

Antonio Sofia

Tutta un'altra Storia?

Social network, narrazioni e identità digitali

Dallo zio Remo ai panettieri di Boston

“Lo zio Remo (si tratta sempre dello stesso Remo, il quale per il signor Fulvio è un cognato, per la signora Lisa un fratello, per la portiera un ragioniere, per il giornalista un cliente, per il vigile urbano un pedone e per Enrica, giustappunto, uno zio: quante mai cose può essere una sola persona!)...”

Nella raccolta *Novelle fatte a macchina* del 1973, Gianni Rodari pubblica “La bambola a transistor” (97-102), racconto natalizio in cui reinterpreta con la consueta acutezza alcuni temi già della fantascienza di Asimov (1950), ricollocandoli in un’Italia confusa e scomposta dai riverberi politici, culturali, estetici dell’automatizzazione. Lo zio Remo *può essere tante cose* e tra queste si succedono i connotativi dei rapporti familiari, la sua professione, la sua funzionalità rispetto al potere economico e istituzionale. Nel suo *essere tante cose* lo zio Remo potrebbe non sapere più come realizzare un’identità capace di tenerle insieme.

Siamo in piena società postindustriale (Bell, 1976), e negli Stati Uniti Alvin Toffler (1971: 52) riduce e descrive il cambiamento antropologico a cui si stava sottoponendo la classe media, costretta a inseguire una affermazione professionale sempre meno stabile, attraverso l’idea di una transitorietà ritmica: “[...] cose, luoghi, persone, organizzazioni e idee sono le componenti fondamentali di tutte le situazioni. È il rapporto personale dell’individuo con ognuna di queste componenti a strutturare la situazione. E sono precisamente questi rapporti a divenire, man mano che si determina l’accelerazione nella società, abbreviati, compressi l’uno contro l’altro, nel tempo. Rapporti che un tempo si protraevano a lungo, hanno adesso più brevi prospettive di vita. È questa abbreviazione, questa compressione, a far nascere la sensazione quasi tangibile di vivere, senza radici e incerti, tra dune mobili. La transitorietà, invero, può essere definita molto specificatamente nei termini della celerità con la quale si succedono i nostri rapporti”. La riflessione di Vilém Flusser non si ferma alla riduzione di Toffler: l’esposizione dello spazio abitato al vento turbinoso delle informazioni ha

esautorato lo spazio pubblico e reso le case inabitabili. Ma non è semplicemente aumentata la portata del vento, è il vento a essere cambiato. “Un tempo valeva come caratteristica del vento il fatto che fosse una voce che chiamava, una professione, una vocazione; oggi rientra nelle sue caratteristiche il fatto che polverizza in granelli il terreno afferrabile, possibile (calcola), li dissemina (disperde) per poi ammucciarli in dune (per computare)” (Flusser 2004: 167). Il viaggio, il vagare all’aperto, lo spostamento e lo sradicamento non descrivono un vagabondaggio senza scopo, bensì un nuovo orientamento funzionale: “Un tempo, a questo vissuto inafferrabile, privo di fondo e di fondamento, si diedero nomi come *rauch*, *pnéuma* o *spiritus*: oggi si parla di cultura immateriale e software” (*ibidem*). Negli stessi anni descritti da Toffler, Franco Berardi colloca la “deriva soggettivistica” dell’autonomia, conseguente alla rottura del movimento operaio con la critica organica del sistema produttivo elaborata nel metodo compositivista¹ dagli anni Sessanta (2004: 75-76). Nel registrare il fallimento dell’alternativa post-lavorista, Berardi ipotizza che a fronte di condizioni materiali e tecnologiche favorevoli, non si siano realizzate le condizioni psichiche e culturali per un cambiamento radicale: l’autonomia era nella disidentificazione e ne interpretava l’opportunità, procedendo oltre la dialettica materialista, verso una società svincolata dal regime disciplinare istituito dal potere economico. Invece hanno prevalso le narrazioni funzionali, cardini di una territorializzazione rediviva: “Il vissuto temporale è stato svuotato di senso fino al punto che solo la sua prestazione rende l’ansia tollerabile; la cultura sociale è dominata dalla miseria, dal bisogno di sicurezza identitaria e da un’idea estensiva della ricchezza come possesso quantitativo. La transizione da una forma sociale a un’altra è prima di tutto un problema di immaginazione e capacità mitopoietica. Solo quando un’immaginazione può farsi mito condiviso, narrazione comune degli eventi quotidiani, la società intera può assumere quel mito e modellare su di esso il proprio ambiente e la propria realtà” (Berardi 2004: 87).

L’automatizzazione dei processi industriali travolge produzione e lavoro: il mondo delle cose, già in sé de-progettualizzato per l’operaio nella astrazione della parte dal processo/prodotto, sperimenta le più estreme contrazioni del tempo lavoro (e del valore). La fabbrica si popola di dispositivi in attesa, che possono attivarsi e, teoricamente, operare finanche senza necessità di intervento umano che non sia l’elaborazione di un programma comunicato/codificato, per l’interesse esclusivo di chi detiene il potere sulle *non-cose*, i codici e le informazioni. “Ciò che rende possibile il potere non è più il possesso, ma l’informazione” (Flusser 2004: 166). E l’informazione è nelle connessioni progettate e sviluppate dall’*homo faber* post-industriale, alle prese con una fabbrica che diventa progressivamente

¹ Oltre al citato Berardi, cfr. Maltese, P. (2014).

immateriale, che gli impone di modificare il suo rapporto con la ‘macchina’ sempre meno interpretabile come un’alterità da costruire, curare, servire: “Questo nuovo uomo, il funzionario, è legato con mille fili, in parte visibili, ad apparati: ovunque vada, stia in piedi o a letto, porta con sé gli apparati (o viene da essi portato a spasso) e qualunque cosa faccia, o patisca, può essere interpretata come una funzione dell’apparato. [...] I futuri funzionari provvisti di piccoli apparati microscopici, o addirittura invisibili, sono sempre e ovunque fabbricatori [...] Ognuno sarà collegato con tutti ovunque e sempre, grazie ad apparati muniti di cavi reversibili e per mezzo di questi cavi e degli apparati trasformerà e applicherà tutto il fabbricabile” (Flusser 2004: 183).

L’alienazione del soggetto e poi la concreta rimozione del valore nelle sue mani ponevano le premesse della straordinaria ipermediazione a venire. Maturava in Francia la prospettiva schizoanalitica di Deleuze e Guattari. Berardi, nella sua ricostruzione, individua analogie con il composizionismo italiano e cita quanto elaborato successivamente da Guattari in *Caosmosi*: “Io è un altro, una molteplicità di altri, incarnato all’incrocio delle componenti di enunciazioni parziali che da ogni parte debordano l’identità individuata e il corpo organizzato” (Guattari 1992: 117).

La schizoanalisi descrive un apparato di cattura, “una semiologia generale, che surcodifica le semiotiche primitive” (Deleuze-Guattari 2003: 618): è la rete significativa costruita sulle nuove relazioni – nuove anche per la crescente frequenza con cui distanze, logistiche e culture si ergono a determinare od ostruire il senso della significazione. La complessità dei dati connessi, la cui elaborazione produce altri dati e dunque altre informazioni, rende precaria ogni ontologia.

Sono gli stessi germi che originano la terziarizzazione della società e l’inarginabile “trasvalutazione dei valori” di cui argomenta ancora Flusser: “Le cose iniziano a retrocedere sullo sfondo della nostra sfera di interesse. Allo stesso tempo, una percentuale sempre più ampia della società si occupa della produzione di informazioni, di ‘servizi’, di amministrazione, di programmazione, mentre una parte sempre meno consistente si dedica alla produzione di oggetti. Il proletariato, che produce gli oggetti (*Dingerzeuger*) sta diventando una minoranza, mentre i funzionari e i burocrati, che producono le non-cose (*Undinghersteller*), formano la maggioranza. La morale borghese basata sulle cose (*Dingmoral*) – la produzione, l’accumulo e il consumo di oggetti – cede il passo a una nuova prospettiva di valori [...] Tutte le cose perderanno il loro valore e tutti i valori verranno trasformati in informazioni” (Flusser 2003: 95). Nella transizione dalle cose alle non-cose, il potere introduce il valore concreto della non materialità. “Non la cosa, ma l’informazione costituisce ciò che è economicamente, socialmente concreto. Il nostro ambiente, a vista d’occhio, diventa sempre più soft, nebuloso, spettrale” (Flusser 2004: 203).

Nel racconto di Rodari, il fantomatico zio Remo, all'insaputa del resto della famiglia, trasforma la bambola elettronica della piccola Enrica in una terribile tecnologia ribelle: “[...] Bisogna sapere che, di nascosto da tutti, egli compie severi studi di magia”. La bambola agisce fuori controllo e lo zio Remo è invocato a risolvere il problema che ha innescato: “[...] – Dai, Remo, – prega la signora Lisa, – dalle un'occhiata, tu che te ne intendi. Il signor Remo non si fa pregare a lungo. E nemmeno la bambola. Essa gli salta addirittura in testa, dove si mette a fare i salti mortali. Il signor Remo la tocca qui e là, in punti diversi e in altri ancora. La bambola diventa un microscopio. – Hai sbagliato, – dice la signora Lisa. [...] Il signor Remo sospira. Tocca di nuovo. La bambola ridiventa una bambola. Ha di nuovo i capelli lunghi e la lavatrice incorporata.”

Lo zio Remo, che è *tante cose*, si definisce come un mago, uno che sa trasformare la materia orientandola a uno scopo, toccandola qui e là; incarna furbescamente l'autore (colui che ha potere sulla narrazione) e con il suo subdolo intervento sfiducia agli occhi della nipotina il giocattolo (umanizzato, ma pur sempre una *cosa*, che non vive e non muore) a favore del gioco all'aperto, delle relazioni con l'ambiente e con gli altri bambini (relazioni umane, dunque vive e mortali nei soggetti, *non-cose*, che le attivano): “Ma Enrica, che tutto questo è stata a vedere e ascoltare, ora sembra incerta sul da farsi. Guarda la bambola, guarda lo zio Remo, guarda i genitori. Finalmente caccia un sospirone e dice: – No, voglio andare in cortile a giocare a birilli con gli altri bambini. E forse farò anche il salto mortale”.

Enrica riecheggia Flusser e l'avvento dell'*homo ludens* (2003: 97): “Il nuovo essere umano non desidera fare o avere, ma vivere. Desidera sperimentare, conoscere e, soprattutto, divertirsi. Dal momento che le cose non gli interessano più, non ha problemi. Ha dei programmi invece. E, tuttavia, è sempre un essere umano: è destinato a morire e lo sa”. Lo zio Remo – o lo scrittore – incide sul suo grado di realtà perché è uno che *se ne intende*. Padroneggia il codice e le informazioni per costruire una narrazione, la sua narrazione. Nel racconto di Rodari si delineano la manipolazione (visibile) dell'oggetto e la componente magica, il software, che consente la manipolazione (invisibile) del soggetto. Per Flusser questa distinzione appare destinata a svilupparsi nel ribaltamento di valore tra visibile e invisibile, tra materiale e immateriale: “L'uomo futuro, disinteressato alle cose, non avrà più bisogno di mani, perché non dovrà maneggiare più nulla. Gli apparati da lui programmati effettueranno per lui ogni futura manipolazione. Delle mani resteranno le punte delle dita. Con esse, l'uomo futuro piglierà dei tasti per giocare con simboli e per reclamare informazioni audiovisive dagli apparati” (Flusser 2004: 205).

La vittoria di Aristotele

Venticinque anni dopo le *Novelle fatte a macchina* di Rodari, Richard Sennett (1999) intervista un gruppo di fornai: impiegati in un panificio di successo a Boston, non hanno idea, *non si intendono* di come si faccia il pane. “Fare i fornai al computer ha profondamente cambiato le cadenzate attività fisiche del lavoro. Adesso i fornai non entrano in contatto fisico con la materia prima o con le pagnotte, ma controllano tutto il processo attraverso icone sugli schermi [...] Una delle conseguenze di questo sistema di lavoro è che i fornai non sanno più come fare il pane. Il pane prodotto automaticamente non è un capolavoro di perfezione tecnologica; le macchine spesso non forniscono dati corretti [...]. I lavoratori possono armeggiare con gli schermi in modo da correggere in parte questi problemi ma non sono in grado di riparare le macchine o, cosa ancor più importante, di fare davvero il pane attraverso controlli a mano, quando l'impianto si blocca (cosa che succede fin troppo spesso). Sono lavoratori dipendenti dal programma e non sono in grado di avere conoscenze concrete. Per loro il lavoro non è più leggibile, nel senso che non possono capire ciò che stanno facendo” (Sennett 1999: 66-67).

Nel quarto di secolo che intercorre tra zio Remo e i fornai senza conoscenze è sorto l'uomo funzionario e funzionale all'apparato. Non è prevista la conoscenza della macchina e la tendenza introdotta dall'informatica pervasiva anticipa appena l'*internet delle cose*: oggi il forno potrebbe essere gestito da remoto, senza operatori all'interno dell'esercizio. Siamo giunti (finalmente?) alla fine del lavoro di Rifkin (1997)?

Jeremy Rifkin, nella sua opera, si astiene dal procedere verso una svolta radicale nella direzione dell'autonomia sociale e le ragioni di questa astensione Berardi le identifica, come abbiamo visto, nella debole condivisione dell'immaginario che implicava e la implicava (si ben reso dal monito “l'evoluzione umana è un processo di autonomizzazione del tempo di vita dal lavoro [...], il lavoro della ripetizione, non l'attività in perenne variazione della conoscenza”). Rifkin altresì ipotizza che la ricchezza potrà continuare a esser prodotta e accaparrata per il bene e la salvezza di tutti, e il capitale potrà continuare a rifiorire nell'economia sociale, nel terziario o nell'industria del tempo libero o liberato (1997: 458): “Se il talento, le energie e le risorse di centinaia di milioni di uomini e donne non verranno indirizzati verso fini costruttivi, il consorzio umano sarà probabilmente destinato a disintegrarsi in uno stato di crescente povertà e criminalità dal quale non sarà facile fare ritorno. [...] Diversamente dall'economia di mercato, che si fonda esclusivamente sulla “produttività” e che è perciò indifferente alla sostituzione degli uomini con le macchine, l'economia sociale si fonda sulle

relazioni umane, sul senso di intimità, di comunione, sui legami fraterni, sullo spirito di servizio: qualità che non sono agevolmente riproducibili, né sostituibili da una macchina. Poiché questo regno non può essere facilmente invaso dalle macchine, diventerà necessariamente rifugio verso il quale si dirigeranno i lavoratori spiazzati dalla Terza rivoluzione industriale alla ricerca di un nuovo significato e di uno nuovo scopo della vita, dopo che il valore del loro lavoro come risorsa sul mercato formale sarà diventato marginale o nullo”.

Negli ultimi decenni del XXI secolo si percepiva la prossimità di una svolta netta, una discontinuità esplicitata dalla caduta del muro e dei regimi comunisti. Il trionfo del capitalismo precipitò la speculazione verso provocatori auspici: è il caso di Fukuyama, ansioso di sancire la “fine della Storia” (1992: 343). “E se il mondo fosse diventato “pieno”, per così dire, a tal punto di democrazie liberali che non esisterebbero più né tirannie né oppressioni degne di questo nome contro cui combattere? L’esperienza ci dice che se gli uomini non possono combattere per una giusta causa perché questa ha già vinto nella generazione precedente, prenderanno le armi *contro* la giusta causa. Combattono cioè per amore del combattimento, per fuggire la noia, non riuscendo ad immaginarsi una vita senza lotta. E se la maggior parte del mondo in cui vivono fosse caratterizzata da democrazie liberali pacifiche e prosperose, essi combatterebbero contro quella pace e quella prosperità, contro la democrazia. Dietro il “68” francese c’era una motivazione psicologica di questo genere”.

Non è semplice stabilire quanto questa suggestione tradisca un ardimento fazioso per gli accadimenti e quanto, invece, questa prospettiva sia legata alle “immagini tecniche” degli stessi eventi. A proposito della rivoluzione rumena, Flusser interpreta l’effettività delle immagini tecniche sull’agire politico come una dimostrazione emblematica della necessità di riappropriarsi delle *res* nell’immateriale² (*Unding*). Propone la successione dalle immagini preistoriche (esperienza delle immagini per orientarsi nel mondo) alla scrittura lineare (esperienza del mondo per orientarsi nell’immaginario, da cui la coscienza politica), per poi giungere al presente delle immagini tecniche, capaci di destituire il testo - e la coscienza politica: “Se osservo una fotografia di un evento politico, non lo vedo come parte di un processo di causa ed effetto, bensì come una scena determinata, e in questo modo la mia coscienza politica viene turbata. Naturalmente posso leggere la didascalia che accompagna la foto, e riacquistare una coscienza politica, critica. Ma è un fatto che le immagini sono

² Flusser introduce le *res*, precisando i termini di una astrazione “che consenta di ritrovare la strada verso i fenomeni. ‘Astrazione’ deve significare astrarre dalle non-cose le *res* [*Sachen*]. Le *res*, non le cose [*Dinge*]. Perché le cose si sono rivelate definitivamente come non interessanti. [...] Se la cosa si presenta come se esistesse oggettivamente, la *res* fa capire di essere un luogo in cui convergono intenzioni umane” (2004: 205).

esistenzialmente più forti dei testi e io non utilizzo il testo per capire la foto, bensì al contrario mi servo della foto per raffigurarmi il testo e così perdo la mia coscienza politica” (2004: 145).

Manuel Castells interviene nel dibattito, teorizzando il paradigma informazionale nel “passaggio da una tecnologia basata prevalentemente su input di energia a buon mercato a una tecnologia basata prevalentemente su input di informazione a buon mercato derivanti dai progressi nella microelettronica e nella tecnologia delle telecomunicazioni” (2002: 74). La network society discende per Castells da tre fenomeni indipendenti: la rivoluzione dell’information technology, il processo di ristrutturazione socioeconomica del capitalismo, i movimenti sociali europei e americani alla fine degli anni sessanta e all’inizio degli anni settanta. Intercettato in una felice sintesi nella postfazione de *L’etica hacker* di Pekka Himanen (2001: 128), così scrive: “La perestrojka capitalista ha funzionato. La ristrutturazione dello statalismo è fallita a causa dei suoi limiti intrinseci nell’interiorizzare e usare la rivoluzione rappresentata dall’information technology [...]. Il capitalismo è stato capace di sconfiggere la propria tendenza strutturale verso l’inflazione incontrollata e distruttiva attraverso la produttività informazionale, la deregulation, la liberalizzazione, la privatizzazione, la globalizzazione e il networking, ponendo le basi economiche della network society”. Con buona pace del preoccupato Rifkin, Castells appare piuttosto sereno e non si esime dalla riflessione sulla Storia: “A causa della convergenza tra evoluzione storica e innovazione tecnologica abbiamo varcato la soglia di una dimensione puramente culturale dell’interazione e dell’organizzazione sociali. [...] Ciò non vuol dire che la storia si sia conclusa con la felice riconciliazione dell’umanità con se stessa. È proprio vero il contrario: la storia è appena iniziata, se per storia si intende il momento in cui, dopo millenni di preistorica lotta con la natura, prima per sopravvivere, poi per conquistarla, la nostra specie ha raggiunto il livello di conoscenza e organizzazione che ci consentirà di vivere in un mondo prevalentemente sociale” (2002: 544).

L’avevo detto io! – potrebbe a questo punto proclamare un esaltato Aristotele. Eppure la società in rete è la stessa in cui vivono i fornai di Boston.

Scatole nere

Occorre tornare ai fornai di Boston. Sennett afferma che esiste una connessione tra il lavoro semplificato dalle macchine e la fragilità: l’applicazione di competenze minime è compatibile con impieghi temporanei, mentre il progetto esistenziale dovrebbe procedere altrove, nella direzione di

una maggiore qualificazione, ma anche incontro a una più spietata concorrenza. La difficoltà di conseguire successi in quel progetto, per fattori endemici o veri e propri errori di valutazione⁴, sembra prospettare la condizione di una temporaneità inconclusa, (paradossalmente?) permanente: una permanente ripetizione di gesti privi di coscienza. Siamo ancora allo stadio, dunque, degli interrogativi posti dalle teorie sull'alienazione? Siamo ancora a chiederci perché siano state trascurate le potenzialità di questa già più volte evocata disidentificazione? La strada tracciata dalle osservazioni del sociologo americano è un'altra, meno marcata ma riconoscibile (1998: 73-74).

“Nella fabbrica di spilli non c’era niente che fosse celato al lavoratore; invece nella panetteria ci sono un sacco di cose nascoste. Il lavoro dei dipendenti è molto semplice, eppure è anche impenetrabile. La flessibilità crea differenze tra la superficie e il profondo; e i sudditi più deboli del regime flessibile sono costretti a rimanere sulla superficie. [...] Più o meno allo stesso modo, gli individui possono soffrire per un eccesso di superficialità tentando di leggere il mondo che li circonda e se stessi. Le immagini di una società senza classi, che condivide un unico modo di parlare, di vestire e di vedere, possono anche servire a nascondere differenze più profonde; c’è una superficie nella quale tutti appaiono sullo stesso piano, ma penetrare questa superficie può richiedere un codice di cui la gente è priva”.

Non avere il codice significa non poter intervenire sugli eventi, non poter modificare la materia, non poter organizzare una narrazione. “[...] un’élite, la cui tendenza ermetica è in progressivo rafforzamento, progetta modelli di conoscenza, di esperienza e di comportamento con l’aiuto delle cosiddette ‘intelligenze artificiali’ programmate da questa stessa élite, e la società si orienta sulla base di questi modelli che essa è in grado di seguire ma non di leggere. Poiché i modelli per la società sono diventati non trasparenti (‘scatole nere’), essa non è neppure consapevole di essere manipolata in questo modo” (Flusser 2004: 43). Le scatole opache di cui non si conosce il contenuto sono uno stratagemma assai efficace per tenere le fila di una sceneggiatura.

Frank Rose nel suo *Immersi nelle storie* (2013) affronta “il mestiere di raccontare nell’era di internet”. Dedica un capitolo alle scatole del mistero, occupandosi in modo particolare della scrittura e della produzione della serie TV *Lost*. Uno dei suoi creatori, J. J. Abrams, “ha spiegato la sua passione lunga una vita per la *Magic Mystery Box* del negozio di magia Tannen, una scatola di cartone da quindici dollari che aveva comprato a New York quando era ragazzino. Non l’ha mai aperta, ed è ancora lì a fare bella mostra di sé su una mensola del suo ufficio. Non l’ho mai aperta perché per me rappresenta qualcosa di importante – ha spiegato Abrams. – Rappresenta il potenziale infinito. La

⁴ “Mercati in cui il vincitore prende tutto”, scrive Sennett (1999: 89), citando gli economisti Robert Frank e Philip Cook (1996).

speranza. La possibilità. Ciò che amo di questa scatola, e ciò che in qualche modo mi rendo conto di fare in ogni cosa in cui mi applico, è la sensazione di venire trascinato verso quella possibilità, verso quel potenziale infinito. Il mistero è il catalizzatore dell'immaginazione. Che cosa sono le storie se non scatole misteriose?" (Rose 2013: 128)

La scatola da quindici dollari sembra poter evocare innumerevoli analogie con i dispositivi più potenti e diffusi della comunicazione (in senso stretto) e della valutazione (in senso lato). Si tratta di una proposta ambigua, carica di implicazioni: nell'atto di fede necessario per concorrere a un premio non conoscibile, alla soddisfazione di un bisogno superiore al bisogno nominabile; nell'atto di auto-sottomissione a criteri, parametri, misurazioni insondabili e indiscutibili che determinano le variabili del proprio progetto di vita; nel progetto di vita, quindi, contaminato da un imperativo morale weberiano più soffuso perché vissuto come premessa naturale (Bourdieu 1992), religiosa, inscritto nell'accogliente alveo dell'impresa totale, che però deflagra nel momento in cui la scatola viene aperta. "Se effettivamente si può parlare, con Benjamin, del capitalismo come di una religione e, con Weber, del tratto distintivo delle religioni universali come un anelito di senso etico oggettivo, allora non si può non avanzare l'idea che sia proprio la valutazione il pungolo della nuova 'asceti da prestazione', che contraddistingue l'attuale fase del capitalismo" (Pinto 2012: 148-149).

La valutazione impone la misura per la comparazione, si instilla l'esigenza del *benchmarking*: la quantizzazione antropologica e la *sistemizzazione dei sistemi*⁵ assegnano alla programmazione delle macchine un potere fondamentale.

Se ne ricava, in altri termini, la riflessione di Flusser sul linguaggio e sulla digitalizzazione (2004: 41). "Da ora in avanti, non abbiamo più né numeri da scrivere né numeri da leggere, perché questa è diventata un'attività indegna dell'uomo. Il nostro compito è, invece, manipolare la struttura dell'universo numerico (programmare le macchine per calcolare). Questo passo, indietro rispetto ai numeri, e in avanti verso l'analisi e la sintesi di strutture, apre un piano assolutamente vertiginoso per il pensiero formale. Un pensiero del genere per articolarsi deve elaborare dei codici. E questi codici esigono una iniziazione lunga e difficile, e gli iniziati formano un'élite sociale. Certo, possiamo osservare come i bambini scalino giocando i nuovi livelli della coscienza e siedano ammalati di fronte ai loro computer, ma abbiamo comunque la sensazione che questi bambini siano guidati da programmi di cui non hanno la benché minima comprensione. Il concetto di scatola nera (uno strumento usato universalmente, ma ciononostante non trasparente) acquista un significato sempre più ampio".

5 Cfr. il video *System of systems* di IBM Socialmedia (2010): https://www.youtube.com/watch?v=h2br2_twHfw.

Si può aggiungere qualcosa ancora, a proposito di scatole. Uno dei più celebri personaggi di *Lost*, Hurley, è in origine un commesso di fast-food, corpulento e paranoico. Frank Rose (2013: 124) lo usa come esempio per esplicitare il meccanismo narrativo sotteso alla sceneggiatura attraverso le parole di Carlton Cuse, socio del produttore Lindelof: “Di base la serie permetteva alle persone di discutere in massima libertà su domande che non avevano una risposta precisa. Domande lasciate appositamente aperte a qualsiasi interpretazione, in modo che coinvolgessero il pubblico”.

Ne è potente esempio la sequenza di numeri 4 8 15 16 23 42, ricorrente nella serie. Prima del disastro aereo che dà avvio al racconto (costruito e decostruito grazie a un sapiente uso di flashback e flashforward) Hurley gioca la sequenza e vince il Mega Lotto Jackpot. Diventa milionario ma la sua vita patisce innumerevoli disgrazie di cui si ritiene responsabile. In uno degli ulteriori flashback si scopre che Hurley è venuto a conoscenza dei numeri da un paziente dell’ospedale psichiatrico(!) in cui lui stesso era stato ricoverato. E, già prima di imbarcarsi sul volo 815 dell’Oceanian Airlines, era tornato a chiedere spiegazioni al malato.

Così riporta il dialogo Frank Rose (2013: 125): ““Che cosa sono quei numeri?” chiede Hurley, ma Leonard continua solo a mormorarli, senza sosta finché Hurley dice di averli usati per vincere al lotto. Al che Leonard va fuori di testa: ‘Hai aperto la scatola!’ urla. ‘Non dovevi usare quei numeri! Non si fermerà! Devi allontanarti da quei numeri!’”.

Tutto quello che Hurley subisce sembra una maledizione a saldo dell’aver finalizzato i numeri misteriosi, il castigo ineluttabile per averli utilizzati, per aver aperto la scatola. Il senso dei numeri, la scatola e tutti gli altri misteri di *Lost* hanno prodotto fidelizzazione, associazione in gruppi online e offline (Jenkins 2006), immersività – dice Rose (2013) – anche attraverso le domande senza risposta.

E le domande devono restare senza risposta, perché non c’è una risposta; ma è bene che non si sappia, affinché il pubblico sia *catturato* e resti vivo, in tensione, soggetto emozionato di un’emozionante oggettivazione. A scatola chiusa, da violare al prezzo di una irreversibile dannazione. Infatti, caro Hurley, se apri la scatola tutto muore. In *Lost*, non a caso una delle narrazioni dal successo più *globale* degli ultimi anni, i protagonisti sono persi su un’isola in movimento, fuori da una rete sincronica e dentro una spirale diacronica stanno tutti morendo: e la morte non è più il punto alla fine di un discorso, ma un vettore di forza.

Lost è piaciuto forse perché *non si capiva niente*. Frammentava e ricomponeva, realizzava il tentativo di rendere nella sua scrittura “un concetto di tempo astorico” (Flusser 2004: 42), una suggestione affine alla condizione pre-linguistica dell’essere: pretestuale, pretestuosa. Dunque, non solo lo zio Remo *se ne intende*: le nuove narrazioni arrivano a modificare ferocemente la materia, le

danno forma *toccano qui e là*; e risultano affascinanti destrutturare la linearità del discorso, nel segmentare e rimodulare qualsiasi processo, qualsiasi creazione. Dal supposto naufragio multimediale, la testualità è riemersa più potente nella rimediazione digitale: è bene che si scriva ancora, che si scriva tutti, magari tenendo un diario, perché no.

L'identità non finisce mai

Richard Sennett potrebbe aver ispirato Mark Zuckerberg, il proprietario del diario più remunerativo della storia? L'estemporaneo quesito nasce da ciò che Sennett (1999: 134) scriveva: “Lo scrittore Salmon Rushdie dichiara che l'io moderno è un ‘edificio pericolante che noi costruiamo con frammenti, dogmi, traumi infantili, articoli di giornale, osservazioni casuali, vecchi film, piccole vittorie, gente odiata e gente amata’. Per lui, la narrazione di una vita sembra un collage, un assemblaggio di fatti accidentali, scoperte e improvvisazioni. La stessa insistenza sulla discontinuità si trova negli scritti del filosofo Zygmunt Bauman e del teologo Mark Taylor, che celebrano gli sforzi messi in opera da scrittori come Joyce o Calvino per scalzare l'intreccio ben costruito come modo per rendere il flusso quotidiano delle esperienze. La psiche si trova in uno stato di infinita trasformazione e l'identità non finisce mai: in queste condizioni non può esserci nessun racconto coerente della propria vita, nessun momento illuminante di cambiamento che getti luce su tutto l'insieme”.

Il creatore di Facebook all'epoca aveva 16 anni e, stando alla sua biografia (Beahm 2012), tre anni prima aveva creato in ATARI Basic il suo primo programma di messaggistica, *Zucknet*. Non è verosimile che Sennett abbia inciso in alcun modo nell'ispirazione di Facebook, ma potrebbe aver fornito una intrigante cornice in cui inquadrarlo: l'identità è una materia prima troppo allettante, così diffusa, rinnovabile, inestinguibile e a basso costo, perché non basarci un business? Come ogni buona idea, Facebook appare semplice e scontato, ma solo dopo aver registrato la sua affermazione, conseguita spazzando via MySpace e gli altri applicativi che avevano catalizzato l'attenzione in rete fino al suo approdo.

Gli anni Novanta si erano conclusi assecondando le discontinuità dell'uomo post-moderno, con Sherry Turkle (2002) a fornire una efficace e persuasiva interpretazione della vita sullo schermo: con la rete telematica era sorta la possibilità di ridefinire la soggettività in un contesto alternativo che prometteva di schiudere i desideri in potenti rappresentazioni; seconde, terze vite che riecheggiano

ancora in tentativi vani di eccezione. Internet era al culmine della sua prima fase di espansione (fissando nell'esplosione della bolla tecnologica il termine di questo riferimento) e il manifesto Cluetrain (Searls, Weinberger, Levine, Locke 2001) propugnava una rivoluzione sui mercati, riconoscendo al consumatore un ruolo attivo e determinante. Il potere dell'anonimato si coniugava con il potere della presenza e della connessione; non era l'identità il prodotto di internet, bensì le conversazioni. Doc Searls e David Weinberger ragionando per assurdo ma non troppo si spingevano a scrivere: “Quindi, se i mercati sono conversazioni (e lo sono) e se non c'è mercato per i messaggi (non c'è) cosa deve fare il ‘marketing as usual’? Possedere le conversazioni?” (2001: 173).

La risposta si è rivelata affermativa nei fatti. Facebook nel suo “catturare” il web si è appropriato delle conversazioni. Nella prima decade del Duemila le conversazioni in qualche modo erano già di qualcuno, erano già da qualche parte, ma senza costituire una risorsa, se non per il marketing più banalmente attento a interpretare le direzioni temporanee del vento. Zuckerberg ha intuito che negli annuari universitari si annidava un valore sacro: quello delle storie che contenevano. Era nelle facce, era nei nomi che collegavano quelle facce al loro futuro: e le conversazioni intorno a quelle facce fondavano le storie, ne determinavano i colori e le potenzialità. Il potere delle storie è vincolato a un nome che ne sancisce la realtà, coagulo di condizioni e connessioni dell'essere al mondo: il nome reale, quello scelto dai genitori, quello registrato sui documenti e sulla carta di credito: il *profilo* è il primo ancoraggio della soggettività al suo autoriconoscimento, lo stigma delle possibilità e dei limiti in cui agisce e prende decisioni, la faccia che piange lo sconforto o si bea del successo non è una maschera tra tante da indossare, è la LA? maschera di cui è impossibile liberarsi (Goffman 1962; Mead 1972). E vive di parole, si compone nel linguaggio, ma attraverso un design.

L'identità, quindi, per essere spesa o acquistata, può avere una misura, un peso, un valore e con Facebook il fascino dell'anonimato appassisce. La storia, il nome, la faccia sono gli ingredienti di un successo senza precedenti: il 4 Ottobre del 2012 Zuckerberg comunica che Facebook ha superato il miliardo di utenti. Il 18 maggio dello stesso anno il social network è quotato in borsa, rastrellando 18,4 miliardi di dollari. Chiuse quella prima giornata al ribasso, ogni azione quotata sui 36 dollari: oggi, 10 dicembre del 2014, la cifra è raddoppiata.

Con Facebook si sono ritagliati spazi importanti anche Twitter, LinkedIn. Non è sfuggita l'occasione di semplificare per metonimia: è cominciata l'era del Web 2.0 e tutto deve essere social.

L'inversione di segno è completa: la vita sullo schermo non è un'alternativa, bensì una opportunità di composizione funzionale. La cosiddetta massa critica (“come non esserci se ci sono tutti?”) ha prodotto l'immaginario, quella narrazione comune degli eventi quotidiani di cui aveva

difettato l'autonomia sociale (Berardi 2004): quanto i teorici del compositivismo non avevano immaginato potesse accadere e quanto, invece, si agita nelle pagine dei *Mille piani* (Deleuze-Guattari 1980) e nella nascita della biopolitica di Foucault (2005: 196-197): “Bisogna che la vita dell'individuo non si iscriva come vita individuale nel quadro di una grande impresa costituita dall'azienda, o al limite dallo stato, ma piuttosto che possa iscriversi nel quadro di una molteplicità di imprese diverse concatenate e intrecciate tra loro. [...] Bisogna che la vita stessa dell'individuo – ad esempio, il suo rapporto con la proprietà privata, con la famiglia, con la sua conduzione, con i sistemi assicurativi e con la pensione – faccia di lui e della sua vita una sorta di impresa permanente e multipla. [...] Si tratta di fare in modo che l'individuo non sia più alienato rispetto al suo ambiente di lavoro e al tempo della sua vita, alla sua casa, alla sua famiglia, al suo ambiente naturale. Si tratta di ricostituire attorno all'individuo dei punti di ancoraggio concreti [...]. Il ritorno all'impresa rappresenta, dunque, una politica economica o una politica di estensione dell'economia all'intero campo sociale, ma al tempo stesso, anche una politica che si presenta, o si vuole, come una *Vitalpolitik* che avrà la funzione di compensare quanto c'è di freddo, di impassibile, di calcolatore, di razionale, di meccanico nel gioco della concorrenza propriamente economica”.

Non è una responsabilità semplicemente ascrivibile a un applicativo o a un progettista, sarebbe una prospettiva oltremodo ingenua. Ma occorre riconoscere come questo applicativo, questo progettista, abbiano realizzato soluzioni efficaci a un problema di design. Facebook ha tradotto in una ambiziosa finalizzazione digitale il più ampio cambiamento antropologico in corso: “La questione scottante' consiste perciò nel fatto che in passato (dai tempi di Platone e anche prima) si trattava di formare la materia disponibile per farla apparire; ora si tratta invece di riempire di materia un diluvio di forme che emergono spumeggianti dalla nostra prospettiva teorica e dalle nostre apparecchiature in modo da 'materializzare' le forme” (Flusser 2003: 14).

Si sovrappone e si impone alla diaspora globale, alla disgregazione molecolare un processo di riterritorializzazione (Berardi 2004) e compressione algoritmica (Eli Parisier 2011). Aumentano le connessioni e la produttività, il lavoro totalizza il tempo e le relazioni? I profili nei social network si affermano allora come oasi simulate: con pochi click, più o meno volontariamente, si riduce lo spettro dell'informazione da maneggiare, si filtra per omofilia (Zuckerman 2013), purché il tracciato, la narrazione astratta dal database si conservi in un file leggero, raggiungibile dappertutto, replicabile e ripristinabile nel divenire. Non la seconda vita ma una prima vita in versione continuamente aggiornata.

Efficienza. Ottimizzazione. Reingegnerizzazione a basso rischio. Secondo Bauman (2003), “i gruppi nei social network, le comunità online, sono comunità estetiche, che si giovano di ‘identità’: nella replica/riproduzione di comportamenti forniscono all’identità individuale temporanea fondatezza e legami senza conseguenze” (Aime-Cassetta 2010): *I like*. E naufragar m’è (un po’ più) dolce in questo mare.

In questo scenario l’identità è quantizzata in dati e i dati sono prescritti dal design che fornisce le domande, gli stimoli, i valori a cui ispirare l’interazione sociale (Casati 2013; Keen 2013; Manovich 2002 e 2010; Toschi 2011; ma anche Campanelli 2012 e 2013, Han 2014, Lanier 2010, Lovink 2003 e 2012, Morozov 2011). L’identità digitale consente alla materia umana flessibile di non fluttuare irrisolta e di godere di una oggettivazione che sfida e appaga, apparentemente scevra di dazi e conseguenze, così che si radicalizzi nella struttura e se ne giovi, rassicurata. Il progetto di vita muta: da retta di infiniti punti al discrimine di un tratteggio scalare; dalla coscienza intenzionale husserliana all’archivio del sé, interconnesso e auspicabilmente interoperativo *sulle nuvole*; dall’immaginazione al potere negli slogan datati di un’epica puerile (Keen 2012), al potere sull’immaginazione sancito dai modelli predittivi applicati, per esempio, ai percorsi educativi personalizzati.

In questa riduzione, la sensibilità si abitua a non percepire le frequenze sacrificate dalla compressione, può dimenticarne persino l’esistenza o svalutarne a priori la significatività, confidando che l’esponenziale crescita della potenza di calcolo non solo preservi la materia necessaria e sufficiente, ma arrivi a sintetizzare nuove forme “rivoluzionarie”. La mente pensa e si rivela così, sedotta da un’accessibile, selezionabile, gestibile aggregazione umana che le consente di essere nell’apparire, viva nella pluralità necessaria (Arendt 1987: 99), sempre disponibile allo sguardo sullo schermo e comodamente altrove. In cambio occorre solo raccontare, rispondere a una domanda non casuale.

A cosa stai pensando?

Ma perché a Facebook interessa sapere a cosa sto pensando e non altro, per esempio: cosa sto facendo? Probabilmente per l’intento poco velato di iscrivere l’approdo nei suoi spazi – e la vocazione comunicativa – in una contingenza positiva, rilassata, favorevole alla libera espressione: se scrivo su Facebook non posso essere impegnato contemporaneamente in un’altra azione, o appare quanto meno improbabile che io lo sia; ma quel che è più certo è che io scrivo se ho pensato e, invertendo la successione, se ho pensato l’ho comunque fatto nel linguaggio in cui il pensiero sarà

intelligibile. Eppure pensare e agire possono rivelarsi semplicemente un'alternativa non provata, finanche strumentale.

Hannah Arendt affronta la questione in una lunga, persuasiva digressione: “Il fatto, però, è che *noi siamo del mondo e non semplicemente in esso*: anche noi siamo apparenze, proprio in virtù del nostro arrivare e partire, apparire e scomparire [...]. Tali proprietà non si dileguano quando ci troviamo impegnati in attività spirituali, allorché, per usare la metafora platonica, chiudiamo gli occhi del corpo al fine di aprire gli occhi della mente. La teoria dei ‘due mondi’ rientra negli inganni della metafisica, ma non sarebbe mai riuscita a sopravvivere per tanti secoli se non avesse corrisposto in modo così plausibile a certe esperienze fondamentali. Come affermò una volta Merleau-Ponty, ‘non si può fuggire l'essere se non nell'essere’ e siccome per gli uomini Essere e Apparire coincidono, ciò equivale a dire che non posso fuggire l'apparenza se non nell'apparenza” (1987: 103).

La Arendt insiste sulla coincidenza dell'Essere con l'Apparire. L'aveva fatto già decenni addietro Nietzsche, interpretando nella sua prosa variopinta e ambigua forse uno dei temi più ampiamente dibattuti nel Novecento. “Che cosa è ora per me ‘apparenza’! In verità, non l'opposto di qualche sostanza: che cosa posso asserire di una qualche sostanza, se non appunto i soli predicati della sua apparenza? In verità, non una maschera inanimata, che si potrebbe applicare ad una X sconosciuta e pur anche togliere! Apparenza è per me ciò stesso che realizza e vive, che va tanto lontano nella sua autoderisione da farmi sentire che qui tutto è apparenza e fuoco fatuo e danza di spiriti e niente più...” (Nietzsche 1991: 86).

Se è possibile optare per la metafisica distinzione tra l'intima realtà di un io interiore e il corpo che agisce nel mondo, è anche possibile rinunciarvi – e la pretesa precedente già dovrebbe per questa possibilità vacillare. Non è, tuttavia, l'ambizione di risolvere il nodo filosofico, bensì l'esigenza di insinuare il dubbio a motivare l'interesse per questa speculazione. Il dubbio che nell'ambire alla confidenza del pensiero non si stia semplicemente chiedendo di chiudere gli occhi del corpo per aprire quelli della mente (sebbene prospettiva ammiccante nelle esternazioni *anti-social* di maniera, che propugnano il valore dell'astinenza in sé, come forma di estrema resistenza per una qualche autenticità minacciata e da preservare). La domanda che Facebook pone è incastonata in un design semplice da leggere: una predominanza netta del testo, della parola e dei numeri nella visibilità dell'interfaccia, in precisa controtendenza con i già soppiantati affabulatori della tridimensionalità digitale. Facebook chiede la concessione del pensiero, non altro, ma soprattutto non poco. Perché il pensiero è nel linguaggio (o meglio ancora nelle regole del suo gioco linguistico), si articola nelle proposizioni che costituiscono un racconto, quel racconto che nel tempo, di pensiero in pensiero, si

compone e compone un'identità altrimenti smembrata. “Ciò che è perduto è la continuità del passato così come sembrava tramandarsi di generazione in generazione, sviluppando nel corso del processo la propria coesione interna. Il processo di smantellamento ha del resto una sua tecnica [...]. Tutto ciò che ci resta, allora, è ancora il passato, ma un passato *in frammenti*, che ha perduto la certezza del suo criterio di valutazione” (Arendt 1987: 307).

Il pensiero è potenza e atto, e la parola che lo dichiara ogni giorno, ogni ora, fino a ogni istante, orientata nel design per la condivisione sincronica e la profilazione diacronica, è l'unità di una rete semantica in cui si coagula l'essere al mondo, privato di ogni progetto nel suo tempo, ma così salvato dalla “nausea” (Sartre 1938) in una nuova narrazione sintetica. Il pensiero si comunica nel testo, ma anche per metafore e analogie: le immagini, i video, i link. “Il pensiero ha a che fare con l'invisibile, con le rappresentazioni di cose che sono assenti; il giudicare concerne sempre particolari nelle vicinanze e cose a portata di mano. Nondimeno l'uno è in relazione con l'altro, allo stesso modo dell'essere coscienti e della coscienza morale” (Arendt 1987: 288).

Facebook accoglie quel che serve a manifestarsi, ad apparire dunque essere, a recuperare, partecipare e curare relazioni scritte in ‘amicizie’ (il *personal branding* ne è imbarazzata implicazione), a competere più o meno coscientemente nella costruzione di egemonie, premesse di un feedback che confermi l'esserci (Grosser 2014).

Rispondere alla domanda di Facebook può far stare bene, può far stare meglio. Questa è la ‘missione’ di Mark Zuckerberg che non sceglie mai una maglietta diversa dall'iconografica t-shirt grigia per concentrarsi su Facebook e “dare una mano a più di un miliardo di persone”⁶. Ma il design non è mai in sé un'opera di bene e non tutte le risposte alla domanda di Facebook sono uguali. “Il termine design è riuscito a ritagliarsi una posizione chiave nel linguaggio quotidiano perché iniziamo (forse a buon diritto) a non credere più che l'arte e la tecnica siano fonti di valore, e a renderci conto dell'intenzione (design) che le sorregge” (Flusser 2003: 6).

Andrew Keen, in *Vertigine digitale*, cita in causa la cosiddetta ‘legge di Zuckerberg’, una dichiarazione del 2008 nella celebre Silicon Valley sul core-business e sul futuro del suo prodotto. “Prevedo che il prossimo anno la gente condividerà un ammontare doppio di informazioni rispetto a quest'anno, per raddoppiare nuovamente nell'anno successivo” (2012: 69).

Eli Parisier (2011: 97-99) affronta il lavoro di Dean Eckles, un brillante dottorando di Stanford che si occupa di profili persuasivi per Facebook. “Con i nuovi metodi di *sentiment analysis*, oggi è possibile capire l'umore di qualcuno. [...] Analizzando un certo numero di sms, email e post di

⁶ [Mark Zuckerberg e la solita maglietta](http://www.ilpost.it/2014/11/08/mark-zuckerberg-maglietta/), in: *Il Post*, 8 novembre 2014: <http://www.ilpost.it/2014/11/08/mark-zuckerberg-maglietta/>.

Facebook è possibile distinguere le giornate sì da quelle no, i messaggi scritti da sobri o da ubriachi. Nel migliore dei casi, queste informazioni possono essere usate per offrire contenuti che più si adattano al nostro stato d'animo [...]. Gli stessi dati che permettono di inviarcì contenuti personalizzati possono essere utilizzati per consentire ai pubblicitari di trovare i nostri punti deboli e manipolarci. [...] Se la persuasione personalizzata funziona con i prodotti, può funzionare anche con le idee". Cediamo pensieri, forniamo dati, in cambio di un design che incuba una narrazione, la nostra personale storia (si veda a tal proposito i video celebrativi che periodicamente Facebook realizza per i suoi utenti attraverso automatismi ancora non proprio perfetti). Questa narrazione può colmare un vuoto, tenere insieme i pezzi, può aiutare ad andare avanti, ma allo stesso tempo arriva a modificare o determinare quel che ancora è da scrivere: non essere lo zio Remo può comportare l'essere sua nipote Enrica, fare scelte in un contesto truccato.

“La violenza simbolica [...] è quella forma di violenza che viene esercitata su un agente sociale con la sua complicità. [...] Gli agenti sociali, in quanto sono agenti di conoscenza, anche quando sono sottoposti a determinismi, contribuiscono a produrre l'efficacia di ciò che li determina, nella misura in cui strutturano ciò che li determina. Ed è quasi sempre negli aggiustamenti tra i fattori determinanti e le categorie di percezione che li costituiscono come tali che si instaura l'effetto di dominio. [...] Chiamo ‘misconoscimento’ il fatto di accettare quell'insieme di presupposti fondamentali, pre-riflessivi, che gli agenti sociali fanno entrare in gioco per il semplice fatto di prendere il mondo come ovvio, e di trovarlo naturale così com'è perché vi applicano strutture cognitive derivate dalle strutture di quello stesso mondo. Dal momento che siamo nati in un mondo sociale, accettiamo un certo numero di postulati, di assiomi, che vengo assunti tacitamente e che non hanno bisogno di venir inculcati. Per questo l'analisi dell'accettazione dossica del mondo, frutto dell'immediato accordo tra strutture oggettive e strutture cognitive, è il vero fondamento di una teoria realistica del dominio e della politica. Di tutte le forme di ‘persuasione occulta’ la più implacabile è quella esercitata semplicemente dall'ordine delle cose” (Bourdieu 1992: 130).

Forse occorre rivalutare il fascino della scatola nera e guardarci dentro, costi quel che costi.

E per (non) finire

Nel 29 giugno del 2014 esordisce la serie TV *The Leftovers* di Damon Lindelof, già produttore e sceneggiatore di *Lost*. *The Leftovers* mostra quanto avviene in un sobborgo di New York tre anni dopo

l'inspiegabile sparizione del 2% della popolazione mondiale. Si diffonde l'azione disturbante di una setta, i *Guilty Remnant*: vestono di bianco, fumano e non parlano (ma scrivono), agiscono perché l'evento svuoti l'esistenza di ogni significato. Sul versante opposto il prete locale raccoglie dati per ricostruire profili e diffonde volantini che raccontano le colpe degli scomparsi indegni di compianto. Lindelof in un'intervista precedente (Rose 2013: 143) si era chiesto: "Credo che i mezzi essenziali di internet siano i social network. Ma come sposare i social network con le storie?"

Lindelof forse ha trovato la sua chiave nella coincidenza del social network con le storie. E il dato che accomuna irrevocabilmente i due piani è la finitudine: della storia di ogni individuo e dell'applicazione di qualsiasi design. "Perché nonostante tutti gli accorgimenti tecnici e artistici (nonostante l'architettura ospedaliera e il design del letto di morte), moriamo esattamente come gli altri mammiferi" (Flusser 2003: 6).

Una sentenza della Corte di Giustizia Europea del 13 maggio 2014 sancisce il diritto per ogni cittadino di veder rimossi dai motori di ricerca i link che rimandino a contenuti non più rilevanti che lo riguardino: è il diritto di scomparire, sconnettere il passato e le sue definizioni. In meno di una giornata Google raccoglie dodici mila richieste di rimozione per link indesiderati. Ma la cancellazione di questi link è stigmatizzata da giornalisti e accademici: in questo modo si uccide il giornalismo, la memoria delle colpe e degli errori. E l'attesa difesa non dispiace a Mountain View. Può esserci un nesso tra la domanda di Lindelof e il dibattito sul diritto all'oblio: *The Leftovers* presenta, più o meno volutamente, la deriva estetica di un problema reale. Le identità dei soggetti nelle comunità, e in quella forma di comunità diffusa che sono i social network online, è materia in-formata nelle relazioni. Con l'aumentare delle connessioni e delle informazioni disponibili, si realizzano profili come quantizzazioni funzionali dei comportamenti sociali: identità digitali da analizzare per individuare – e veicolare – modelli, generalizzazioni per incidenze statistiche-ricorrenze e persistenze di parole e colori, non semplici interpretazioni. L'uomo digitale è un "diluvio di forme" prima che materia, e il design delle comunità – e dei social network – aspira a in-formare la materia dell'umano perché sia controllabile nel suo essere e nel suo essere altrimenti. La sparizione, l'oblio, la morte diventano recessioni dall'apparato di cattura (Deleuze-Guattari 1980). Le informazioni sopravvivono in somme di dati, stati d'essere, materiali taggati, simulacri verosimili e allo stesso tempo rivelatori di una parzialità piena di vuoti. E le possibilità escluse dalla riduzione si dissolvono con l'annullamento del soggetto dell'atto linguistico. Questa è la terra di conquista di una pervasività crescente, perché la

macchina non si arrende⁷. “Le menti individuali sono state inserite nel circuito cablato degli automatismi tecno-linguistici [...]. L’interdipendenza ha messo in moto un processo di crescente mobilitazione delle energie nervose. Moltiplicazione infinita delle linee di connessione, ininterrotta stimolazione dell’attenzione, mobilitazione obbligatoria delle energie psichiche della società: espansione del tempo di lavoro” (Berardi 2004: 109). No, il lavoro è tutt’altro che finito.

Le identità digitali sono state un affascinante proscenio di libertà e alternativa, ora sembrano compromettere definitivamente solitudini già vulnerabili (Turkle 2012): storie composte nella sintassi mutevole, nel design intenzionale del social network, esposte agli orientamenti di un mercato totale, alla spasmodica ricerca della qualità totale.

Tuttavia, è sempre possibile sperare che la nostra identità sia “qualcosa in movimento, mutevole e discreto, e soprattutto in continua fase iniziale, piuttosto che conclusiva” (Dewey 2013). E che, dunque, anche la Storia sia sempre in là a un passo dal cominciare, prima ancora che si imponga la necessità di farla finire. Negli anni in cui Dewey esponeva questo pensiero, però, si realizzava l’avvento dei nazionalismi totalitari che avrebbero condotto alla seconda guerra mondiale e all’azione umana più distruttiva mai realizzata. “Da quando i tecnici si sono dovuti scusare con i nazisti perché le camere a gas che avevano progettato non erano abbastanza buone – cioè non uccidevano la clientela abbastanza in fretta – ci siamo resi conto ancora una volta di quello che si intende per diavolo. Ci siamo resi conto ulteriormente di ciò che si cela dietro il concetto di *buon design*” (Flusser 2003: 22).

⁷ Si veda la didascalica ma convincente trasposizione di questa prospettiva nell’episodio “Be right back” della serie televisiva *Black Mirror*, ideata e prodotta da Charlie Brooker (2013).

Bibliografia

- Aime, M. e Cossetta, A. (2010). *Il dono al tempo di internet*, Torino: Einaudi.
- Arendt, H. (1987). *La vita della mente*, Bologna: Il Mulino.
- Asimov, I. (1950). *I, robot*, New York city: Gnome press.
- Bauman, Z. (2003). *Voglia di comunità*, Bari: Laterza.
- Beahm, G. (2013). *Un miliardo di amici (e qualche nemico). Mark Zuckerberg in parole sue*, Milano: Rizzoli Etas.
- Bell, D.(1976). *The Coming of PostIndustrial Society*, New York: Basic Books.
- Berardi, F. (2004). *Il sapiente, il mercante, il guerriero: dal rifiuto del lavoro all'emergere del cognitariato*, Roma: DeriveApprodi.
- Bourdieu, P. (1992). *Risposte*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Campanelli, V. (2012). *Remix it yourself*, Bologna: CLUEB.
- Campanelli, V.(2013). *InfoWar*, Milano: EGEEA.
- Casati, R. (2013). *Contro il colonialismo digitale*, Bari: Laterza.
- Castells M. (2002). *L'età dell'informazione: economia, società, cultura*, Milano: EGEEA.
- Castells, M. (2001). *L'informazionalismo e la società in rete*. In: Himanen, P. (2001). *L'etica Hacker*, Milano: Feltrinelli: 128.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (2003). *Mille piani: capitalismo e schizofrenia*, Roma: Cooper Castelvevchi
- Dewey, J. (1925). *Esistenza e natura*. In: Keen, Andrew (2013), *Vertigine digitale*, Milano: EGEEA: 73.
- Flusser, V. (2003). *Filosofia del design*, Milano: B. Mondadori.
- Flusser V. (2004). *La cultura dei media*, Milano: B. Mondadori.
- Foucault, M. (2005). *Nascita della biopolitica*, Milano: Feltrinelli.
- Frank, R. H. e Cook, P. J. (1996). *The Winner-Take-All Society*, New York city: Penguin Books. In: Sennett, Robert (1999). *L'uomo flessibile*, Milano: Feltrinelli: 89.
- Fukuyama, F. (1992). *La fine della storia e l'ultimo uomo*, Milano: Rizzoli.
- Goffman, E. (1962). *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna: Il Mulino.
- Grosser, B. (2014). [What do Metrics Want? How Quantification Prescribes Social Interaction on Facebook](http://computationalculture.net/article/what-do-metrics-want). In: *Computational Culture*, n. 4. Testo consultabile online al seguente indirizzo: <http://computationalculture.net/article/what-do-metrics-want> .
- Guattari, F. (1992). *Chaosmose*, Paris: Galilée. In: Berardi, F. (2004). *Il sapiente, il mercante, il guerriero: dal rifiuto del lavoro all'emergere del cognitariato*, Roma: Derive Approdi: 18.
- Han, B. (2014). *La società della trasparenza*, Roma: Nottetempo.
- Himanen, P. (2001). *L'etica Hacker*, Milano: Feltrinelli Editore.
- Jenkins, H. (2007). *Cultura convergente*, Milano: Apogeo.
- Keen, A. (2013), *Vertigine digitale*, Milano: EGEEA.
- Lanier, J. (2010), *Tu non sei un gadget*, Milano: Mondadori.
- Levine, R. e Locke, C. e Searls, D. e Weinberger, D. (2001). *Cluetrain manifesto*, Milano: Fazi.
- Lovink, G.(2003). *Internet non è il paradiso*, Milano: Apogeo.
- Lovink, G.(2012). *Ossessioni collettive*, Milano: Università Bocconi editore.
- Maltese, P. (2014). [La classe come metodo](http://www.metodo-rivista.eu/index.php/metodo/article/view/64). In: *Metodo. International Studies in Phenomenology and Philosophy*, vol. 2, Milano: Metodo Associazione: 255-268. Testo consultabile online al seguente indirizzo: <http://www.metodo-rivista.eu/index.php/metodo/article/view/64> .
- Manovich, L. (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano: Edizioni Olivares.
- Manovich, L. (2010). *Software culture*, Milano: Edizioni Olivares.
- Mead, G. H. (1972). *Mente, sè e società*, Firenze: Giunti.
- Morozov, E. (2011). *L'ingenuità della rete*, Torino: Codice.
- Nietzsche, F. (1991). *La gaia scienza*, Pordenone: Edizioni Studio Tesi.
- Parisier, E. (2012). *Il filtro*, Milano: Il Saggiatore.
- Pinto, V. (2012). *Valutare e punire*, Napoli: Cronopio Edizioni.
- Rifkin, J. (1997). *La fine del lavoro*, Milano: Baldini & Castoldi.
- Rodari, G. (1973). *Novelle fatte a macchina*, Torino: Einaudi.
- Rose, F. (2013). *Immersi nelle storie*, Torino: Codice.

- Sartre, J. P. (1974). *La nausea*, Torino: Einaudi.
- Sennett, R. (1999). *L'uomo flessibile*, Milano: Feltrinelli.
- Toffler, A. (1971). *Lo choc del futuro*, Milano: Rizzoli.
- Toschi, L. (2011). *La comunicazione generativa*, Milano: Apogeo.
- Turkle, S. (2002). *La vita sullo schermo*, Milano: Apogeo.
- Turkle, S. (2012). *Insieme ma soli*, Torino: Codice.
- Zuckerman, E. (2014). *Rewire*, Milano: EGEA.