. Le nuove forme sono ancora e soprattutto in gestazione ed i loro contorni confusi. Da un lato abbiamo un riemergere, per tutte le ragioni che abbiamo espresso fino ad ora, di un lato *immaginale*<sup>47</sup> all'interno delle relazioni sociali che si realizza in una vera e propria estasi mediatica (culto delle immagini), dall'altro vediamo che grazie alle nuove tecnologie la centralità territoriale diviene superflua e ci si trova dinanzi ad un fenomeno di *nomadismo* che caratterizza lo stare insieme. La ricerca costante di una dimensione immaginale può essere considerata anche come la ricerca di una risposta al vuoto significazionale che caratterizza il contemporaneo, come risposta alla schizofrenia del soggetto odierno denunciata da Baudrillard. La ricerca di questo vero e proprio *mesocosmo* va valutata come un tentativo di ricreare un ordine sovrapersonale di riferimento<sup>48</sup>. Il bisogno di immaginale si rivela nella dimensione tribale, unendosi a quel senso di leggerezza che il virtuale porta con sé; potremmo definire tale modo di essere come *transoralità* in quanto l'appartenenza sociale ripropone elementi delle società storiche ed orali (tribalità) che caratterizza per un vero e proprio culto delle immagini (il digitale). Il sorgere di nuove comunità di cui la rete si fa portavoce corrisponde alla nascita di nuove forme di costume come ad esempio l'etica degli *hackers* che predicando l'abolizione della proprietà intellettuale e della libertà di diffusione delle informazioni contro i monopoli del mercato, ripropongono come moneta di scambio il riconoscimento del proprio onore, in rete, come creatori e diffusori di novità tecnologico-mediatiche utili all'umanità<sup>49</sup>.

La domanda allora è questa : se il bisogno di comunità è così forte e la rete è il luogo dove queste trasformazioni sono visibili, quale dimensione neocomunitaria è possibile visto che ogni *communitas* ha dei confini, ma la rete no ?

## Conclusioni

Il dibattito sulle nuove tecnologie è quanto mai aperto e sentito. Essere a favore o contrari significa porsi in un'ottica in cui la tecnologia è vista solo da un punto di vista strumentale, mentre ogni rivoluzione tecnologica presuppone intrinsecamente un punto di non ritorno.

---

<sup>46</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e...*, op. cit.

<sup>47</sup> M. Maffesoli, *La contemplazione del mondo*, Costa&Nolan, Genova 1996.

<sup>48</sup> Per Maffesoli ciò è possibile in quanto l'immagine costituisce un assoluto, tende quindi a riunire gli opposti.

La trasformazione del mondo avviene in maniera totale, ma ci si augura che la tecnica raggiunga il più possibile il proprio punto di perfezione, cioè di equilibrio. Si spera che essa possa cioè reincantare il mondo dopo averlo privato della sua magia. Come E. Jünger ha sottolineato con lucidità, essa possiede qualcosa di magico, qualcosa che sfugge alla pura razionalità<sup>50</sup>; di questo qualcosa è possibile intravedere l'essenza anche in mezzo alle rovine che essa ha prodotto fino ad ora. Forse questo avverrà quando il lato *leggero* delle nuove tecnologie prevarrà su quello pesante e brutalmente arcaico che abbiamo visto all'opera a partire dalle rivoluzioni industriali. Certamente, per ora, questa rimane solo una speranza e all'orizzonte rimangono molti e fondamentali nodi da sciogliere. La coscienza si espande attraverso la tecnologia: quale individuo nuovo si profila all'orizzonte? Quali nuove forme di identità e di libertà questo individuo sarà in grado di esprimere? Allo stato attuale è difficile rispondere a tali questioni anche perché qualsiasi previsione che sia basata esclusivamente da un punto di vista logico non può risultare sufficiente; basti pensare alla vasta produzione fantascientifica dei decenni scorsi caratterizzata da un certo ottimismo per i traguardi che sarebbero stati raggiunti, ma smentita dai fatti e soprattutto dall'avvento di sviluppi che non erano stati nemmeno intuiti. Allora, se da un lato speriamo insieme a Lévy che la leggerezza garantisca il vero mutamento, crediamo che la tecnica debba subire un processo di spiritualizzazione cioè essere inserita in un contesto più vasto che la trascenda e la strappi alla propria virulenza autopoietica e forse il primo segno di questo processo si situa proprio in questa morfologia del leggero che viene profilandosi all'orizzonte.

---

<sup>49</sup> M. Castells, *La galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2002.

<sup>50</sup> F. Volpi-A. Gnoli, *I prossimi Titani*, Adelphi, Milano 1998.



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

© Metábasis.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- NonCommerciale-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 spedisce una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.