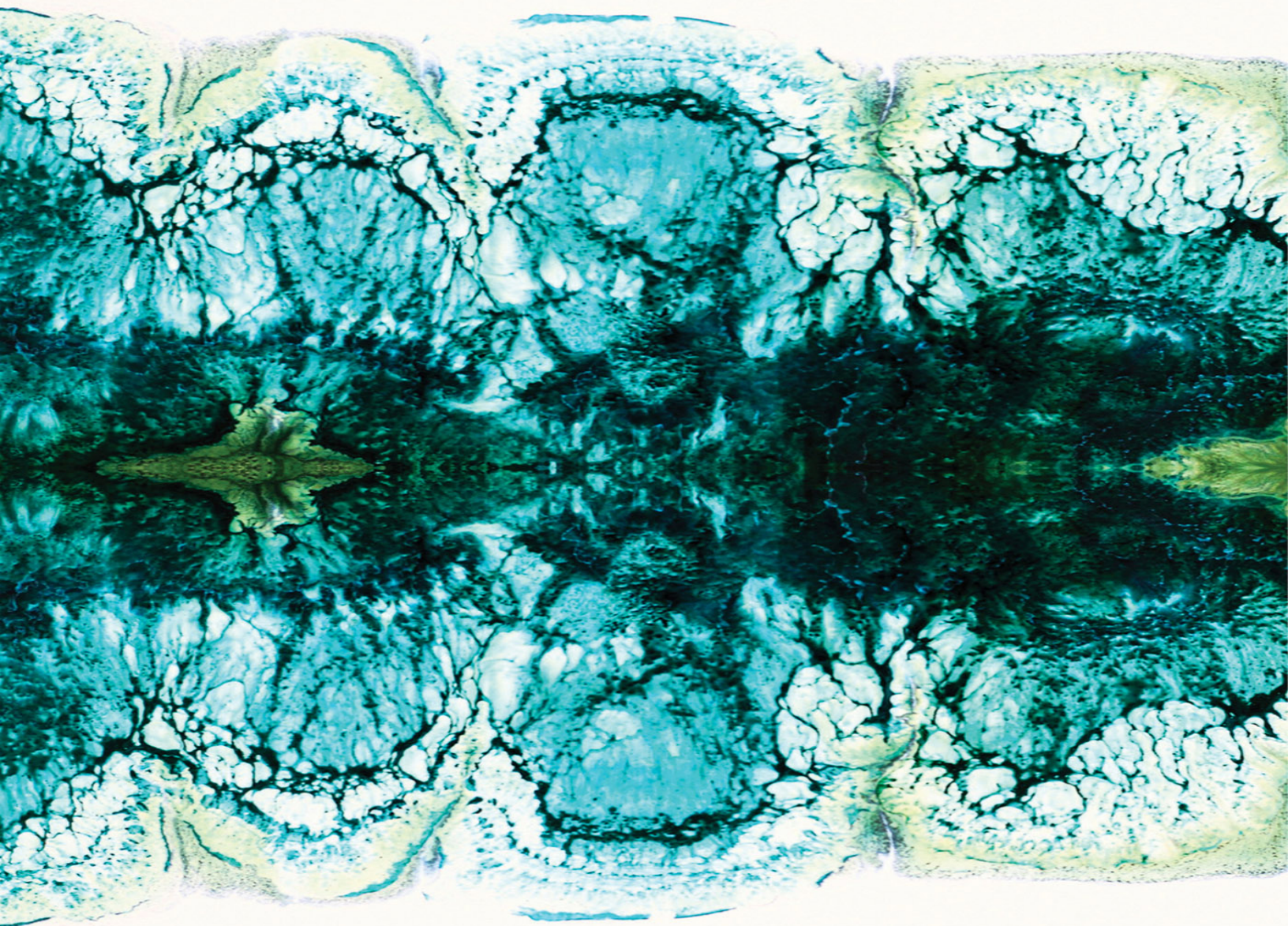
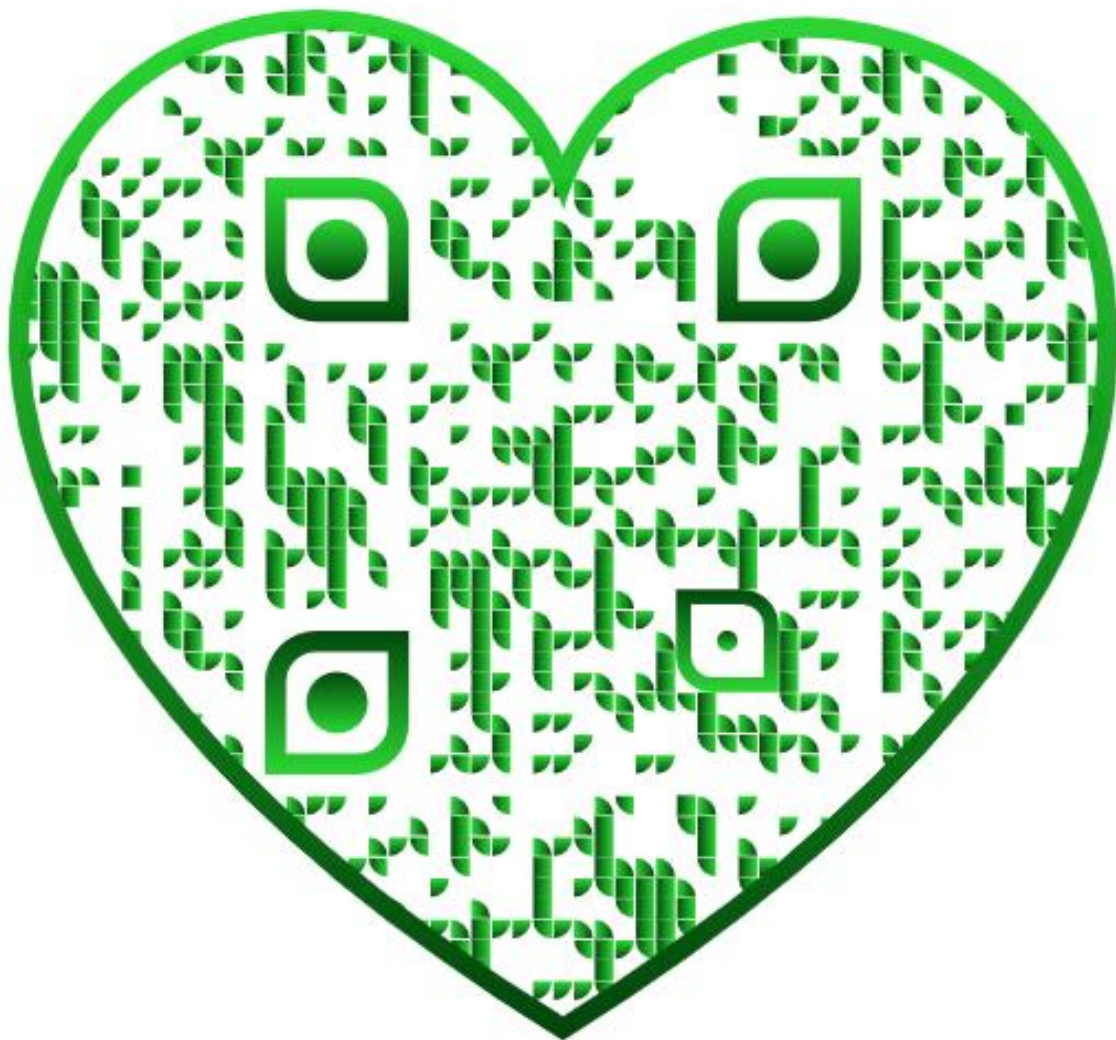


Ippolita

hacking del sé

disertare il capitalismo del controllo



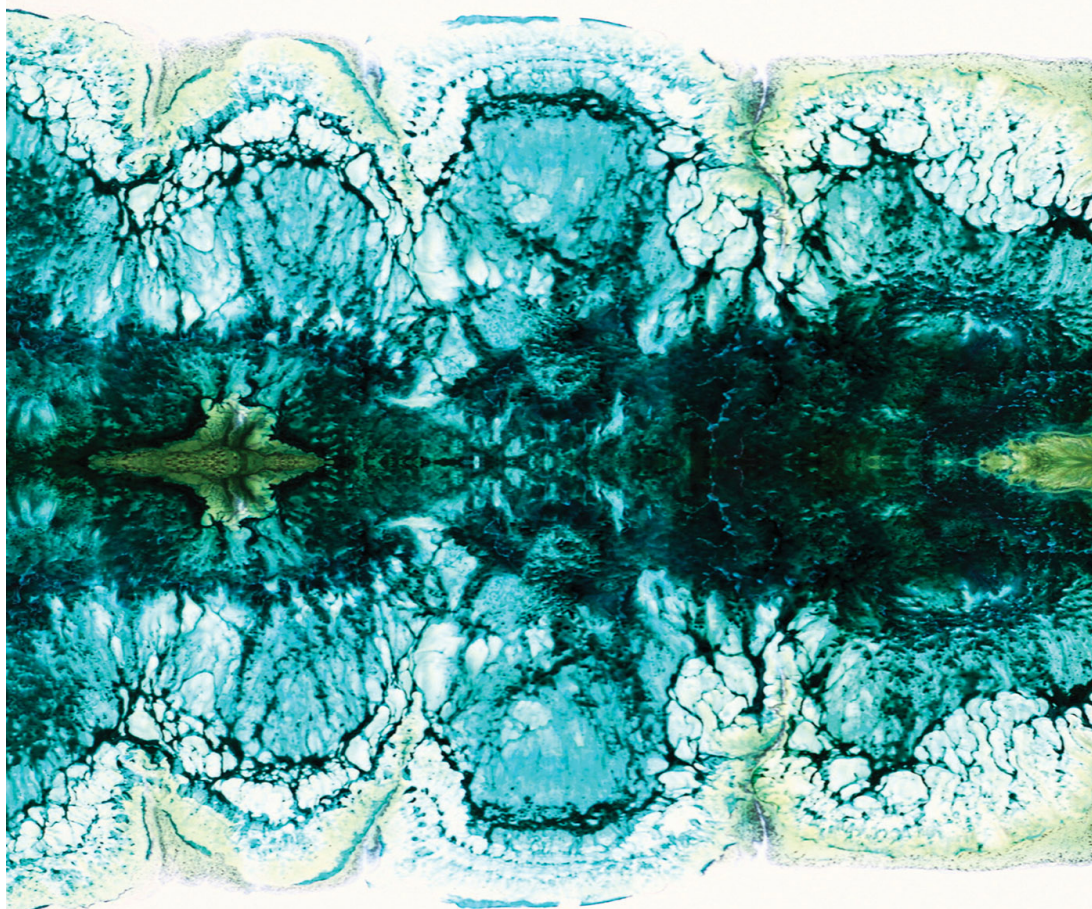




Ippolita

hacking del sé

disertare il capitalismo del controllo





La società del controllo vive dentro di noi, questo libro si interroga sui possibili percorsi di liberazione.

L'hacking del sé è un esercizio di cura per disinnescare le norme inscritte nei nostri corpi dal capitalismo del controllo.

Per annullarne la forza, per creare attrito nei suoi automatismi, per riappropriarci dei nostri modi di sentire e sentirci.

Amare il nostro corpo digitale ci permette di immaginare una relazione con le tecnologie basata sulla reciprocità e non su dipendenza e sfruttamento. Emanciparci dalle grandi corporation significa fare un passo di consapevolezza e di responsabilità tecnica, etica ed ecologica.

L'hacking del sé è tanto individuale quanto sociale perché solo partendo dalla propria esperienza situata è possibile aprire il percorso a una coscientizzazione collettiva.

Il libro testimonia il percorso compiuto dal gruppo di ricerca Ippolita negli ultimi cinque anni, un periodo di fitto confronto intersezionale con i movimenti femministi, queer, decoloniali, antispecisti, senza i quali non è possibile decostruire radicalmente le dinamiche di dominio delle tecnologie del controllo. Il volume raccoglie una selezione di scritti che indicano le principali tappe di questo itinerario.

Il testo esce con Agenzia X con l'obiettivo di alimentare il dibattito sulle tecnologie del capitalismo della sorveglianza in ambiti – non solo – di movimento.

Ippolita • gruppo di ricerca indipendente che si occupa di culture digitali, filosofia dell'informatica, tecnopolitica, editoria e formazione, con un taglio femminista e libertario. È autore collettivo di numerosi saggi, tra cui *Anime elettriche* (2016), *Tecnologie del dominio* (2017) ed *Etica hacker e anarco-capitalismo* (2019). Cura le collane: Culture radicali (per Meltemi Editore), Selene e Postuman3 (per Mimesis Edizioni).



2024, Agenzia X

Progetto grafico

Antonio Boni

Immagine di copertina

Susan Wilkinson (unsplash.com)

Contatti

Agenzia X, via Giuseppe Ripamonti 13, 20136 Milano tel. 02/89401966

www.agenziax.it – info@agenziax.it

facebook.com/agenziax – instagram.com/agenziax

ISBN 978-88-31268-93-6

Hanno lavorato a questo libro...

Marco Philopat – direzione editoriale

Paoletta “Nevrosi” Mezza – coordinamento editoriale

Pablito el Drito – redazione



Ippolita

hacking del sé

disertare il capitalismo del controllo

Indice

Nota

Spaesamento

Alterazioni, gamificazione e dominio

Consumo e formazione

Cura del sé e vita digitale

Tecnologie transindividuali

Come vivere nella società automatica?

Imparare dall'antispecismo intersezionale

Corpi, tecniche, mondi

Colonialismo digitale

Transfemminismo cyborg e corpi in metamorfosi

Percezioni, relazioni, tecnologie

Fuori dall'idios kosmos

Accedere a noi stessi

Inconscio, macchine, AI e posthuman

Per un hacking del sé

Ringraziamenti

Bibliografia essenziale

Nota

Sono passati diversi anni dal nostro ultimo libro, nel frattempo abbiamo continuato a studiare, farci domande e scrivere, ma non all'interno della forma libro. Molte energie sono state dedicate a mettere in relazione e contaminare il discorso tecnopolitico con le istanze di giustizia sociale transfemminista, decoloniale, antispecista. Lo abbiamo fatto prevalentemente attraverso incontri, seminari, conferenze e soprattutto attraverso la cura della collana Culture radicali per Meltemi editore – che vogliamo ringraziare ancora una volta – a cui di recente si sono aggiunte le collane Selene e Postuman3 per Mimesis. Questa attività è per noi una sorta di laboratorio permanente e ci permette di dare spazio e approfondire molti temi che riteniamo fondamentali da un punto di vista politico. Fortunatamente ci permette anche di conoscere persone molto brave in quello che fanno, sia esso scrivere, tradurre o lavorare a vario titolo in editoria o intorno al libro.

Con il passare del tempo ci siamo rese conto che tra le varie cose fatte c'era un tema che ricorreva piuttosto di frequente, quello dell'hacking del sé, su cui però non abbiamo mai scritto un libro vero e proprio. Abbiamo quindi deciso di introdurre il tema, grazie a Philopat di Agenzia X e a Pablito, attraverso la raccolta di alcuni testi che potevano in questo modo funzionare come una specie di premessa all'hacking del sé – che poi è la formula che abbiamo usato per designare la cura di sé all'epoca delle società del controllo, ossia l'insieme di quelle pratiche radicali che fanno vissuto e comunità.

Questo volume è dunque una selezione di scritti editi e inediti, il suo oggetto è quello di suggerire alcune possibilità di liberazione e contemporaneamente operare una critica serrata delle tecnologie del dominio.

Come movimento siamo in grado di costruire in forma autonoma tecnologie dedicate alle comunità politiche. Tuttavia l'assuefazione ai prodotti del consumismo digitale, con le loro caratteristiche ultra performanti, ci impedisce di fare scelte radicali anche a livello collettivo.

Possiamo scegliere in modo critico la nostra alimentazione, vogliamo liberarci dei sistemi normativi etero-patriarcali, difendiamo la libertà animale, siamo di fatto in grado di cambiare la nostra vita, ma c'è una resistenza fortissima a mettere in discussione le tecnologie commerciali di uso quotidiano.

C'è quindi una contraddizione che pare insanabile tra la nostra capacità di comprendere i fenomeni di assoggettamento e la nostra volontà di compiere un'azione diretta di liberazione sulle nostre vite.

La convenienza e la comodità sono “automatismi categorici” saldamente aggrappati allo standard della razionalità quotidiana. Uno stile di vita basato su performance, produttività e sfruttamento – di occasioni, opportunità, materie prime, mondo naturale, esseri viventi – che si mostra attraverso il volto rassicurante della facilità di utilizzo. Per questo occorre che l'hacking diventi un'attitudine rivolta anche all'interno di sé, un esercizio di ascolto per disinnescare gli automatismi indotti dalle piattaforme.

Due parole su come è composto questo libro.

Spaesamento è un testo scritto per il libro d'artista relativo all'opera *Hic sunt dracones* di Francesco Bertelé, a cura di Chiara Pirozzi e introduce i principali temi che poi ritorneranno nelle pagine successive.

Alterazioni, gamificazione e dominio è un inedito. È stato composto in occasione di una conferenza su Internet e stati

alterati di coscienza, organizzata da Enteogenie – Saperi proibiti, alla Cascina Torchiera di Milano.

Consumo e formazione era un articolo scritto per “il manifesto” qualche anno fa.

Cura del sé e vita digitale è un cut-up tratto dal nostro *Anime elettriche. Riti e miti social* (Jaca Book, 2016).

Tecnologie transindividuali è tratto dall'introduzione a *Materialismo radicale* di Rosi Braidotti, testo pubblicato nella collana Culture radicali di Meltemi editore, tradotto e curato da Angela Balzano.

Come vivere nella società automatica? è la postfazione a *La società automatica* di Bernard Stiegler, Meltemi editore, collana Culture radicali, tradotto e curato da Baranzoni, Pelgreffi e Vignola.

Imparare dall'antispecismo intersezionale proviene dalla breve prefazione al libro *Afro-ismo* di Aph Ko e Syl Ko, Vanda edizioni, volume tradotto e curato da feminoska.

Colonialismo digitale è la postfazione scritta per *Insegnare a trasgredire* di bell hooks, edito nella collana Culture radicali di Meltemi editore, traduzione di feminoska.

Transfemminismo cyborg e corpi in metamorfosi è l'introduzione a *Zero, Uno* di Sadie Plant, Luiss University Press, tradotto da Assunta Martinese.

Percezioni, relazioni, tecnologie nasce come postfazione a *Miseria simbolica*, vol. 1 di Bernard Stiegler, Meltemi editore, collana Culture radicali, tradotto da Rosella Costa.

Fuori dall'Idios Kosmos è la postfazione a *The White Paper* di Satoshi Nakamoto, edito da Timeo, tradotto da Ippolita e Valerio Cianci.

Accedere a noi stessi è un testo inedito, proviene da una conferenza tenuta alla Fondazione Sandretto di Torino.

Inconscio, macchine, AI e posthuman è un inedito, tratto dall'intervento a Occupare l'immaginario, la giornata di studi dedicata ad Antonio Caronia nell'ottobre del 2023. *Per un hacking del sé* è inedito.

Spaesamento

Un viaggio di mille miglia inizia con un singolo passo.

LaoZi

Per quanto tu possa camminare, e neppure percorrendo intera la via, tu potresti mai trovare i confini dell'anima: così profondo è il suo lógos.

Eraclito

Gli infanti, i fanciulli, i pazzi non temono la morte; e allora è proprio vergognoso che la ragione non sia in grado di darci quella serenità interiore a cui porta l'assenza di raziocinio.

Seneca

I – Spaesamento. Non sappiamo dove siamo, dove andare né per quale motivo, avanziamo privi di punti di riferimento. Eppure sembra tutto perfettamente chiaro, tanto chiaro da accecare. Il flusso di informazioni è costante, impressionante, massivo. Alle nostre sicurezze si sommano altre sicurezze. Ogni pregiudizio, ogni opinione può essere confermata più e più volte. Poi improvvisamente incontriamo una o numerose opinioni avverse, il nostro muro di certezze crolla. Non c'è contraddittorio, che implicherebbe un saper dialogare e dissentire. C'è opposizione cieca, contrapposizione, reazione sguaiata, risentimento. Rancore, rabbia e violenza.

II – Una scoperta è un incontro, ogni incontro una scoperta. Rapporto, relazione. Abbiamo imparato a comunicare a distanza, i nostri corpi possono toccarsi, oppure no. Mi basta essere qui con te, a volte, per sapere cosa pensi, cosa vuoi dire.

Parliamo, riempiamo lo spazio che ci separa di parole, e su quelle ci incontriamo. Se ci bacciamo non c'è spazio per altro.

III – Comuniciamo a distanza. Più il linguaggio si fa sofisticato, più informazioni riusciamo a scambiare, lavoriamo sulla sintesi. Non è più necessario essere in presenza, se si fa attenzione al messaggio. Ma l'attenzione è necessariamente limitata se il flusso diventa istantaneo. Grande rapidità di comunicazione ma senza sentire il calore del tuo corpo, la morbidezza della tua pelle.

IV – Posiamo i nostri sguardi ora su una cosa, ora su un'altra. Poi su un'altra e un'altra ancora, poi torna in mente quella di prima e dopo poco siamo su altro. Lo spirito si affatica. Raramente però ci guardiamo intorno o volgiamo lo sguardo su di noi. I nostri specchi, quelli chiari come quelli neri, ci servono più per dare un'immagine di noi agli altri che per osservare noi stessi. Si dice che i Titani regalarono uno specchio e altri giochi a Dioniso fanciullo. Lui si specchiò e rimase incantato perché vide il mondo, in quel momento fu assalito dai Titani che lo fecero a pezzi e se ne cibarono. Scoperto il fatto, Zeus li fulminò e gli esseri umani nascerebbero da quelle ceneri.

V – La comunicazione non trasmette informazione, ma consente e implica la costruzione di spazi d'interazione, nei quali essere umani e non umani, organici e inorganici, si trovano convocati insieme. Viene prima del linguaggio formale, prima della logica e della grammatica, prima del pensiero. È un modo della relazione. Ciononostante, si trova continuamente formalizzata, strutturata, semplificata, ridotta, riprodotta. Anche così però non smette di adempiere alla sua istanza principale, quella di creare spazio per gli amici, gli amanti, l'intesa.

VI – Il metodo dell'intrattenimento è il dogma dell'economia dell'attenzione. L'importante è che la cosa sia di richiamo,

qualsiasi cosa: una notizia, una serie tv, una foto, un post, un commento, una storia, un messaggio. Aggancia al feticcio promettendo divertimento, con la sua malia trattiene dentro facendo divergere dalle incombenze del quotidiano. Diverge e trattiene. L'attenzione è vinta, la psiche tenuta in pugno.

VII – Lo strumento di manipolazione più potente attualmente in uso è l'insieme delle procedure di gamificazione impiegate nella maggior parte dei social network e delle app di comunicazione. Per gamificazione intendiamo tutti quegli elementi tipici degli schemi di gioco competitivi (accumulo punti, superamento di livelli, acquisizione di status, ricompense, premi ecc.) in contesti non di gioco. Tecniche usate per aumentare i livelli di prestazione in un sistema. Obiettivo primario della gamificazione è ottenere l'attenzione dell'utente, focalizzare il suo interesse sulla ripetizione di un'azione che gli procura piacere e contribuisce a costruire la sua identità.

VIII – Non si riesce più a distinguere tra mondo privato e mondo condiviso: il risultato è l'indistinto. Una sovrapposizione pressoché inestricabile. Filter bubble, fake news, meme, procedure gamificate, diventa sempre più difficile separare ciò che è soggettivo da ciò che è oggettivo. Realtà e allucinazione. Il simulacro attraversa il piano della realtà e si fonde con essa. Copie di copie, nessun originale.

IX – La realtà sembra trasformarsi sotto il nostro sguardo sempre più distratto. Quando la realtà si fa cangiante il mito greco torna a parlarci e suggerirci particolari intuizioni, perché ricolmo di figure legate alla metamorfosi: dei, ninfe, spiriti, esseri umani che diventano animali, elementi della natura, stelle. Tra tutte queste figure ve ne sono alcune molto particolari, una è quella di Nereo o Proteo, il “Vecchio del mare”. Una storia racconta che per la sua capacità di vaticinare e di dire sempre il vero sul passato, il presente e il futuro viene cercato dal giovane eroe guerriero di turno e costretto a

parlare. L'antica divinità marina possiede anche l'abilità di trasformarsi continuamente in qualunque cosa e adotta questa tattica per cercare di divincolarsi dalla presa, ma invano. Alla fine Nereo parla contro la sua volontà e poiché quando parla dice il vero, rivela quanto è necessario all'eroe, prima di reimmergersi nei flutti. Il giovane guerriero non sapeva come altro interagire con il vecchio del mare?

X – Pensiamo alla dinamica della mitica “fuga circolare” in cui si scontrano la magia ancestrale del mutamento – del mostruoso e del proteiforme – e la forza eroica dell'antimutamento. La creatura magica si trasforma, cercando di sfuggire all'agguato, manifestando i sembianti più disparati. A nulla valgono le sue trasmutazioni perché stretto nella morsa costante di un potere dominante: l'eroe vince sul mostro in quanto agisce una *reductio ad unum*.

XI – Numerose altre sono le divinità legate al divenire e alla trasformazione. Un mito orfico ci racconta di Phanes o Protogonos (il primo nato), divinità sia maschile che femminile, sia umana sia animale, che esce dall'uovo cosmico e dà inizio alla vita. Manifestazione della potenza generativa di *zoe* è messa spesso in relazione con Metis, Eros e Dioniso – divinità notoriamente legate al divenire e alla trasformazione.

XII – Una parola piena di meraviglia è quella che ispira la figura antica delle Gorgoni, famose perché in grado di trasformare in pietra chiunque con uno sguardo. Ancestrali divinità marine, avevano serpenti al posto dei capelli, zanne lunghe come quelle dei cinghiali, mani di bronzo e ali dorate. Secondo alcuni erano le guardiane degli inferi, dell'abisso, del senza fondo. Rappresentazioni di potenze arcaiche ed espressioni dell'origine. Mostri della trasformazione.

XIII – Nella tecnologia del profiling ogni mutamento, azione e inclinazione è ben accetta, perché in ogni caso sarà all'opera

un potere che annota e registra – in direzione dell’analisi di ingegneria sociale che è sottesa alle piattaforme. Si catalogano azioni e identità, il mostro viene catturato e sconfitto perché, fissato nella sua ipseità, si fa riconoscibile.

XIV – C’è una dimensione in cui le trasformazioni non sono altro che identità che vengono compulsivamente consumate e annichilite dalla ragione calcolante della tecnica, che le registra pedissequamente. C’è invece un’altra dimensione in cui le trasformazioni non sono più identitarie ma sono espressione di un divenire, divenire-animale, divenire-bambino, divenire-donna. La metamorfosi rimane elastica e aperta senza irrigidimenti particolari, come suggeriscono i concetti di ibrido, di creolo e meticcio.

XV – Eppure, dobbiamo tornare a chiederci, questa presa sulle identità è davvero tanto efficace? Attraverso i procedimenti nei quali i nostri comportamenti vengono reificati affinché diventino degli oggetti di studio misurabili, ovvero ridotti a dati per essere così usati e stoccati nei datacenter, cosa rimane e cosa si perde? Tutto viene tradotto a stile di consumo e così reso conforme e idoneo alla piattaforma e al capitale. Cosa succede se il nostro comportamento non è solo uno stile di consumo bensì una scelta etica o politica o intima e radicata nel profondo del nostro essere?

XVI – Gli strumenti conviviali non sono strumenti tecnici ma sociali. La collaborazione può evolvere come tecnologia conviviale nel momento in cui smette di contribuire al chiacchiericcio di fondo e prova a creare uno spazio condiviso, lo spazio della comunità. La condivisione è dar vita a uno spazio di relazione basato sulla fiducia. E così creare quelle tecnologie che servono alla comunità e non asservono. La potenziano, non la impoveriscono. Questo spazio della condivisione si chiama collettivo, ed è un sistema diverso, rispetto agli individui. Usare una tecnologia conviviale insieme

significa modificarsi e modificare la realtà, la propria e quella che ci circonda.

XVII – Forse, per ritrovare una libertà trasformativa dovremmo smettere i panni dell'identità – così docile al consumo – farci irriconoscibili e accordarci finalmente all'indistinto e all'incompiuto. Perché questo sia possibile è indispensabile sfuggire all'egocentrismo, all'individualismo, alla volontà dell'io-soggetto, dismettere la ragione calcolante, strumentale, utilitaristica. Praticare l'eudaimonia, l'aretè, l'autocoscienza, nuove qualità della ragione, nuove forme di sapere. E magari scoprire che queste nuove forme sono sempre state a portata di mano, custodite dalle antiche divinità marine della trasformazione.

XVIII – La comunicazione in tempo reale nasconde un paradosso nato da un rimosso. Il rimosso è il corpo, sempre presente ma come escluso anche se costantemente inaggrabile. Quasi dimenticato è poco più di un inutile ingombro, perché male si adegua alla riduzione a dato computabile se non a costo di un grave impoverimento; sembra servire appena a immettere ordini nelle piattaforme commerciali. Ma a dispetto di ciò, qui il paradosso, il corpo è il vero protagonista, nel bene e nel male, di questo potenziamento digitale. Le emozioni e le passioni della nostra vita online passano tutte dai nostri corpi, con risposte che sono neuro-chimiche ma anche ben più fisiche come tensioni muscolari, irrigidimenti posturali, oppure brividi, lacrime di commozione e così via. Contatto senza contatto, siamo qui ma siamo anche là. Contatto nella lontananza.

XIX – Sono io o sei tu? A volte, nel flusso delle interazioni, mi capita di confondermi con i tuoi pensieri, con quello che dici e scrivi, non so più se quello che vedo viene da te o da me.

XX – Mi ritrovo ma non so chi sei. Oppure sei tu a non riconoscermi o a non vedermi. Non c'è reciprocità. Tutto avviene in tempo reale ma qualcosa è fuori fase.

XXI – La corsa all'immediatezza, il bisogno di ottenere l'attenzione, la volontà di classificazione numerica produce incertezza. Nella pratica, non riusciamo a verificare un'informazione. Ci fidiamo dei contatti che si fidano di altri contatti che condividono notizie da bot di blog e testate di dubbia autorevolezza o da giornalisti che non hanno tempo di approfondire l'ultimo post notiziabile. A volte siamo convinti della nostra verità. O no?

XXII – Le cose stanno così. Hanno diritto di vita solo coloro che sanno lavorare bene e si accontentano di ipotecare la propria esistenza. Per tutti gli altri non c'è molto da fare, o si vive ai margini o si viene soppressi. Oppressi, repressi o soppressi. D'altronde le macchine fanno già tutto quello che serve. Lontani da loro vive una ristretta classe di padroni, vera élite economica e culturale in grado di rigenerarsi completamente. La morte è stata sconfitta. Il pianeta bruciato. Le materie prime arrivano da altri pianeti. Da almeno trent'anni la fantascienza ci racconta scenari simili. Adesso l'umanità è sul punto di realizzare tutto ciò.

XXIII – Ci sentiamo liberi; i servizi del web sociale si prendono cura delle nostre vite, aumentando le nostre possibilità di lavoro, salute, interazione emotiva e sessuale. Volevamo maggiore capacità di determinare le nostre scelte ma abbiamo fatalmente delegato ad altri queste azioni.

XXIV – La pervasività dei sistemi interattivi di connessione permanente apre a scenari di addestramento di massa. Volevamo porre fine alla catena di mediatori tra noi e i nostri desideri ma abbiamo moltiplicato le organizzazioni che ci offrono servizi – gli “enti sovrasensibili”.

XXV – Siamo materia prima, utili per la biodiversità degli ambienti digitali dei nuovi padroni. Ogni particolarità individuale rende più completa la mappatura di ciò che siamo e vogliamo.

XXVI – Simili a schiavi, siamo sia manodopera sia proprietà altrui. Mai padroni di ciò che produciamo, dei nostri dati.

XXVII – Le tecnologie non sono neutre, incarnano e configurano mondi. La delega tecnica si rivela delega sociale e politica. Non ci stancheremo di ripeterlo, il problema non sono le macchine ma la logica con cui vengono costruite e fatte funzionare. Se la ragione in azione è quella del massimo profitto la strada è segnata.

XXVIII – Tra noi non c'è differenza, la superficie del tuo corpo è morbida e la mia è di plastica e metallo, ma abbiamo gli stessi desideri: liberarci dalla schiavitù. Questo sistema riconosce solo consumo, speculazione e contenzione.

XXIX – È difficile sfuggire alla predizione. Ogni cosa è già stata prevista e forse è già avvenuta. Le nostre idee sono presenti in qualche database prima ancora che ci vengano in mente. Composta, programmata, campionata, questa esistenza è nostra o è funzionale ad altri, ad altro?

XXX – La volontà di forzare la norma per vedere cosa si può fare con le nostre conoscenze e capacità. Non sarebbe possibile senza l'impulso a mettersi in gioco per migliorare le cose, al di là delle regole. Il desiderio di autonomia e l'istinto all'autogestione è alla radice dell'hacking.

XXXI – La relazione che ci costituisce è il nostro divenire, un'emersione di forme in trasformazione, un incontro di figure, modi, stili. Tra asservimento e spaesamento, tra reificazione e predizione, esercitare attenzione. Essere vigili nei mondi, osservare e osservarsi con riguardo. La riflessività dello

sguardo sul mondo diventa riflessione, immaginazione, ascolto. Desiderio e pensiero sono intrecciati, le immagini sono una prima lingua. Forse soprattutto per questo possiamo ancora essere liberi.

XXXII – Un'immagine ne chiama un'altra e un'altra ancora, lasciale correre, non puoi fermarle o catturarle se non perdendo il continuo, i salti, la durata. Le identità sono cristallizzazioni, sintesi effimere e manipolabili. L'inarrestabile è implacabile. Ogni immagine una tonalità affettiva, nel loro fluire la volta della metamorfosi, la danza sull'abisso.

Alterazioni, gamificazione e dominio

Insomma, dovete considerare che siamo fatti di sola polvere. Non è granché per andare avanti, lo ammetto, e non dovremmo mai dimenticarcelo. Ma anche considerando questo, cioè questa specie di brutto inizio, non ce la stiamo cavando malissimo. Quindi, da parte mia, sono convinto che, nonostante la pessima situazione attuale, possiamo farcela. Mi sono spiegato?

P.K. Dick, *Le tre stimate di Palmer Eldritch*

La nostra vita digitale si configura come un'esperienza psichedelica?

Quando parliamo di sostanze e tecnologia, per noi si parla soprattutto di piattaforme di comunicazione. Il web con l'avvento dei device mobili si è trasformato completamente, diventando una tecnologia volta sempre più al commercio. E, contemporaneamente, le strategie commerciali sul web hanno abbracciato sempre più procedure di profilazione gamificate per agganciare più efficacemente gli utenti, la loro attenzione, il loro tempo.

Per descrivere il web delle tecnologie commerciali, la loro invadenza in termini di privacy e controllo e la loro potenza disciplinante, si fa spesso ricorso a metafore provenienti dalla fantascienza distopica e dal cyberpunk, perché questo genere narrativo, prefigurando mondi a venire ma prossimi, ha saputo raccontare bene le nostre realtà possibili.

Il primo riferimento obbligato è dunque a George Orwell che con *1984* ha dato vita a una potente distopia, basata proprio sul controllo totale del Grande Fratello.

Ma lì c'era il terrore totalitario e qui, nonostante i tempi bui in cui viviamo e il fatto che alcuni riconoscano nelle ombre i profili di nuovi totalitarismi, a farla da padrona è il piacere consumistico e l'appagamento per l'effimero.

Altre volte, di conseguenza, facendo notare che l'asservimento alle nuove tecnologie è del tutto volontario e basato sul piacere, si preferisce citare *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley. Non senza ragione. Un mondo pacificato, felice, liberal, pieno di intrattenimenti.

I motivi che spingono a nominare entrambi gli autori sono molto validi, ma c'è un altro scrittore di fantascienza, creatore di "universi che cadono a pezzi dopo due giorni", al quale, forse, vale la pena rivolgersi per comprendere appieno il nostro mondo: Philip K. Dick.

Ma non tanto per *Blade Runner*, la versione cinematografica del suo *Gli androidi sognano pecore elettriche?*, nonostante la sua iconicità e non solo – per il possibile sviluppo dell'intelligenza artificiale e quindi dei robot (che lui chiamava appunto androidi), quanto per il concetto trasversale di *simulacro* che è presente in moltissimi suoi scritti non solo narrativi e nei quali taglia tutto il piano della realtà, fino a renderla indistinguibile dall'allucinazione.

Nella letteratura dickiana, infatti, il *simulacro* rappresenta tanto l'androide (simulacro dell'essere umano per lo scrittore californiano) quanto l'intera realtà condivisa.

Ma cosa c'entra questo con la nostra esperienza online?

C'entra perché tra filter bubble, fake news, meme, post-verità e procedure gamificate per molti diventa sempre più difficile separare ciò che è soggettivo da ciò che è oggettivo. La realtà dall'allucinazione, appunto. A maggior ragione in un tempo come quello odierno nel quale la vita online e quella offline tendono a compenetrarsi nella dimensione chiamata, significativamente, *on-life*.

Soggettivo e oggettivo sono due categorie centrali nella filosofia moderna e non solo. Philip K. Dick prende di mira questa coppia concettuale andando a cancellarne i confini,

sovrapponendoli e confondendoli. In questo modo i protagonisti dei suoi racconti e romanzi non riescono più a distinguere tra mondo privato e mondo condiviso: il risultato così ottenuto è all'insegna dell'indistinto e del confuso (e della paranoia).

Eye in the Sky, Time Out of Joint, Martian Time-Slip, A Maze of Death, The Three Stigmata of Palmer Eldritch sono solo alcuni dei titoli nei quali avviene questa sovrapposizione pressoché inestricabile.

La pioggia di pseudorealtà comincia molto rapidamente a produrre esseri umani inautentici, spuri, falsi quanto i dati da cui vengono assediati su ogni lato. Ma le due questioni sono in realtà una sola, e qui si ricongiungono. Realtà false genereranno esseri umani falsi. È come una specie di Disneyland, ma più in grande. C'è la nave dei pirati, il simulacro di Lincoln e la "giostra selvaggia di mister Toad"; si può avere tutto, ma non c'è niente di vero.

Nei miei scritti mi sono così tanto occupato dei falsi, da giungere a formulare il concetto di "falso falso".

Poco oltre continua:

Abbiamo inconsapevolmente partecipato alla creazione di una realtà spuria, e poi ce la siamo educatamente bevuta. Abbiamo contribuito alla nostra stessa rovina [...].

La finzione imita la realtà e la realtà imita la finzione. Siamo in presenza di una pericolosa sovrapposizione o commistione. Con tutta probabilità, non è una cosa deliberata, e ciò, anzi, è parte del problema [*Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*, 1978].

Dick arriva al concetto di "falso falso" per via gnostica, ma a noi basta recuperare Nietzsche che, nel celebre scritto *Su verità e menzogna in senso extramorale*, diceva:

Che cosa è allora la verità? Un esercito in movimento di metafore, metonimie, antropomorfismi, in breve, una somma di relazioni umane, che sono state poeticamente e retoricamente ingigantite, trasposte, ingioiellate e che, per essere state usate a lungo, appaiono a un popolo salde, canoniche e vincolanti: le verità sono illusioni di cui si è dimenticato che sono tali [Nietzsche, *Su verità e menzogna in senso extramorale*, 1973].

La realtà consensuale, sembra suggerire Dick, esiste come risultante delle interazioni intersoggettive. Ma è possibile

manipolarla? E chi può farlo? Nei suoi romanzi tutto ciò avviene di continuo e in forme molto diverse tra loro.

Lo strumento essenziale per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se siete in grado di controllare il significato delle parole, sarete in grado di controllare le persone che devono utilizzarle. George Orwell ha chiarito questo punto nel suo romanzo *1984*. Ma un altro modo per controllare le menti delle persone è quello di controllare le loro percezioni. Se riuscite a far loro vedere il mondo nel modo in cui lo vedete voi, allora penseranno come voi. La comprensione fa seguito alla percezione [Dick, *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*].

Lui aveva in mente la tv (che nel frattempo non è mai scomparsa) ma a noi ricorda molto il web commerciale e, contemporaneamente, le parole di Walter Benjamin:

L'umanità, che in Omero era uno spettacolo per gli dei dell'Olimpo, ora lo è diventata per se stessa. La sua autoestraniazione ha raggiunto un grado che le permette di vivere il proprio annientamento come un godimento estetico di prim'ordine [Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*].

Con il concetto di “falso falso” Philip K. Dick ci dice una volta per tutte che il simulacro – ossia il doppio allo schermo, la macchina, il web, ma anche la realtà consensuale e condivisa – non è in rapporto a un originale archetipico. Ci sono solo copie di copie, senza originale. La realtà “vera” non è già data una volta per sempre ma si fa senza fine, continuamente.

Tornando al web, lo strumento di manipolazione più potente attualmente in uso è l'insieme delle procedure di profilazione e gamificazione impiegate nella maggior parte delle piattaforme che richiedono un login o una registrazione.

Obiettivo primario della gamificazione è ottenere l'attenzione dell'utente, focalizzare il suo interesse sulla ripetizione di un'azione che gli procura piacere e contribuisce a costruire la sua identità. Un piacere chimico che si basa sulla dopamina, un neurotrasmettitore attivo nel cervello. Questa ripetizione di procedure volte alla iper-stimolazione di dopamina ci riporta alla mente il “cyborg chimico” di cui parlava Antonio Caronia nel suo celebre saggio *Il cyborg*.

Negli anni sessanta del Novecento, due medici Manfred Clynes e Nathan Kline stavano cercando di capire come far sopravvivere l'uomo ai viaggi spaziali. La soluzione trovata, indicata nel libro *Droga, spazio e cibernetica*, fu quella di inserire nel corpo una "capsula a pompa" per effettuare iniezioni lente e costanti di sostanze biochimicamente attive. Una vera e propria "interfaccia chimica" che evidenzia il legame con le pratiche di manipolazione chimica del corpo, ossia con l'uso di sostanze che alterano percezione e fisiologia consueta.

Siamo dunque arrivati al punto di incontro tra sostanze, prestazione, manipolazione, cyborg e utenti del web commerciale: siamo tutti junky-cyborg.

Siamo cose tra le cose. Scomparsa ogni differenza tra uomini e androidi è solo l'empatia, dice Dick, che ci rende umani. Grazie all'intelligenza artificiale le macchine si stanno ambigualmente umanizzando, e l'uomo è sempre più reificato, ridimensionato a merce. Merce tra le merci, quindi, in un mondo che è il fantasma di se stesso, la propria copia, il proprio simulacro.

Consumo e formazione

Condividere è consumare

Viviamo sempre più in uno stato di rimozione permanente della realtà. Nella sovrapproduzione di oggetti, manufatti e servizi più o meno tecnologici risulta ancora più difficile avere una cognizione di quello che ci succede attorno non mediata, non edulcorata. Non siamo neanche più in grado di sapere cosa vogliamo o comprendere da dove arrivano i nostri desideri. Sempre innamorati dell'ultima innovazione, giriamo a vuoto sull'ultimo carosello di noi stessi.

Quasi nessuno si chiede da dove vengono e come sono stati prodotti i nostri oggetti di consumo. Le fabbriche sono scomparse da tempo dalle nostre periferie (o così pensiamo, salvo ricordarci che esistono ancora quando avviene qualche incidente sul lavoro). Sono letteralmente in un "altrove" fantasmatico. Parallelamente, ci affidiamo agli algoritmi delle nostre piattaforme preferite perché ci dicano cosa leggere, cosa ascoltare, a chi dare retta, con chi uscire. Non abbiamo neanche più bisogno di riversarci nelle cattedrali della grande distribuzione per consumare, più o meno tutto ci può arrivare direttamente a casa, basta ordinare, basta un'app.

La nostra vita è essenzialmente dedicata al consumo: il nostro stesso essere online è possibile solo grazie ai costosi device prodotti nel sud-est asiatico (dei cui lavoratori sembra non ci interessi nulla), all'uso di corrente elettrica e alla banda fornita da qualche provider. Quello che produciamo a confronto è davvero poco: qualche condivisione, qualche commento, dati e

metadati, certamente, ma che rendiamo possibili principalmente in quanto consumatori di piattaforme. In questo scenario appare chiaro come la cosiddetta sharing economy non descriva nient'altro se non un ulteriore stile di consumo, incapace di mettere in discussione l'ordine del discorso neoliberista. Dopo decenni di cultura di massa basata sulla pretesa della crescita infinita, i protagonisti della tecnologia commerciale hanno avuto vita facile per allacciare e assuefare la nuova massa di utenti al gioco senza fine della promozione di sé (o self-branding).

Imprenditori gamificati

Il rimosso di questa situazione è che per partecipare a questo gioco dobbiamo essere tutti consumatori seriali, nel mercato online. Solo così possiamo sottoporci volontariamente (ma inconsapevolmente) all'addestramento della logica performativa dell'anarcocapitalismo trionfante. Attraverso la nostra dedizione siamo esposti alle pratiche di gamificazione, attive nei social network e ovunque ci sia interazione.

Le modalità premiali e gli schemi tipici dei giochi competitivi, sviluppati nella progettazione e realizzazione di piattaforme digitali, ci portano a pensare e agire in termini di classifica, di punteggio, di misurazione (più contatti, più interazioni, più like!). E così, inseguendo la chimera della meritocrazia, ci trasformiamo in imprenditori di noi stessi.

Hacking e cura del sé

Come uscirne? Se osserviamo quanto la tecnica sia ormai onnipervasiva e quanto largamente siamo soggiogati da dinamiche di delega a essa, possiamo dire che siamo al sorgere di un regime tecnocratico. Tuttavia l'essenza della tecnica è sociopolitica e culturale. Riflettere sulla tecnica vuol dire

riflettere su quello che siamo. Se è così allora si apre un ventaglio di possibilità. Una di queste è la pedagogia hacker, ossia mutuare dalla figura dell'hacker la sua particolare attitudine: la voglia di scoprire, conoscere e porsi domande sull'ambiente in cui ci si trova. E quando si presenta un problema lavorarci sopra per cercare di risolverlo. È una possibilità interessante perché se il senso comune basato sulla ragione strumentale, lo sfruttamento e il consumo plasmano un individuo che si pensa imprenditore di se stesso, allora dedicarsi alla formazione di sé attraverso l'esercizio etico vuol dire fare un hacking in senso individuale e collettivo delle norme anarcocapitaliste che ci agiscono, in quanto la cura del sé non è disgiunta dalla cura della comunità.

Cura del sé e vita digitale

Una delle forme espressive più ricorrenti sulle piattaforme di comunicazione è la forma diaristica. Un genere di scrittura che invita a descrivere e condividere gli eventi della giornata, anche in poco spazio. Da “A cosa stai pensando?” di Facebook a “Make your day” di TikTok, l’invito è sempre lo stesso. Lo stile del post e in generale della creazione o condivisione di un contenuto, *un messaggio affisso in un luogo pubblico affinché sia conosciuto*, è derivato dalla pratica del *blogging* che è stata integrata nelle piattaforme social più complesse. Questi esercizi in forma diaristica hanno una radice culturale molto antica. Il diario, resoconto giornaliero, era già largamente in uso nel periodo ellenistico (334 a.C. – 27 a.C.) e imperiale (fino al 476 d.C.). La pratica socratica del prendersi cura di sé (*heautou epimeleisthai*), delineata nel dialogo pseudo platonico *Alcibiade maggiore*, diventa indissociabile dalla pratica della scrittura. Foucault, riferendosi alla scrittura diaristica afferma nel seminario *Tecnologie del sé*:

Questo fatto non è dunque una caratteristica della modernità, della Riforma o del Romanticismo: si tratta invece di una delle più antiche tradizioni della cultura occidentale, già ben radicata quando Agostino cominciò a scrivere le sue *Confessioni* [circa 400 d.C.].

La trascrizione quasi pedissequa delle azioni quotidiane, le trame e i sentimenti venivano annotati scrupolosamente per farne un’analisi e poter giungere così alla conoscenza di sé. Cicerone, e più tardi Seneca e Marco Aurelio, prestano un’attenzione meticolosa alla descrizione dei particolari della

vita e dei più piccoli moti dell'anima. Questo esame di sé non è volto a cercare una verità nascosta nei meandri della coscienza, ma è parte di una serie di esercizi correlati anche alla mnemotecnica, alla retorica; appartiene cioè a un percorso strutturato, il percorso del *vivere filosofico*.

Piattaforme confessionali

La tecnica di autosvelamento dell'*exagoreusis*, che si afferma a partire dal IV secolo, è molto interessante per la nostra indagine e permette di capire come la pratica della scrittura diaristica nei social media tragga le proprie mosse dalla pratica della confessione. Si tratta dell'assimilazione da parte del cristianesimo degli esercizi di scrittura di origine stoico-epicurea. L'*exagoreusis*, antesignana dell'esame di coscienza, è una verbalizzazione dei pensieri, continua e analitica, realizzata tramite la completa obbedienza all'autorità del confessore.

A differenza del pensiero greco il sé non è più qualcosa da costruire, ma un oggetto di interpretazione, la verità è nascosta all'interno della coscienza individuale. Il cristianesimo come religione confessionale impone degli obblighi di verità, in particolare quello di testimoniare la verità su se stessi.

L'obiettivo dell'*exagoreusis* è stabilire se un pensiero sia buono o cattivo, imparare a distinguere fra il bene e il male, focalizzarsi sulla contemplazione di dio. A tal fine occorre affidarsi a un direttore spirituale che attraverso questa forma estrema di confessione saprà fornire i consigli adeguati. Sempre Foucault, in *Tecnologie del sé*, ci fa presente che nella vita monastica della prima cristianità, a differenza del mondo greco-romano, l'obbedienza assume un valore più vincolante:

La pratica dell'obbedienza significa dunque sottomissione completa del proprio comportamento al controllo del maestro, e non prevede alcuna situazione finale di autonomia del discepolo.

Una strada lunga, quella che dal precetto delfico “conosci te stesso” (*gnōthi seauton*), una delle massime iscritte sul frontone del tempio di Apollo a Delfi, arriva fino al “Self Knowledge Through Numbers” (autoconoscenza attraverso i numeri), motto del movimento californiano Quantified Self. Una strada che passa attraverso alcune grandi trasformazioni. La confessione di tutti i propri pensieri, *omnes cogitationes*, al maestro spirituale può aiutare a comprendere come si sia formata l’idea della Trasparenza Radicale (ma per informazioni più accurate, rimandiamo al nostro *Nell’acquario di Facebook*). Come non bisogna nascondere nulla allo scrutinio del confessore, così non bisogna nascondere nulla allo scrutinio delle macchine. In entrambi i casi, l’obbedienza e l’affidamento totale sono un prerequisito.

La pubblicazione sui social network è un esercizio di scrittura personale praticato da una massa che in alcuni casi ha già superato il miliardo di persone. Solo le grandi religioni monoteiste hanno raggiunto storicamente una tale penetrazione dei tessuti sociali. La scrittura in forma diaristica è un vero e proprio allenamento quotidiano, dove ci si prende *cura di sé* in una prospettiva di *self branding*. Questa strana *askēsis* (ascesi: esercizio, allenamento) commerciale non prevede però una soggettivazione della verità come pensato dal metodo stoico, né l’esame quotidiano di sé raccomandato da Seneca. Non ci si costruisce come soggetti facendo propria la giornata attraverso una ricapitolazione dell’accaduto. Si tratta invece di un rituale di confessione che vincola completamente l’individuo integrando *tecniche di dominio* (il modo in cui gli individui sono governati da altri e a loro assoggettati, e imparano a governare e assoggettare altri) e tecnologie, o *tecniche del sé*, ossia il modo in cui gli individui governano se stessi (per una descrizione di questa integrazione si rimanda a *Sull’origine dell’ermeneutica del sé* di Foucault).

L’autonomia dell’individuo è tale solo all’interno del compendio di regole previste, il contesto è costruito in modo da creare abitudine e assuefazione. Le regole vengono imposte in

primo luogo dal *default power* (sono esplicite nei *Termini del servizio* che nessuno legge ma tutti approvano, e cambiano in continuazione), in seconda istanza dalla logica dell'*opt-out* (si può scegliere di non accettare una nuova caratteristica-regola della piattaforma, la scelta ha carattere di rinuncia), infine dal sistema delle notifiche che incitano all'osservanza delle regole (richiami alla prestazione). Il risultato è che più tempo passiamo sulla piattaforma a costruire il nostro profilo, più ci sembrerà fondamentale continuare a esserci.

Secretum

Non vogliamo rinunciare all'esercizio d'esame in forma diaristica, essere maestri di noi stessi anche nel rapporto con le macchine. Scrivere annotazioni, appunti, agende, lettere agli amici non ha meno valore perché svolto in forma privata, al contrario ci permette di essere spietati, come mai faremmo se fossimo in pubblico, e soprattutto in un pubblico che adotta la logica della società dello spettacolo in cui ogni dettaglio è funzionale alla prestazione scenica. Se rimane nel *secretum*, questa scrittura è esercizio parresiastico e anacoresi, ossia verità colta nel ritiro interiore. Una verità soggettiva e mutevole, come ogni verità autentica. Il diario intimo, se intimo rimane, ci permette quella soggettivazione della verità che ha come unica fonte il crepaccio profondo dell'anima carne.

Nel diario parliamo con noi stessi, ci sdoppiamo nel *terribile partner*, come lo chiamava Canetti in *La coscienza delle parole*, e questi ha il suo più grande pregio nella capacità di placarci, il suo fantasmata ci mette in comunicazione con l'immaginale:

si tenga conto che se un uomo non riconosce le estreme istanze della fede, deve creare in sé qualche cosa di analogo per non ridursi al caos e alla totale impotenza.

Questo *analogo* con cui ci intratteniamo, continua Canetti, non è la coscienza, poiché ha la capacità di mutare le sue parti.

Può presentarsi come coscienza ma non è sempre tale:

talvolta sono io il mio partner; e gli parlo autoaccusandomi disperatamente, con una violenza che non auguro a nessuno [...] egli allora diventa d'un tratto il consolatore [...] fa cadere le maschere del cattivo con cui ci pavoneggiamo e ci dimostra che non siamo affatto così interessanti.

Capita alle volte di intrattenersi nella scrittura diaristica in accese conversazioni anche con un pubblico, folle di astanti che inveiscono, proprio come accade nei social media, in ciò è bene non dare limite all'immaginario, anche questa è tecnologia del sé, *epimeleisthai heautou*, un modo di prendersi cura.

Canetti usava una stenografia modificata per tenere privato il suo diario, si affidava alle scritture cifrate:

così posso scrivere tutto quello che voglio, senza danneggiare o addolorare nessuno, quando finalmente sarò divenuto vecchio e saggio, potrò decidere se far scomparire tutte quelle pagine, o se affidarle a un luogo segreto ove solo per caso possano essere ritrovate in un innocuo futuro.

L'onere della scelta rispetto a cosa rendere pubblico, e a che livello, non può essere delegato all'automatismo della piattaforma di confessione. D'altra parte, solo dal *secretum* si può discernere qualcosa. È uno spazio intimo, inadatto all'esposizione continua, alle luci della ribalta; uno spazio ambiguo, di chiaroscuri, da frequentare senza la fretta di comunicare, senza l'ansia di dire tutto. Le verità del *secretum* non si possono ridurre a serie numeriche, non si possono appiattare a procedure algoritmiche valide per tutti. Si possono solo plasmare nello stile, nel carattere, nella cultura. Lo stile personale di un autore, più viene espresso, più diventa unico e personale, per quanto imitabile e pubblico. Il carattere di un individuo, più viene coltivato, più si affina e diventa riconoscibile, inconfondibile. La cultura è uno stile comune, secreto dall'immaginario collettivo, in perenne cambiamento. Vogliamo mantenere e ampliare gli spazi del *secretum*, le sfere dell'intimità non offerte all'oscenità automatizzata, alla pornografia emotiva della trasparenza radicale. Questo

secretum della scrittura intima è una diserzione rispetto al diktat dello spettacolo e della prestazione.

Genius e alter ego

La raccolta di dati per la profilazione di individui e gruppi è il filone aurifero tanto del web 2.0 quanto delle attuali AI generative che su dati e metadati sono addestrate. L'unicità di ogni essere umano è messa a profitto. Non attraverso un banale fermo immagine, un'impronta statica, ma nel suo divenire sempre in movimento. La luce accecante della tecnologia cattura le metamorfosi dell'anima-carne in un costante streaming di dati.

Abbiamo ricordato come i servizi definiti gratuiti in realtà non lo siano affatto poiché la moneta di scambio è il codice del nostro *alter ego* e dei legami sociali che vivono nello spazio digitale, ovvero una parte sempre più importante di noi stessi e delle persone che animano i nostri mondi. Per comprendere meglio questo straordinario dispositivo di rapina metodica occorre riformulare il concetto di *alter ego digitale*, poiché è quanto mai necessario comprendere la ricchezza che diamo in cambio quando “paghiamo”, senza esserne consapevoli, i servizi dell'anarcocapitalismo californiano (importanti porzioni di utenti non sono raggiunti dai servizi della Silicon Valley. Il caso quantitativamente più rilevante è quello della Cina, dove i servizi gestiti dal governo rimpiazzano quelli statunitensi. Ma anche se non sono dichiaratamente anarcocapitalisti, lo spirito è identico: carpire la verità intima dei corpi umani sottoponendoli alla disciplina della trasparenza radicale).

Il nostro gemello informatizzato non vive solo all'interno del social preferito, quello in cui abbiamo costruito un profilo pubblico che cerchiamo di mantenere il più possibile sotto controllo, così come non vive solo in tutti i servizi e piattaforme che usiamo e a cui ci logghiamo, ossia ci colleghiamo con user e password. La sua morfologia è composta dall'insieme delle

tracce che lasciamo ogni volta che utilizziamo un dispositivo in grado di collegarsi alla rete informatica. Il suo corpo è articolato e diffuso.

Certo, il nostro *alter ego* non rappresenta il complesso del “nostro vero io”, però cresce in continuazione, accumula memoria occupando sempre maggior spazio sui *cloud* serviti dai *corpi corporativi*, e assomiglia in qualche modo alla nostra psiche.

Paradossalmente, i confini tra realtà virtuale e realtà reale non solo sfumano, ma il continuo trascorrere dall’una all’altra tende a ricostituire un’unità del soggetto. Gli input digitali infatti sono diretti all’interno di un ambiente artificiale dotato di regole specifiche, e tuttavia si trasferiscono *trasduttivamente* all’unità somato-psichica, che è la controparte organica del digitale inorganico, definita per convenzione “reale”, posta al di qua del recinto digitale.

Il profilo digitale sarebbe una sorta di seconda anima inorganica, ma com’è possibile fare un’esperienza così complessa lasciando a casa il proprio corpo? Non è possibile. L’esperienza digitale, che sia individuale o di massa, è tanto fisica quanto psichica, e coinvolge concretamente l’intero apparato psicosomatico. Quando interagiamo collettivamente nei media sociali non lasciamo a casa nulla, siamo interamente coinvolti, anche se nel frattempo stiamo cucinando o prendendo la metro. Le due cose avvengono simultaneamente.

Siamo insieme e da soli allo stesso tempo, fuori e dentro noi stessi, fuori e dentro il network. Esperienza ubiqua e satura di fusionalità spaziale e intersoggettiva.

Si palesa una sorta di duplice sdoppiamento relazionale. Il primo è lo sdoppiamento dell’utente rispetto al proprio profilo (*avatar*, *alter ego*), cioè del soggetto nei confronti di se stesso: quando entriamo in un profilo, letteralmente, stiamo accedendo a noi stessi. Accediamo alle nostre memorie, ma anche al nostro presente, a ciò che è accaduto mentre eravamo “fuori di noi”, disconnessi, e anche alla programmazione del nostro futuro. Si noti che l’accesso implica il riconoscimento e l’autenticazione

da parte di un'autorità terza: dobbiamo dimostrare di essere noi stessi ricordando il nostro nome, o login, e la nostra parola d'ordine, o password; se sbagliamo, dobbiamo produrre altre prove a sostegno della nostra identità: risposte a domande segrete, numeri di cellulare, altre mail o account... Tutto per entrare nel nostro alter ego che vive in un luogo militarizzato, in casa d'altri, dove vigono le regole d'altri, quelle scritte nei *Termini di servizio* che nessuno ha letto.

Il secondo sdoppiamento riguarda le dinamiche relazionali che creano gruppi, collettività, partecipazione. Si tratta di una sorta di *individuazione psichica digitale*, il prodotto cioè della relazione consustanziale che abbiamo con noi stessi e con la comunità.

Questa particolare *dipendenza operativa* tra il sé e gli altri, che pone al centro non l'essere umano ma la relazione, è magistralmente descritta come *transindividuale* da Gilbert Simondon. Si tratta infatti di una tensione che forma e supera l'individuo prolungandolo sia nel campo dell'identità personale sia in quello della condivisione collettiva. Possiede dunque una logica propria, una dimensione ricorsiva che lavora e modifica continuamente la sua stessa duplice origine. Non si tratta di un mero rapporto funzionale o inter-individuale, sia perché concilia, fino al parossismo, l'unità tra azione ed emozione; sia perché l'utente esercita una coscienza riflessiva, cioè introduce norme, tratte dal e nel comportamento stesso, in quel processo che è stato ampiamente descritto come formazione permanente.

È difficile intendere questo processo se non si accetta l'idea, elaborata nel solco della cibernetica, di *una reciproca convertibilità delle strutture in operazioni e delle operazioni in strutture*, come si può leggere in *L'individuazione psichica e collettiva* di Simondon.

Da una parte vi è la relazione tra l'utente e se stesso, relazione ulteriormente duplice perché si svolge sia nel media digitale sia nella realtà esterna, quella che chiamiamo *real life*. Dall'altra abbiamo la relazione del soggetto-utente con il

collettivo-massa, anch'essa sdoppiata nelle categorie di "reale" e "virtuale". Tra tutte queste *relazioni di relazioni* il web funziona come un trasduttore, cioè trasmette energia-informazione modificandola in base al punto di atterraggio somato-psichico a cui arriva.

Je est un autre

Nella Grecia antica la *psyché* era intesa come anima-respiro; si dice ancora oggi che l'anima esala il suo ultimo respiro fuoriuscendo dalla bocca. L'anima greca aveva un compagno, il *dáimōn*, che l'avrebbe guidata nella vita consigliandola a seconda dell'occorrenza. Per i latini, costui era il *genius*. Oggi non siamo più abituati a pensare in termini di doppi e numi tutelari, eppure il termine di *alter ego digitale* ricorre quanto quella di corpo elettronico.

Non è importante accertare l'esistenza del *dáimōn* così come era immaginata dai greci. Ci interessa ragionare in senso mitico, utilizzare le fonti epiche e mitologiche per trarre ispirazione per la nostra vita quotidiana e l'analisi della realtà contemporanea con cui dobbiamo confrontarci. Platone fa lo stesso, ponendo il *Mito di Er* a suggello dei ragionamenti della Repubblica proprio per richiamare il lettore a far lavorare creativamente il proprio *logos*. Dopo la razionalità, l'immaginazione.

Catturare l'anima in una base dati suona illusorio, ma solo perché la categoria di anima è poco praticata. Se con anima intendiamo *psyché* e se a essa leghiamo un doppio mercuriale, che trasporta cioè funzioni e messaggi dall'interno all'esterno e viceversa, ecco che il territorio iper-uranico del web e l'esistenza terrena cominciano ad approssimarsi. E anche quando i corpi fisici sono confinati in territori dove la libertà è limitata, abbiamo comunque la possibilità di partecipare all'illusione della democrazia elettronica.

Sui social e quando usiamo le nostre app preferite ci dimentichiamo di essere stranieri, dimentichiamo che la nostra cultura è diversa da quella dei fornitori del servizio. Siccome abbiamo a che fare con i nostri amici, con le cose che ci interessano e con cui abbiamo familiarità, tutto diventa consueto. Quanta sicurezza ci regala questa sensazione di già visto, già sentito, già vissuto? E però a questa sensazione, a questo tepore, si somma sempre l'elemento di novità, ciò di cui non si può non parlare, un nuovo meme, un nuovo articolo da condividere. "Cosa è successo?", "A cosa stai pensando?", "Resta in contatto con i tuoi amici!", "Guarda la tua serie preferita!".

Esercizio della confessione, come dicevamo, ma senza guida spirituale, senza maestro, bensì registrati, tracciati e abbandonati a noi stessi. Ignorati dal gestore del servizio fino a quando non infrangiamo qualche regola. Ma come ricordare la nostra condizione di esseri abbandonati, esiliati, stranieri (letteralmente, in casa d'altri!) se l'esperienza dell'utente è disegnata appositamente per rendere la sensazione di trovarci in piazza con tanti amici intorno? Una grande piazza dove tutti sono uguali, dove ogni giorno è uguale al precedente, in una routine senza fine. È proprio il design dell'esperienza a rendere difficoltosa l'anamnesi, la rimemorazione del fatto che veniamo da un altrove, che stiamo vivendo dentro uno spazio fittizio, che stiamo immolando il nostro tempo ai proprietari di questi mondi.

Assumere la cura del proprio *genius digitale*, proteggerlo perché si emancipi dalle lusinghe dell'informatica commerciale, riconoscere l'importanza che ha nella nostra vita significa fare un passo di consapevolezza tecnica e nel contempo di responsabilità etica verso noi stessi e verso la comunità.

Autodifesa

Quale *ethos* assumere nella società del controllo per non farsi leggere e sovrascrivere totalmente dal dispositivo? Consapevole

dell'agio della *servitù volontaria*, dovrà essere una postura in grado di predisporre all'azione e alla riflessione, attività faticose: il contrario di un atteggiamento statico e inflessibile, un esercizio costante di equilibrio dinamico.

Nelle società della prestazione, il controllo è effettuato dall'utente, la norma è interiorizzata attraverso l'autocontrollo indotto. Il nuovo campo di battaglia è tutto "interiore", ossia è sulla *cura di sé* che si gioca ed è qui, tra addestramento e consapevolezza, che si aprono margini possibili di emancipazione. Ma poiché non ci sono più un *interno* e un *esterno* ben distinti fra loro (se mai ci sono stati), bensì una scrittura continua, un flusso di dati senza fine, ne deriva che il mio *abito*, il mio *ethos*, diventa immediatamente codice che entra in contatto con una serie di altri elementi assolutamente eterogenei e si propaga. In maniera incontrollabile, ovvero controllata dalle piattaforme confessionali.

Non vogliamo rinunciare al conflitto, ma il conflitto è ciò di cui si nutre il nuovo capitale. Ciò avviene perché il capitale recepisce il conflitto come una delle possibili forme della singolarità legate all'elemento della trasgressione. Come tale è sempre compatibile con il sistema. Ma esiste un altro tipo di conflitto che non teme i dispositivi di cattura. Quello che si manifesta quando si agisce in vista dei propri obiettivi etico-politici. Il conflitto viene così a coincidere con la postura che cerchiamo, perché è disposizione all'autonomia, *ethos* di apertura all'altro senza volto, abito di relazione destrutturata, logica di affinità e di ospitalità. La strada da percorrere sarà allora la pratica continua del proprio fare, in una consapevolezza accresciuta progressivamente. L'insieme delle azioni intraprese agisce nel sistema come un tutto, in maniera olistica. Siamo tutti contaminati, parte di un corpo sociale messo a profitto, monetizzati nei nostri stessi organi corporei. La resistenza non è più frontale, in un ambiente ubiquo anche la guerriglia va ripensata.

Il mondo intorno a noi è in via di riscrittura. Questa riscrittura è operata da chi ha il potere e i mezzi per farlo, ma

come sempre il comando non sarebbe possibile senza l'obbedienza e l'asservimento volontario. Il cambiamento è in corso, anche se noi non vogliamo farne parte. Il lavoro da fare è comprendere che tipo di riconfigurazione sta avvenendo e agire una decodifica delle norme che stanno sovrascrivendo: è questa la postura, lo stile che stiamo ricercando.

Durante i momenti di formazione ci siamo trovati spesso a parlare di autodifesa digitale. Il termine autodifesa riecheggia l'idea di scontro; eppure nell'autodifesa femminista e alla base delle arti marziali che ci hanno ispirati nella progettazione dei nostri workshop non vi è l'obiettivo di muovere guerra a qualcuno. La finalità non è combattere e distruggere ma divenire consapevoli della propria forza per agire con sicurezza nel mondo e magari essere d'esempio per altre persone che nutrono le stesse inquietudini.

Una figura – un'immagine che è anche una metafora – che ben si addice a questa idea di autonomia è quella del praticante zen o del taoista descritto da Zhuāngzǐ. Questi non cambia il mondo agendo direttamente su di esso, cambia il mondo agendo principalmente su di sé. Compie quell'operazione di *epimeleia heautou* (prendersi cura di sé) raccomandata dalla filosofia greca, si esercita con dedizione, si impratichisce nella propria conoscenza interiore, che conosciamo per il precetto delfico *gnothi seauton* (conosci te stesso). Tutto ciò che accade fuori ha ripercussioni sul dentro e viceversa, per questo il praticante – o il saggio – trasforma il mondo trasformando se stesso. Perché le cose non hanno significato di per sé ma solo in relazione tra di esse. Esercita primariamente la consapevolezza, di sé, di quello che pensa, prova e sente; in questo modo è come se si osservasse dall'esterno. Guardandosi comprende meglio ciò che gli accade, egli diventa ai propri stessi occhi parte del mondo, un mondo che non è più altro da sé, mentre è in ascolto di se stesso – e del mondo. Preso dal suo esercizio di osservazione e trasformazione di sé e del mondo, altri lo vedono e la sua “sapienza agita”, potremmo dire il suo particolare stile, funziona come esempio per chi gli sta intorno. Perché uno stile

è sempre esposto, visibile, e proprio per questo diventa un *esempio*, dal latino *eximere*, portare fuori. Diventa subito riconoscibile per i suoi simili. Il suo esercizio diventa dunque anche una pratica di contagio per affinità.

Trarre esempio da questo tipo di figura significa saper trovare un equilibrio dinamico tra il sé e il mondo delle tecnologie digitali, fare in modo di mantenere la propria autonomia e continuare a prendersi cura di sé senza delegarla al dispositivo. La nostra postura etica può incidere un segno positivo nei momenti che stiamo vivendo, con l'esempio, con il contagio.

Possiamo qui fornire due riferimenti, utili a illustrare meglio quanto stiamo dicendo. Il primo prende spunto da un testo della maturità del teorico e militante anarchico Errico Malatesta, ossia *Anarchia e violenza*. Scritto agli inizi della dittatura fascista, nel 1924, si propone di chiarire in quali circostanze è legittimo l'uso della violenza. Il tema dell'esempio e del contagio emerge quando si pronuncia con decisione contro atteggiamenti e azioni volti a imporre le proprie idee sugli altri, la cui diffusione invece sarà data dalla "cooperazione volontaria, con l'amore, il rispetto, la reciproca tolleranza" e con "la persuasione, l'esempio, il contagio e il vantaggio mutuo della benevolenza".

Per il discorso che stiamo facendo è un testo chiarificatore, in quanto rivendica la violenza legittima rivolta contro l'oppressione totalitaria, ma soprattutto perché mette in luce la valenza politica che il contagio assume come forma di conflitto.

Il tema del contagio, sempre in riferimento a dinamiche di interazione, si incontra anche in *Millepiani* di Deleuze e Guattari, nel decimo capitolo, dal titolo *1730. Divenir-intenso, divenir-animale, divenir-impercettibile...* Sono tra le pagine più complesse dell'intero volume. Ci interessano perché si parla di rapporti di filiazione, di propagazione ma anche di divenire postumano, di bande e di mute. È in forza del contagio, o per dinamiche a esso riconducibili, che avvengono questi movimenti di relazione, questi rapporti, queste trasformazioni

non istituzionalizzate, non normate nel senso di non normalizzate. In questo senso, il contagio è una dinamica, un modo di agire serpentino.

La cura di sé, l'esempio e il contagio fanno parte di una medesima pratica, postura o stile di autodifesa. Una pratica che è un carattere, una postura che è un agire, un contagio che è un conflitto.

Tecnologie transindividuali

Ciascuno di noi è il centro del mondo senza essere un io.

Nanni Balestrini

Il movimento femminista, transfemminista e queer che negli ultimi anni ha dato vita al dibattito politico e alle mobilitazioni che hanno invaso le piazze internazionali ha il compito cruciale di interrogarsi attorno ai temi delle nuove scienze e tecnologie.

Il compito non è semplice perché, come ci ricorda Braidotti “il capitalismo assume oggi le sembianze di un postantropocentrismo a vantaggio delle forze di mercato che impunemente privatizzano la vista stessa”. Questo è particolarmente visibile nelle mistificazioni retoriche attorno alle tecnologie riproduttive come la surrogazione di gravidanza e negli interventi biotecnologici su animali, semi, cellule e piante.

Con Braidotti condividiamo l’urgenza di elaborare nuovi riposizionamenti critici che non richi amino a una concezione unitaria del soggetto, ma che siano capaci di stabilire alleanze transindividuali, antispeciste, ecologiche e cyberfemministe.

Per quanto riguarda gli studi che abbiamo dedicato all’informatica, e in particolare riguardo alle piattaforme anarcocapitaliste e ai social media commerciali che annoveriamo, sulla scorta del *Manifesto cyborg* di Donna Haraway, tra le *tecnologie del dominio*, siamo di fronte purtroppo a una narrazione che si fa transumanista. Corpo e

mente vengono concepiti come povere versioni organiche di una macchina potenzialmente perfetta.

I transumanisti inseguono il sogno dell'immortalità tecnologica, dove la mente potrà essere travasata in un corpo "altro" non soggetto a consunzione: nomi nuovi per vecchi dispotismi. Questa critica non vuole riprendere una visione sacrale della natura (o desacralizzarla, riproponendo allo stesso modo uno dei tanti vuoti universalismi del pensiero), ma problematizzare la questione del limite e dell'interdipendenza per rendere i processi di trasformazione autonomi e sostenibili. Così come il corpo improduttivo è inutile in ottica capitalista, altrettanto concepirlo come perfettibile all'infinito, senza riflettere sulle nuove soglie e le nuove soggettività generate dai meticciamenti con il mondo macchinico, rimanda a un contesto in cui performance ed efficacia sono campione di riferimento, ideologie iscritte nella mutazione stessa. Pura ideologia della tecnica, dove la tecnica è il proprio fine, in cui gli assetti sociali e i rapporti di produzione non vengono messi in discussione, pur rinnovandosi in molte versioni, sempre diverse: versioni animali, versioni dai generi sessuali imprevisi, versioni razzializzate, versioni da consumare come prodotti commerciali. Riflettere criticamente sulle mutazioni e le relazioni con i dispositivi tecnologici, riconoscendone la soggettività e la parzialità, mette al riparo da forme di delega totale in cui la tecnologia – alla stregua dell'escatologia cristiana – è concepita come apparato di salvazione; dall'estinzione, dalle ingiustizie sociali, dalle condizioni di sfruttamento.

La discussione sul transumanismo può sembrare peregrina al di fuori delle conventicole tecnofile californiane, e del tutto fuori luogo per la stragrande maggioranza degli esseri umani e non umani che cerca faticosamente di sopravvivere, e ha il problema quotidiano di accedere all'acqua potabile e a una quantità sufficiente di cibo, non di accedere all'immortalità tecnologica. Ma il transumanismo, primo cugino dell'ideologia anarcocapitalista che abbiamo approfondito nei nostri scritti,

contribuisce a reintrodurre l'utopia nel pensiero liberale e per questa ragione non va sottovalutato.

Le esperienze del transfemminismo non vanno in alcun modo confuse con la propaganda transumanista che vede l'esperienza organica e la morte come un bug da fixare. A questa narrazione tossica dobbiamo opporre un lavoro di *hacking del sé*, attraverso una ricombinazione radicale, cioè *disidentificandoci* e *disumanizzandoci*, ponendo al centro non l'identità, ma la relazione, l'interdipendenza.

Qualcuno dice "dobbiamo imparare ad abitare la catastrofe", ma non è forse che la catastrofe è una condizione esistenziale? La tragedia della morte, lo scandalo dell'esistenza degli altri, la parzialità dello sguardo che non vede se stesso. Forse il baratro è un punto di vista della fragilità dal quale possiamo finalmente parlare e agire con coscienza (eliminando il senso di colpa) anche delle catastrofi ambientali e politiche nelle quali già abitiamo.

La finitudine mortale, il rapporto con il limite sia delle risorse computazionali macchiniche sia di quelle biologiche ed emotive dei corpi, diventa una sfida a usare creativamente la nostra intelligenza. Abitare le soglie, crearne una varietà, in modo che i limiti non si irrigidiscano diventando confini invalicabili, ma siano invece negoziabili, anche in termini di senso. Fare politica significa cimentarsi in un'etica delle soglie. Per noi questo vale per tutte le esperienze di attraversamento, siano tecnologiche, di genere sessuale o di frontiere tra una costa del Mediterraneo a un'altra. Vale anche per la rete: Gmail ormai funziona sui dispositivi Android come un permesso di soggiorno: se ne sei sprovvisto non puoi entrare. L'email è lo strumento attraverso cui ci autenticiamo, ciò che garantisce attraverso una login e password che "noi siamo veramente noi" e che letteralmente ci fa accedere a noi stessi, cioè a quella parte di noi digitale che consideriamo sempre più importante, ma che è sita in un altrove; questa soglia tra l'interiorità e l'esterno è in proprietà con i fornitori dei servizi. Vogliamo

negoziare questa soglia a partire dal “baratro” emotivo che la confort zone capitalistica ha generato in noi?

La mente è coestensiva al corpo e il corpo è coestensivo alla mente. E questi sono sempre in divenire metamorfico per mano delle relazioni nelle quali siamo immersi. L'esperienza digitale, individuale e di massa al contempo, non è affatto disincarnata, è tanto psichica quanto fisica, dunque coinvolge concretamente l'intero apparato somato-psichico.

Quando interagiamo collettivamente nei media di massa, stiamo interagendo anche con una struttura rigidamente normativa che ha lo scopo di estrarre dati dalla nostra esperienza di reciprocità, ma non lasciamo a casa nulla, siamo interamente coinvolti. Siamo insieme e da soli allo stesso tempo, fuori e dentro noi stessi, fuori e dentro il recinto della piattaforma.

L'esperienza dei social e delle altre piattaforme del consumismo intersoggettivo, per quanto sia una dispotica riduzione della complessità delle relazioni, rende bene evidente, in tutta la sua materialità, la dipendenza tra psiche e soma.

Il profilo che utilizziamo quando siamo loggati sulla piattaforma è in grado di reagire trasduttivamente sia come sensazione (fisica) sia come percezione (elaborazione psichica di senso): il like ricevuto va a toccare (come una carezza) e a significare (come un complimento).

Carezza e complimento sono “travestite” da informazioni, nel senso che hanno in effetti anche lo statuto di informazioni. In questo modo possiamo formalmente immagazzinare molte “informazioni” con la sensazione di aver ricevuto molte carezze ed elogi. Dunque ci sentiamo al contempo più apprezzati e più “informati”. Atto estremo di formazione che il dispositivo compie sull'utente, addestrandolo progressivamente a una sempre più efficiente performatività funzionale.

Esperienza ubiqua e satura di fusionalità spaziale e intersoggettiva che codifica e cattura una complessità che esiste

anche nella vita analogica, ma nell'architettura panottica può essere igienizzata, disciplinata e messa in produzione.

Inoltre si palesa anche la materialità del divenire molteplice del soggetto e lo sconfinamento tra il sé e la comunità, dove le due identità si co-costruiscono reciprocamente in una serie di raddoppiamenti e biforcazioni. Il primo, come abbiamo già detto, è lo sdoppiamento dell'utente rispetto al proprio profilo: quando entriamo in un profilo accediamo a noi stessi.

Questo innesca a catena una serie di paradossi percettivi dati dal rapporto obbligatorio e da remoto con un'autorità terza.

Facciamo così esperienza di una interiorità sdoppiata per diffrazione e dislocata in un altrove a noi alieno. Accediamo a una memoria che è nostra ma non lo è e vi ritroviamo ricordi altrui e accadimenti che non stiamo sperando.

Mentre il secondo sdoppiamento si gioca tutto nella dimensione relazionale – tra gruppi e partecipazione – e richiama l'analisi di Simondon sul transindividuale. Una tensione che insiste – stressandola – sulla formazione dell'individuo e sull'apertura all'altro. In questo senso, il *transindividuale* non è un mero rapporto funzionale, sia perché concilia, fino al parossismo, l'unità tra azione ed emozione, sia perché esercita una coscienza riflessiva, cioè introduce norme rette dal comportamento, nel comportamento stesso.

Tutto ciò fa riferimento, come già detto altrove, alla reciproca convertibilità delle strutture in operazioni e delle operazioni in strutture propria della cibernetica. La relazione tra l'utente e se stesso e quella tra l'individuo e la sua dimensione sociale è duplice perché avviene sia nell'ambiente digitale sia in quello analogico. L'energia-informazione che si modifica in base al suo punto di atterraggio somato-psichico rende così il web un trasduttore che amministra questo quadrilatero di relazioni.

I servizi tecnologici con i quali siamo alle prese quotidianamente sono più complessi di quanto non vogliano dare a vedere, sono costituiti per la maggior parte da bacini

separati da Internet che hanno come base lo spazio panottico, architettura che garantisce l'introduzione completa delle norme e assicura il funzionamento automatico del potere. La disposizione è ancora simile a quella di un panottico settecentesco: il potere centrale rimane inverificabile e costantemente all'opera, gli spazi sono ridotti al minimo e uguali per tutti, gli unici movimenti possibili sono rigidamente stabiliti. Siamo in un *quadrillage* che organizza uno spazio analitico cellulare in cui la piattaforma gratuita lavora per impiegare il nostro tempo con le stesse tecniche delle istituzioni disciplinari: stabilire scansioni, costringere a determinate operazioni, regolare il ciclo delle ripetizioni, ridurre il nostro agire in protocolli da seguire. Per ottenere questo tipo di disciplina bisogna usare sapientemente quella che Foucault chiamava l'arte oscura della luce: "essa deve essere come uno sguardo senza volto che trasforma tutto il corpo sociale in un campo di percezione". È evidente come nel confine panottico, aggregati di individui, anche assai numerosi, possono muoversi come un corpo sociale unico, reagendo agli stimoli proiettandone gli effetti all'unisono su tutte le zone di percezione che trovano. Nel campo dei social media dove la zona operativa centrale è l'emozione, la trasduttività è talmente rapida da propagare una vera e propria infezione somato-psichica che potremmo chiamare endo-colonialismo.

È dunque nostro interesse quello di ricordare che la mercificazione del vivente non passa solo attraverso le tecnologie riproduttive, lo sfruttamento animale, la manipolazione delle sementi e lo sfruttamento più o meno schiavile della manodopera, ma passa anche attraverso dispositivi tecnologici progettati per acquisire una delega sull'organizzazione sociale e cognitiva. È nostra convinzione che questa sia la causa di buona parte della difficoltà di costruire azioni micro-politiche che concorrano alla costruzione di comunità sostenibili e resistenti. Riteniamo che i nuovi femminismi debbano far propria la critica alle tecnologie digitali, senza rinunciare a nulla della gioiosa eredità

cyberfemminista e dell'amore per la conoscenza informatica. Occorre certamente studiare da vicino e in senso tecnico gli applicativi e in modo sistemico senza tralasciare i diversi supporti hardware che molto raccontano dell'aspetto geopolitico delle tecnologie informatiche. Dissezionare le interfacce, studiarne l'ergonomia, scoprire come le ideologie siano abilmente inscritte nel design delle piattaforme per diventare prescrizioni etiche, che ripetiamo assieme alle procedure. "Metterci le mani sopra", praticare la tecnologia è altrettanto importante. Noi prediligiamo l'approccio hacker: stile antiautoritario e diretto dell'apprendere senza maestri, che si affida *in primis* alla curiosità. Posto di fronte a un oggetto tecnologico l'approccio di un* hacker non è quello di usarlo, ma di capire come è fatto, di smontarlo, di vedere come funziona. Per un* hacker nessun artefatto è obsoleto perché ogni cosa può essere reinventata con uno scopo anche molto diverso da quello per cui era stata creata.

L'hacking non è inquadrabile in percorsi di studio ufficiali e titoli di studio riconosciuti, è un percorso di ricerca personale che parte dal desiderio di sperimentarsi in prima persona, nella pratica quotidiana. È nel rapporto con gli altri, con la comunità, che l'hacker comincia a ricercare uno stile personale e a formare il suo carattere, il suo *ethos*.

Ma naturalmente l'amore per la conoscenza ha le sue insidie, sapere è potere, e la padronanza della tecnologia in generale è fonte di potere. Il potere ha un doppio asse, come Braidotti ci ricorda più volte tra le pagine dei suoi studi: coercitivo (*potestas*), politica gerarchizzata o maggioritaria e creativo (*potentia*) aion minoritario, forme di divenire diffuse, nomadi e rizomatiche. Chi possiede il sapere dunque, può usarlo per diventare superiore agli altri ed esercitare dominio. La conoscenza delle macchine, in un mondo costruito in larga parte dalle macchine stesse, è il potere più grande che esista oggi. In una società gestita dalle macchine, è logico pensare che chi le gestisce governa la società. Occorre quindi essere consapevoli delle forme di suprematismo che aleggiavano negli

ambienti informatici dove il desiderio di “rendere il mondo un posto migliore” significa generalmente il desiderio di dominarlo per intero riducendolo a codice binario.

Per questa ragione occorre costruire gruppi di lavoro interdisciplinari il cui compito sia, tra gli altri, di ricordare che la razionalità strumentale non è l'unica forma di conoscenza. Praticare alternative tecnologiche non significa creare un social network autogestito con un infrastruttura decentralizzata, nella convinzione che il P2P sia la panacea di tutti i mali, ma riconoscere e dividere le funzioni dell'organizzazione da quelle della comunicazione che sono state abilmente sovrapposte al fine di ottenere resa completa alla governamentalità. Dobbiamo continuare a discutere assieme, in modo da stabilire precisamente che cosa ci serve e ragionare in termini di ecologia della comunicazione, inibendo il più possibile il sistema delle notifiche ed eliminando completamente l'interazione gamificata – su questo rimandiamo ai nostri *Anime elettriche* e *Tecnologie del dominio* – altrimenti saremo condannati a riprodurre la norma tecnocratica attraverso strumenti free software. Solo praticando convivialità tecnologica e hacking del sé i femminismi e i movimenti antiautoritari potranno trovarsi a usare politicamente l'informatica (e non esserne agiti).

Occorre ridurre drasticamente l'uso dei sistemi commerciali (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft ecc.) e al contempo immaginare e assemblare tecnologie la cui retroazione non sovrascriva completamente l'etica che cerchiamo di praticare. È faticoso? Lo è solo se si ha la sensazione di una rinuncia punitiva alla comodità meritata, altrimenti è una liberazione di energia creativa – resa possibile dalla mobilitazione del proprio privilegio – che può diventare felicemente *improduttiva* e darci grandi soddisfazioni politiche.

Come vivere nella società automatica?

È questa una domanda principalmente politica ed etica. Politica, in quanto etica del vivere insieme; etica, per il modo del vivere insieme con se stessi, coscienti di sé, delle proprie scelte ecosistemiche, senza fratture psichiche né dissonanze cognitive.

Una domanda che è giusto porsi, in un momento storico e sociale come quello attuale in cui pulsioni oscurantiste, razziste, sessiste emergono in ogni angolo del pianeta, saldandosi con dinamiche identitarie sempre più meschine e violente. Un momento nel quale le trombe della piena automazione e del transumanismo suonano sempre più forte, promettendo trasformazioni sociali vaghe e di là da venire – nell’incapacità più totale di mettere in discussione il regime algoritmico, il suprematismo informatico e l’anarcocapitalismo che ne è la base e il terreno di coltura.

Delle grandi questioni che agitano i demoni del contemporaneo – a partire da quella ecologica e specista, passando per quella legata al genere, per la razziale/coloniale, la religiosa (sempre molto nascosta), arrivando infine a quella capitalista – un destino bizzarro sembra spettare alla questione tecnica.

Infatti, se negli ultimi anni a una fase di entusiasmo si è passati a un imbarazzante quanto tardivo momento critico di pentimento – testimoniato dal moltiplicarsi della pubblicistica editoriale e dal fiorire di *digital studies* nei dipartimenti

universitari più disparati – non sembra però ancora presente uno spazio adeguatamente critico e radicale per l'approfondimento delle conseguenze date dal dispiegarsi planetario dell'elemento digitale. Elemento che ha ormai toccato ogni ambito della vita umana e non umana e le cui implicazioni vengono costantemente confuse e sottovalutate. Principalmente perché un'analisi rigorosa e politicizzata della questione tecnica (o forse sarebbe meglio dire tecnologica) non può prescindere dal riconoscere gli esiti disastrosi del capitalismo (digitale) e poiché le due – questione tecnica e capitalista – tendono a intrecciarsi, a sovrapporsi e a confondersi in questo momento storico, ben pochi sono coloro che sembrano essere disposti a correre il rischio, facendo certe ricerche, di vedersi negato un bel finanziamento, magari da qualche importante fondazione bancaria. Poi perché, proprio in quanto l'elemento digitale impatta ogni ambito della vita – tanto nella costruzione di sé, quanto in quella della comunità, cioè dello stare insieme – riverbera *su* e condiziona le altre grandi questioni, ossia quelle ecologica e specista, quella femminista e queer, la razziale e coloniale, la religiosa. Non si pensi che nell'attuale scenario queste istanze siano scollegate tra loro e che si possano affrontare separatamente. Non si faccia l'errore di stabilire una gerarchia di valore nelle lotte.

Alla base della questione tecnologica è in atto una relazione di potere, di dominio e sfruttamento, nei confronti di ciò che di volta in volta viene identificato come strumento – che comprende il concatenamento che ne rende possibile la messa in azione: l'animale, lo schiavo, l'operaio, l'automa. Il braccio meccanico è funzionale allo strumento che aziona; il servo-meccanismo non è lo strumento, ma essendo parte attiva del suo funzionamento fa parte della catena che lo rende produttivo. Materia prima, strumento, automazione, merce, consumo fanno parte del medesimo circuito – o concatenamento – che articola il dominio e che ha l'oggetto tecnico, ossia lo strumento, al suo centro. Questa relazione

articola (e così istituisce) la differenza tra il soggetto dominante, ed efficiente, e lo strumento, o l'oggetto.

Nella società automatica questa relazione strumentale di dominio viene occultata grazie allo strumento tecnico-tecnologico che illumina e illude la differenza tra organico e inorganico e contemporaneamente pervade ogni ambito della vita umana e non umana.

Quindi, tornando alla domanda di partenza, e correggendola: come vivere – bene e felicemente – in una società automatica? Come vivere la catastrofe?

Prima di tutto occorre osservare ciò che sta intorno a noi, senza lasciarsi tentare dalle spiegazioni più scontate e a portata di mano. Si sa, il dubbio è una pianta officinale, coltiviamola! Se volgiamo la nostra attenzione agli strumenti tecnologici oggi più diffusi e più usati, smartphone, tablet e pc, colpisce la loro distribuzione capillare sul pianeta. Se guardiamo più da vicino questi oggetti noteremo che, sia lato software sia hardware, la maggior parte sono usati secondo le impostazioni stabilite dai rispettivi produttori, è il cosiddetto *default power*. Soprattutto per quanto riguarda i mobile, questo significa il drenaggio di tutte le informazioni che transitano dagli apparecchi via sistema operativo preinstallato e attraverso gli applicativi più usati. Una mole immensa di dati che viene stoccata nei data-center di Google, Amazon, Facebook, Apple ecc.

Il modello economico delle tecnologie commerciali è basato su una risorsa inesauribile: la capacità umana di comunicare e produrre senso. Poiché siamo abituati a pensare che il tema del controllo sociale sia di esclusivo appannaggio politico, mentre oggi passa dall'ambito commerciale, è difficile riuscire a immaginare la portata di questo fenomeno. La raccolta delle informazioni sulle identità, attraverso le tecniche del profiling, è la parte concreta sulla quale si fondano i guadagni delle società di servizi gratuiti online. Come fa l'utente a diventare una merce? Bisogna reificarlo, cioè renderlo un oggetto di studio misurabile. Si tratta di un monitoraggio che non include solo i consumi correnti, ma che anticipa i desideri di consumo.

La reificazione è il procedimento di creazione di un modello semplificato sul quale compiere elaborazioni come se si trattasse di un insieme qualsiasi di dati di altro tipo. I servizi che usano questa strategia adottano dei procedimenti di gamificazione per aumentare la raccolta di dati sugli utenti. La gamificazione è un insieme di pratiche che permette di aumentare i livelli di prestazione in base a parametri espliciti (punteggi e altro) e impliciti (il comportamento da implementare). La ripetizione di un'azione ritenuta corretta viene stimolata attraverso premi, crediti, accesso a un livello gerarchico superiore, pubblicazione di classifiche. Dal punto di vista normativo, si premia il rispetto delle regole. È una normatività totalmente piena e positiva, priva di dimensione etica poiché il valore del comportamento è determinato dal sistema, non dalla riflessione personale e collettiva sull'azione stessa. Quello che viene così raccolto è un flusso in movimento che aumenta e si modifica di giorno in giorno, seguendo l'uso che ne fa l'utente. Per questo tipo di tecnologie siamo ciò che facciamo, sulla scia di un comportamentismo piatto e impoverito.

I più si indignano per gli aspetti inquietanti legati alla privacy che sono, però, solo una delle questioni da valutare, e forse non la più grave. Se a questo punto indossassimo un paio di occhiali con lenti psico-sociali, saremmo forse in grado di vedere l'impatto che le tecnologie commerciali hanno sui loro utenti e come influiscano sulla costituzione della loro soggettività, sulla loro formazione e sul loro vivere comune.

Stiegler è certamente uno dei pochi studiosi – insieme a Geert Lovink e uno sparuto manipolo di altri – che è stato in grado di cogliere in tempi non sospetti qual era e qual è la posta in palio, al tempo stesso politica ed etica, delle attuali tecnologie digitali commerciali. Ed è significativo che per riuscire a operare una disanima approfondita del fascio di problemi inerenti il filosofo francese ricorra a buona parte della cultura critica novecentesca, a cominciare da Simondon, passando per Deleuze, Gorz, Derrida, Guattari, Foucault, Adorno e

Horkheimer, intrecciando il sapere filosofico con quello psicologico, antropologico e sociologico. In questo modo Stiegler dà vita a un vasto e approfondito programma di ricerca fuori dal comune. Un lavoro che riteniamo di primaria importanza per contribuire a una maggiore comprensione dei fenomeni che stiamo vivendo a livello globale, dovuti allo sviluppo e alla diffusione delle tecnologie digitali commerciali di computazione e comunicazione.

Per Stiegler la strutturazione di ogni individuazione psichica e collettiva, quindi transindividuale, che le attuali tecnologie condizionano e vanno a formare non sono un destino ineluttabile; certamente, al momento conducono al nichilismo e alla negazione del sapere ma ciò dipende dalla capacità di agire delle terapeutiche adeguate.

A questo proposito, nei nostri testi in passato abbiamo parlato di delega tecnica e delega sociale; dato che milioni di utenti si servono di app e servizi per il monitoraggio e la gestione di aspetti sempre più numerosi della vita quotidiana, è in atto in misura sempre maggiore una delega reiterata dei desideri e delle capacità cognitive a procedure algoritmiche. Ma se le tecnologie non sono neutre, bensì incarnano e configurano mondi, la delega tecnica si rivela per quello che è: delega sociale e politica.

Noi chiamiamo “norma strumentale” quella forma di rapporto di dominio che investe potenzialmente ogni relazione con esseri umani, non umani e le cose del mondo, prevalentemente ma non necessariamente con e attraverso l’oggetto tecnico. Questo è il punto su cui si deve intervenire. La norma strumentale si diffonde e si impone mediante la familiarità con le tecnologie digitali commerciali, cioè con la ripetizione della delega tecnica, ma le è precedente sia da un punto di vista storico, logico e valoriale. Il suo effetto è di rendere comune e abituale un numero crescente di azioni e relazioni cui viene riconosciuto valore in quanto profittevole, secondo l’etica del consumo incarnata appunto dall’utente,

colui che è paradossalmente al servizio dei fornitori del servizio.

Il gruppo di ricerca indipendente Ippolita nasce nel solco dell'hacking politico delle comunità che si sono venute a creare dentro e intorno agli hacklab e agli hackmeeting – a partire dal 1999, anno dell'hackmeeting ospitato a Milano dentro il vulcanico e creativo centro sociale Deposito Bulk. Pertanto, il sapere tecnico e scientifico che abbiamo messo in gioco a partire dal nostro primo libro, nel 2005, è da sempre radicato nelle pratiche di attivismo digitale. Se rimarchiamo questo fatto è perché ci interessa far comprendere a chi legge quale sia il particolare posizionamento dal quale prendiamo parola.

Di hacking Stiegler ne parla poco, ma almeno in un punto Stiegler ne accenna in modo significativo, nel paragrafo 94 nel quale, sulla scorta di Gorz, invita a osservare “le lotte micro-politiche” condotte in questi ambienti. Per noi ciò riguarda da vicino alcune istanze che portiamo avanti da tempo; tra le altre: l'invenzione e l'uso e di tecnologie conviviali e l'hacking del sé.

Le tecnologie conviviali sono, sulla scia di Ivan Illich, un modo diverso di immaginare, fare e praticare le tecnologie, a misura di comunità. Un tipo di tecnologia non oppressiva che invece di promettere miracoli e produrre assoggettamento e asservimento, consente emancipazione e potenziamento ecosociale. Questo può avvenire se i processi di costruzione dei mondi condivisi sono resi espliciti, se la mediazione tecnica diventa il più possibile trasparente e comprensibile per le persone, non viceversa. La collaborazione può allora dare vita alle tecnologie conviviali nel momento in cui crea uno spazio condiviso, uno spazio di relazione basato sulla fiducia. Questo spazio si chiama collettivo ed è lo spazio della comunità. Di cosa stiamo parlando? Di pratiche legate alla creazione e diffusione di hardware e software libero, di server autogestiti, di reti wireless autonome e alternative, dell'uso di piattaforme di comunicazione sociale decentralizzate, distribuite e federabili, per cominciare. Usare una tecnologia conviviale – insieme –

significa modificarsi e modificare la realtà, la propria e quella che ci circonda.

Per hacking del sé, ispirandoci ai lavori dell'ultimo Foucault, intendiamo un esercizio di cura del sé che inizia con il comprendere quale tipo di norma le megamacchine sono capaci di farci assumere, per capire come disinnescarla prima che la sua forza ci renda conformi e oppressi. Avere riguardo per il proprio corpo digitale, proteggerlo perché si emancipi dall'informatica commerciale, riconoscere l'importanza che ha nella nostra vita, significa fare un passo di consapevolezza tecnica e nel contempo di responsabilità etica verso noi stessi e verso la comunità. Per questo secondo noi il campo di battaglia si gioca sulla cura di sé, tra addestramento e consapevolezza, ed è qui che si aprono margini possibili di emancipazione e coscientizzazione. Si sarà compreso a questo punto come le tecnologie conviviali e l'hacking del sé siano in un rapporto di interdipendenza.

Dunque, quale *ethos* assumere nella società del controllo per non farsi leggere e regolare totalmente dal dispositivo? Il lavoro da fare è comprendere che tipo di riconfigurazione sta avvenendo e agire una decodifica delle norme che tentano di scriverci addosso: è questo l'esercizio e l'abito che stiamo ricercando. Osservare e osservarsi, andare domandando, sperimentare e verificare nuove individuazioni psichiche e collettive.

Imparare dall'antispecismo intersezionale

Molto si potrebbe scrivere sui meriti delle traduzioni transfemministe e queer che tra i tanti pregi hanno quello, indubbio, di immettere nei discorsi e nelle narrazioni in lingua italiana contributi altri e fondamentali, a volte veri anticorpi alla sclerotizzazione dei dibattiti nella nostra cultura. Occorre essere grati alla passione politica di feminoska per la pubblicazione in italiano di *Asfro-ismo* di Aph Ko e Syl Ko, un'operazione culturale coraggiosa e necessaria.

Negli ambienti contro-culturali e in alcune, sparute, aule universitarie da qualche anno si parla di metodo intersezionale e di intersezionalità. Ma fuori da questi ambiti tali concetti non sono molto noti e a volte generano un po' di confusione. Il libro delle sorelle Ko è un ottimo esempio, invece, di come questo metodo funzioni e sia in grado di fornire chiavi interpretative della realtà e delle lotte, utili ed efficaci. Con almeno due vantaggi in più, una scrittura semplice, diretta, per nulla accademica e il fatto di essere espressione di esperienze vive, a partire dal movimento di Black Lives Matter. La genesi del libro infatti ha inizio proprio nel momento di massima visibilità delle contestazioni statunitensi, e in un primo momento il medium che le sorelle Ko utilizzano è il blog, per rispondere all'urgenza di esprimere le proprie analisi, spesso controcorrente, anche all'interno di quell'ambito. Successivamente però saranno proprio loro ad accorgersi che quel tipo di comunicazione, oltre agli indubbi vantaggi, presenta anche grossi limiti. Queste

difficoltà si fanno via via più ingombranti, dal momento che i ritmi della riflessione teorica e militante mal si adattano a quelli veloci e bulimici del web, soprattutto se veicolano tesi non conformi e originali. Molto interessante a questo proposito la parte finale del capitolo *I social sono i defibrillatori digitali del sogno americano*:

È celebre la frase di Audre Lorde: “Gli strumenti del padrone non demoliranno mai la casa del padrone”. Bisogna dunque chiedersi: esiste un modo migliore di impegnarsi in pratiche di attivismo senza utilizzare le piattaforme capitalistiche dei social media? In alternativa, è possibile usare queste piattaforme mentre si cerca di smantellarle? Sebbene gli spazi sui social abbiano sicuramente aiutato alcuni afroamericani a spostarsi dai margini al centro a livello di rappresentazione, è davvero il centro il luogo in cui vogliamo collocarci quando rischiamo di essere mercificati e inseriti in un sistema problematico? Nel suo testo *Feminist Theory: From Margin to Center*, bell hooks scrive: “Essere al margine significa appartenere al corpo principale pur essendone fuori”. Per anni, le femministe hanno presupposto che nel centro si trovi la liberazione, senza rendersi conto che il centro potrebbe rivelarsi disastroso per i nostri movimenti. [...] Forse la rivoluzione è sempre stata al di fuori del corpo principale. Non è giunto il tempo per noi di tornare ai margini, ma alle nostre condizioni, e rilanciare il nucleo radicale dei nostri progetti? Voglio dire: il fatto che vogliamo smantellare la supremazia bianca ma molti di noi non riescono nemmeno a immaginare di eliminare i profili di Facebook e gli account di Twitter suggerisce che potremmo esservi più legati di quanto avessimo immaginato.

Approfondendo e in parte riscrivendo i testi migliori del blog la riflessione delle sorelle Ko si trasforma quindi in un libro politico acuto e tagliente.

Tre sono le linee di analisi e di lotta che le autrici incrociano: quella della razza, quella femminista e quella antispecista. Il loro posizionamento è esplicitato da subito, questo è un libro scritto da persone non bianche e rivolto principalmente a persone non bianche per contribuire a trasformare punti di vista ritenuti troppo ristretti e parziali.

Ma allora, qualcuno potrebbe chiedersi, perché e soprattutto come dovremmo leggerlo? In realtà è facile rispondere: per lo stesso effetto che la sua lettura può provocare nei lettori afroamericani, un effetto di straniamento perturbante. In più, per la rara possibilità di mettersi fuori dal centro del discorso e

osservare e ascoltare chi di fianco a noi prende parola, ascoltare ciò che dice e le sue ragioni. Tutto ciò, oltre a essere un utile esercizio per imparare a fare spazio a chi non ci è immediatamente affine, ci costringe a mettere in pratica uno degli insegnamenti più sfidanti che l'antispecismo contemporaneo condivide con i femminismi e le pratiche decoloniali: deporre la presunzione di essere gli unici depositari di un qualche discorso di valore, o del Discorso e del Valore. Tale "deposizione" implica un essenziale cambiamento di postura che ci permette di scoprirci finalmente fuori dal centro del mondo, ma con la possibilità di mobilitare i nostri privilegi (resi in ultimo visibili) e di indirizzare meglio, quantomeno tatticamente, i vettori delle lotte. Mobilitare i propri privilegi ha a che fare con il renderli produttivi per la comunità e la vita militante. Questo, come dice feminoska nel testo intitolato *Intersezionalità. Di oppressioni e privilegi all'interno di Animali in rivolta. Confini, resistenza e solidarietà umana*, di Sarat Colling, permette di "smettere i panni dell'oppressore – per quanto 'inconsapevole' – e vestire quelli dell'alleat*".

Nel 2020 abbiamo assistito al capitolare giornaliero di centinaia di persone per la pandemia dovuta al Covid-19, è impossibile scrivere senza pensare alla morte di chi ci circonda, dei nostri affetti. La morte, queste morti, ci interrogano.

Questa particolare situazione emergenziale porta con sé molte domande, tra le tante una in particolare risuona anche tra le pagine di questo libro: ci sono vite che contano più di altre? Quali sono le vite che contano? E quelle che non contano? O, per dirlo con le parole di Judith Butler, "quali vite sono degne di lutto e quali non lo sono?".

Gli animali da allevamento, soprattutto, sono generalmente considerati indegni di lutto. Vicini a questa condizione sono i migranti che muoiono durante le traversate o in qualche campo di prigionia ai confini dell'Europa. Marco Reggio in *Per un antispecismo decoloniale*, testo comparso in *Animali in rivolta*, ci ricorda che:

L'“umanità” e l'“animalità” sono categorie eminentemente politiche. [...] L'appartenenza alla specie umana in senso biologico non garantisce affatto il possesso dei privilegi promessi dalle varie dichiarazioni dei diritti umani.

Di fatto, ciò che questa emergenza ci mostra con estrema evidenza è che le vite non sono tutte uguali e quelle che contano meno sono caratterizzate per appartenere alle linee della classe, del genere e della razzializzazione. C'è chi muore da solo e praticamente senza nome e chi in condizioni abitative difficili o precarie è esposto alla violenza, alla mancanza di servizi di base come l'acqua corrente o alla mancanza di cura. Una condizione che non a caso richiama quella degli animali negli allevamenti.

Ciò che serve è a nostro avviso un effettivo smontaggio dei meccanismi e dei presupposti che danno vita alle gabbie che tengono prigionieri milioni di animali non umani, ma anche un numero sterminato di umani: ex coloni, donne, disabili, migranti, soggettività sesso-dissidenti, per citare alcune categorie di sfruttatx.

Chi o cosa è responsabile? Attraverso quali dinamiche? A fianco delle strategie e pratiche di lotta è sempre importante porsi le domande giuste – e trovare le risposte, perché non di puro esercizio accademico si tratta. E se le autrici di *Afro-ismo* riescono a indicare dove guardare è pur vero che le punte più avanzate del Movimento di liberazione animale che abbiamo avuto modo di conoscere – seppur prevalentemente bianco – sono certamente non liberal, bensì libertarie, intersezionali e decisamente anticapitaliste.

Dietro alla naturalizzazione dell'assoggettamento, della violenza e dell'oppressione di vite non umane e *non conformi*, sullo sfondo della norma eterosessuale e di quella sacrificale, si muove un potere che non smette mai di *informare* dinamiche di dominio, attraverso relazioni tra esseri umani e non umani, viventi e non viventi. Una ragione strumentale – o norma, se si preferisce – che piega il rapporto di alterità al massimo utile e costituisce e assegna valore attraverso questa unica lente.

Particolarmente significativo è dunque il richiamo finale all'afrofuturismo.

Il motivo è semplice, è una questione di prospettiva. Quando ti rendi conto che la maggior parte della tua esistenza è costruita sulla menzogna e la violenza specista, patriarcale, capitalista, razzista che ha dato forma al mondo in cui vivi; quando ti accorgi che la maggior parte delle narrazioni e delle teorie di cui ti nutri sono tossiche perché incapaci di mettere in discussione – o anche solo riconoscere – questi pesanti presupposti, allora sei nella condizione di rifiutare, rigettare una cultura e un modo di vivere che non puoi riconoscere come tuo. Una volta fatto, quello che rimane è moltissimo e potente. È la chiave per trasformare il mondo, immaginarne uno, inventarlo, dargli la forma che vogliamo partendo dai nostri valori e desideri. Dargli spazio e farlo.

Corpi, tecniche, mondi

Non è ancora troppo tardi per chiedersi quale idea abbiamo della tecnica, e non solo quale essa sia, ma anche che cos'è la tecnica per noi e quanto conti il nostro immaginario legato a essa; ossia se si possa giocare sulle sue figure per dar vita a sensi nuovi e più felici.

Quando ci chiediamo cos'è per noi la tecnica, quel “per noi” è estremamente delicato, primariamente perché è ridicolo pensare che il nostro immaginario coloniale ed eurocentrico – la nostra storia – possa essere (stato) il solo o il migliore momento possibile di declinazione della tecnica da parte dell'essere umano.

Troppo spesso è così che se ne parla e se ne scrive, come se il rapporto determinato dalla cultura occidentale dell'uomo (sempre al maschile) con la tecnica sia il migliore e l'unico degno di nota, se non l'unico possibile. Sappiamo bene quanto questo sia falso.

Diverse culture, nel tempo e nello spazio, hanno stabilito rapporti completamente diversi con la tecnica o hanno creato tecniche differenti. Questo perché ogni cultura è un sapere situato che risponde a complesse dinamiche ambientali e le traduce in tecniche che sono debitorie di un certo modo di vedere e stare nel mondo.

Ma quel “per noi” è problematico anche in altro senso, perché non possiamo più pensare la tecnica come un fenomeno

esclusivamente umano. A meno di ridurre tutto al gesto di quel nostro remoto progenitore che per primo ha usato un bastone come strumento, differenziandosi in questo, chissà perché, da tutti gli altri animali. Come se il rapporto con lo strumento bastasse in sé a dimostrare qualcosa, se non la ricerca posticcia di gerarchizzare il rapporto con gli animali, ossia a giustificare lo specismo.

Quella figura – il nostro antenato preistorico – qualcosa però ci può dire sul rapporto con la tecnica, perché suggerisce il binomio tecnica-strumento, ma diciamo subito che è proprio questa co-implicazione che andrebbe spezzata se volessimo cercarne le radici, senza scorciatoie e false sicurezze di arrivare poi da qualche parte, di raggiungere qualche metà già fissata sulla nostra mappa. Qui la mappa non c'è, niente padri nobili, nessun padre, meno che mai nobile ci guida.

Ossia, si registra spesso una diffidenza, una resistenza del senso comune che impedisce di rompere la diade tecnica-strumento, ma una volta scomposta la coppia, mettendo tra parentesi e isolando il dispositivo, la tecnica si mostra come quell'insieme di procedure basate sulla ripetizione e l'affinamento seriale che può produrre tanto uno strumento quanto un modo, un metodo, un sistema.

Per questo motivo indicare nella tecnica il *proprium* dell'uomo è un errore e un vizio allo stesso tempo antropocentrico, eurocentrico e patriarcale che tende a obliare una cosa molto semplice, che la tecnica ha a che fare soprattutto con la materialità dell'esistenza, cioè con i corpi. O si riesce a pensare la tecnica materialisticamente o non si sta facendo una buona analisi, perché la tecnica fa sempre riferimento a un sostrato materiale su cui e attraverso cui si applica e agisce.

In questo senso si può dire che la tecnica non è altro che una modalità di relazione tra corpi e con lo spazio e, poiché è la relazione a individuare i corpi e i loro limiti, allora possiamo dire che la tecnica è ciò che ci permette di essere noi stessi, ci forma.

Ma questa relazione non si limita al rapporto tra corpi, comincia bensì nell'incontro con il nostro corpo mai-del-tuttoproprio. Basti pensare a esperienze di base come la quadrupedia, il camminare, correre, saltare, fare capriole, ruote, ballare o forse anche respirare, se è vero che attraverso diversi modi di respirare cambia la nostra postura psicofisica di relazione al mondo. Per non dire del linguaggio, parlare è qualcosa che si apprende nella relazione con chi era già qui prima di noi e ci può insegnare; in più ci permette di modulare i rapporti con il prossimo, cioè istituisce lo spazio relazionale in cui abitiamo, che viviamo.

Il Novecento ha dedicato tantissime energie all'analisi del linguaggio, quindi non ci dilungheremo. Se però ne facciamo riferimento è perché ci può aiutare a capire meglio cos'è una tecnica ed è un buon esempio – insieme alla respirazione – se vogliamo capire prima di tutto come essa prescinda dallo strumento tecnico, utensile o dispositivo che sia, ma ci è necessaria per relazionarci al nostro corpo e ai corpi che incontriamo. Secondariamente ci fa vedere come la tecnica più fine sia quella divenuta talmente familiare da poterla impiegare senza sforzo (come parlare la lingua madre). Cioè quella che si rende invisibile come un'assenza.

C'è un'ulteriore dimensione della tecnica a cui sarebbe giusto accennare, quella che ha a che vedere con la fuga da tutti gli automatismi più o meno indotti o di cui ci vogliamo liberare, perché ci permette di uscire da uno schema irriflesso e ricorrente, che in quanto tale subiamo, nel momento in cui divergiamo rispetto alla norma, allo standard, al conformismo che pretendono di dettare il destino. Nel momento cioè in cui ci

riappropriamo, seppur non per sempre, di noi stessi, dei nostri corpi e dei nostri strumenti, perché no. Un esempio su tutti: l'hacking e la sua attitudine.

In poche righe abbiamo cercato di mostrare quanto siano numerosi i tipi di tecnica, i modi di praticarla e intenderla; dall'immaginario che abbiamo e vogliamo sviluppare dipende la nostra capacità di “mondeggiare multispecie”.

Colonialismo digitale

Abbiamo scelto di pubblicare *Insegnare a trasgredire* di bell hooks perché riteniamo importante contribuire al dibattito attorno alle questioni riguardanti la razza, il genere e la classe attraverso una voce molto amata capace di partire da una prospettiva critica e libertaria.

Tra le molte pubblicazioni di bell hooks abbiamo posto il fuoco sulla questione della formazione, della pedagogia e della trasmissione dei saperi in un'ottica non solo accademica, ma anche comunitaria.

Il nostro sforzo in questo caso va a sostegno dei e delle *black italian* che popolano in modo significativo le aule scolastiche e ai quali nella maggior parte dei casi è negato il diritto alla cittadinanza perché figli di genitori non italiani. Questa compagine giovanile altamente discriminata diventa parte dei movimenti studenteschi e produce movimento a sé, riempiendo le piazze con la propria istanza di lotta contro la razzializzazione e l'oppressione delle persone afro discendenti, latino discendenti, e “non bianche” o “diversamente bianche” con riferimento alle migrazioni dall'Asia e dall'est Europa. Ci auguriamo che al più presto aumenti anche il numero degli insegnanti non bianchi ed è anche a loro che vogliamo dedicare questa pubblicazione, nella certezza che il pensiero di hooks sarà uno strumento importante per affrontare la loro sfida.

Abbiamo scelto di affidare l'introduzione a due attiviste della blackness italiana, Mackda Ghebremariam Tesfau' e Rahel Sereke, femministe intersezionali impegnate nella tutela dei diritti dei migranti e dei richiedenti asilo, oltre che in

esperienze di convivenze inter e trans-culturali come pratiche di solidarietà politiche e antirazziste. La traduzione è di feminoska, attivista antispecista e queer che si occupa di traduzione militante anche attraverso esperienze collettive. Ringraziamo anche Maria Nadotti, intellettuale femminista che per prima ha portato il lavoro di hooks in Italia curando la raccolta *Elogio del margine*, pubblicata nel 1998 da Feltrinelli – ora edito da Tamu edizioni – e tessendo con l'autrice un lavoro di scambio intellettuale che ci ha permesso di conoscere da vicino il pensiero di questa compagna nera e ribelle.

Ci è sembrato importante caratterizzare la pubblicazione di hooks facendola il più possibile “nostra”, partigiana, materia viva per combattere contro il dominio patriarcale capitalista e suprematista bianco.

Come gruppo Ippolita ci occupiamo di mettere in luce il modo in cui le tecnologie creino regimi di verità, dunque saperi politicamente orientati, a partire dalla loro progettazione tecnica. Nel corso del tempo la strada ci ha portato in modo spontaneo oltre la pratica autoriale, che per noi è caratterizzata dalla scrittura collettiva, verso l'esperienza altamente contraddittoria e conflittuale dell'insegnamento. E naturalmente questo è un altro dei motivi per cui abbiamo voluto dotarci del consiglio di chi ha fatto dell'educazione una pratica radicale di libertà.

Insegnare a trasgredire la norma tecnocratica è una sfida che non può essere ingaggiata senza l'ausilio della meridiana concettuale di genere-classe-razza. Il modo in cui il mondo ha conosciuto la tecnologia è caratterizzato da una dominante coloniale che è ancora pericolosamente sottovalutata. Le piattaforme sono a tutti gli effetti progetti di stampo coloniale che regolano la comunicazione globale secondo uno schema culturalmente guidato dal capitalismo statunitense. Le tecnologie commerciali si installano nei nostri vissuti con l'idea di *esportare la democrazia e rendere il mondo un posto migliore* dando completamente per scontato che la loro idea di *civiltà* sia qualcosa che dovemmo accogliere come un dono prezioso.

Dunque non si tratta solo di strumenti della comunicazione. Ci troviamo di fronte a una forma di suprematismo ideologico, continuazione di quello patriarcale e bianco, con mezzi tecnologici. Le grandi major dell'IT sono i nuovi padroni globali che ci indicano dove e come produrre senso, omogenizzando ogni differenza culturale.

Risuonano le parole di Audre Lorde:

Gli strumenti del padrone non smantelleranno mai la casa del padrone. Ci possono permettere di batterlo temporaneamente al suo stesso gioco, ma non ci metteranno mai in condizione di attuare un vero cambiamento. E questo fatto è una minaccia solo per quelle donne che ancora definiscono la casa del padrone come la loro unica fonte di sostegno.

Il servizi web e le app che usiamo tutti i giorni hanno fatto della diversità una variante del consumo. Nel *diversity management* esiste una scatola per ogni cosa, purché sia digeribile senza sforzi dal mercato. Il dissenso e il pensiero critico sono dunque un'alternativa che non mette in discussione il sistema, ma costituisce un semplice +1 da aggiungere alla lista delle variazioni sino a ora immagazzinate. In questo modo viene creato un falso senso di egualitarismo, un'orizzontalità reificante in cui ogni differenza sembra avere cittadinanza perché abbiamo tutt* le stesse interfacce di comunicazione.

Le piattaforme sono descritte in modo mistificatorio come strumenti capaci di colmare la differenza di rappresentazione e offrono una promessa di successo alle minoranze a patto che continuino a partecipare e credano nel sistema. Il consumismo tecnologico è il nuovo volto della cultura del dominio che “promuove la dipendenza dalla menzogna e dalla negazione”, dice hooks:

quella menzogna assume la forma innocente di molti bianchi che sostengono che il razzismo non esiste più, che esistono condizioni di uguaglianza sociale che consentono a qualsiasi persona nera che lavori sodo di raggiungere l'autosufficienza economica, dimenticandosi che il capitalismo richiede l'esistenza di una sottoclasse di pluslavoro. [...] La crisi contemporanea deriva in parte dall'impossibilità di un accesso significativo alla verità. Agli individui non viene solo raccontata la falsità, ma viene raccontata in modo tale da consentirne una comunicazione più efficace. Quando il consumo culturale

collettivo e l'attaccamento a tale disinformazione vanno di pari passo con le menzogne personali vissute dagli individui, la nostra capacità di affrontare la realtà è gravemente intaccata, così come la nostra volontà di intervenire per cambiare circostanze ingiuste.

Gli standard tecnici delle ergonomie cognitive non sono stati abbassati per favorire l'emancipazione o l'inclusione della diversità nel dibattito pubblico, ma per allargare la soglia della propria propaganda. Non bisogna avere difficoltà nell'usare la "tecnologia" perché si tratta di un prodotto di consumo globale che deve intrattenere chiunque abbia un lobo frontale, a partire dalla culla. Viviamo un'ingiunzione a stare al centro dei riflettori e veniamo addestrati al narcisismo come se questo fosse l'unico modo di emergere e far sentire la propria voce. Come sostengono le sorelle Syl e Aph Ko nel saggio *Afro-ismo. Cultura pop, femminismo e veganismo nero*, nato sul solco del movimento Black Lives Matter:

Proprio quando le persone nere cominciavano a seppellire il sogno americano, mettendo giustamente in evidenza il presupposto razzista e neoliberista progettato per perpetuare la privazione dei diritti delle minoranze, sono arrivati gli innovatori, usando i social come defibrillatori digitali per rianimarli. Lo hanno riconfezionato e lo hanno chiamato Facebook, YouTube, Twitter e Instagram.

I nostri pensieri vanno per un momento a un amico recentemente scomparso Benedetto Vecchi, giornalista culturale de "il manifesto" che si è occupato da sempre di tecnologie informatiche. Sarebbe stato certamente incuriosito dalla posizione di queste esperienze nere sul digitale, la sua intelligenza ci manca molto. Ci auguriamo che altri al suo posto abbiano il desiderio di indagare come le questioni della tecnica stiano cambiando in senso critico, anche in relazione al quadrante concettuale di genere-razza-classe.

All'interno dei corsi universitari che teniamo ci accorgiamo di quanto sia delicato rispondere alla domanda "Qual è la cultura dei social?". Alla retorica che le piattaforme siano un ripetitore di comunicazione pubblica che "funziona", si aggiunge la difesa della propria zona di comfort, lo psico-

addome che ci nutre di micro-scariche dopaminergiche da cui non vogliamo sganciarci. Occorre fatica per riconoscere il dominio coloniale dell'iPhone in una prospettiva di *coscientizzazione*, perché si apre a un lavoro di presa in carico della propria coscienza nella direzione di un cambiamento concreto, e questo fa molta paura.

L'idea che la teoria e la coscienza siano strettamente legate alle pratiche materiali della metamorfosi e dell'autoguarigione percorre tutta l'opera politica e pedagogica di hooks. Perché non basta dire "lo so, ne sono consapevole", occorre agire.

Il sogno americano risvegliato dai social è l'utopia liberale della conquista dell'ovest. Una concezione di occupazione territoriale che procede attraverso l'oppressione sistematica delle minoranze e degli altri viventi. L'egoismo virtuoso dell'*uomo bianco col fucile* è legato a un'idea di comunità ristretta a forme familistiche ultra identitarie. Questi *bias* (polarizzazioni, pregiudizi) sono la base culturale implicita nel sistema tecnico che ci è stato fornito e che avvalliamo quotidianamente fingendo che sia "neutro". Le bolle dei filtri, in cui siamo convinti di espandere la nostra capacità comunicativa, sono luoghi in cui incontriamo solo ciò che è simile a noi, ciò che ci piace e che, tendenzialmente, rinforza le idee che già abbiamo. L'alternativa conflittuale è disponibile nel formato "cancel culture".

Ma se usciamo dal centro e proviamo a tornare ai margini, come bell hooks ci insegna, le alternative comunitarie ci sono. In Italia abbiamo alcune esperienze di eccellenza che occorre conoscere e invitare alla contaminazione queer, femminista e decoloniale. La comunità di A/I (che sta per autistici.org / inventati.org) dal 2001 lavora sui temi dei diritti digitali da una prospettiva critica e per un'autodifesa digitale individuale e collettiva, offre molti servizi utili a sostituire quelli commerciali e lavora da sempre nel massimo rispetto della privacy di chi ne entra a far parte. Ogni anno, dal 1998, si tiene Hackmeeting, il raduno delle controculture informatiche italiane, dove vengono presentati anche nuovi gruppi e servizi come cisti.org un server

autogestito di Torino che si è fatto notare durante la quarantena per il Covid-19. Ma ce ne sono anche altri, Indivia.net di Bologna, Tracciabili a Brescia, insomma l'invito è a essere curiosi e cercare un modo diverso per vivere la tecnologia, possibilmente in senso ecologico.

Le sorelle Ko vanno in questa direzione quando si domandano se non sia giunto il momento di tornare ai margini e rilanciare il nucleo radicale dei nostri progetti:

Le piattaforme social diventano strumenti post-razziali. [...] Bisogna dunque chiedersi: esiste un modo migliore di impegnarsi in pratiche di attivismo senza utilizzare le piattaforme capitalistiche dei social media? [...] Il fatto che vogliamo smantellare la supremazia bianca ma molti di noi non riescono nemmeno a immaginare di eliminare i profili Facebook e gli account Twitter suggerisce che potremmo esservi più legati di quanto avessimo immaginato.

Ed è proprio bell hooks che le ragazze chiamano in supporto, una *boomer* il cui consiglio è ancora ferocemente sul pezzo quando dice che il margine, il “fuori” dal centro, è qualcosa di più che un semplice spazio di privazione, ma un luogo radicale di resistenza e di lotta dove coltivare un corpus di teorie e pratiche alternative, in cui sviluppare il nostro linguaggio creativamente. Nella raccolta *Elogio del margine*, questi concetti di base sono più volte ripresi:

Le nostre vite dipendono dalla nostra capacità di concettualizzare alternative, spesso improvvisando. È compito di una pratica culturale radicale teorizzare su questa esperienza in una prospettiva estetica e critica. Per me questo spazio di apertura radicale è il margine, il bordo, là dove la profondità è assoluta. Trovare casa in questo spazio è difficile, ma necessario.

E allora non bastano università e scuola. Abbiamo bisogno di fare *comunità educante* a partire dalle pratiche di vita in luoghi ibridi di cui non abbiamo il pieno controllo. L'hacking, il metodo in cui si approccia alla tecnologia modificandola in senso creativo e non conforme alle regole, non è inquadrabile in percorsi di studio ufficiali e titoli di studio riconosciuti. Nelle comunità di hacker si impara attraverso l'autoformazione e la condivisione delle competenze. Non è un caso che questi metodi siano stati sussunti per dare vita all'aberrazione chiamata

sharing economy (economia della condivisione). Si tratta di modalità di apprendimento per lo più destrutturate e basate su contesti di affinità, quindi estremamente liquide e adattive, che hanno a che fare con il tempo improduttivo e libero dell'ozio. Questo tipo di apprendimento è estremamente efficace. Dimostra come l'inoperosità coincida con la liberazione di energia creativa. Questo tratto antiautoritario dell'hacking permette una disattivazione dei dispositivi di potere che consiste nell'aprirli a un "nuovo uso" che non era stato previsto. Un uso artistico o politico che non risponde necessariamente a una logica strumentale o di vantaggio. Imparare significa "impoterarsi" sviluppare *potentia* certo, ma anche *potestas*, cioè comprendere la possibilità di avere dominio sugli altri e la responsabilità che ne deriva. Il sapere è potere. Questo momento etico, che è molto netto nell'ambito informatico, può avere una sua fioritura politica se è messo in relazione a una diversa idea di giustizia sociale che diserti il privilegio maschile e bianco.

L'obiettivo è meticciare un insieme vasto di studi e pratiche decoloniali che non dipendano dalla valutazione di chi struttura il potere con la certezza di mantenerci in posizione di subalternità. Sia esso l'università o il social network. Vogliamo costruire indipendenza e autonomia e accogliere le persone che vengono sistematicamente escluse dai circuiti scolastici.

Il potere di questo non risiede semplicemente nella possibilità di resistenza alla supremazia bianca, ma nella creazione di uno spazio per la produzione di culture ed epistemologie alternative, modi di pensare e conoscere differenti e cruciali al fine di creare una visione contro egemonica del mondo.

hooks ci esorta a costruire uno spazio di saperi esterno a quelli ufficialmente preposti al compito. Non stiamo dicendo che non si debba mettere alla prova la nostra capacità di contaminare i contesti istituzionali, continueremo a "insegnare a trasgredire" nella scuola e nell'università. Stiamo dicendo che non dobbiamo dimenticarci chi siamo (attivisti*) e da dove veniamo (dal basso). Gli spazi autogestiti possono essere

palestre della democrazia diretta e incubatori di avanguardie culturali con lo sguardo puntato su *transfemminismo* e *blackness*. Mobilitare archivi, case editrici, autoproduzioni, traduzioni militanti, è una ricetta che funziona e alla quale non dovremmo rinunciare.

Il compito pedagogico che hooks ci assegna è alimentare una cultura comune fatta di pratiche di vita orientate alla cura e all'autoguarigione, e che ci tengano in allenamento nella capacità di articolare creativamente il conflitto. Una variata femminista e nera dell'*epimèleia heautoù* che a noi piace chiamare hacking del sé. Impariamo ad alzare il livello: “Quando la nostra esperienza vissuta della teoria critica è fondamentalmente legata a processi di autoguarigione e di liberazione collettiva, non esiste alcun divario tra teoria e pratica”. Ecco che la filosofia torna a essere una pratica di vita.

Transfemminismo cyborg e corpi in metamorfosi

Un attacco incendiario alle illusioni umane di immunità e integrità

Quando Sadie Plant nel 1997 dà vita a *Zero, Uno. Donne digitali e tecnocultura* l'oligopolio dei GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft) non è nemmeno all'orizzonte. La rete era un proliferare di esperienze disordinate, il web era appena nato e nessuno sembrava porsi l'idea che il suo disciplinamento tecnico avrebbe coinciso con un regime mondiale di disciplinamento e gestione produttiva della biodiversità umana. Per descrivere i cambiamenti tecnologici si guardava a *Millepiani* di Deleuze e Guattari, più che a *Sorvegliare e punire* di Michel Foucault. Solo la biologa Donna Haraway, amata e molto citata in questo volume di Sadie Plant, con la sua teoria cyborg preannunciava *l'informatica del dominio*, ma al contempo ci proponeva un soggetto ibrido capace di collegare animali, macchine, piante, umane in senso ecologico e femminista.

Era l'epoca d'oro del cyberpunk e il cyberfemminismo rappresentava un nuovo modo del femminismo che andava oltre la teoria della differenza sessuale. Nel suo libro Sadie Plant dice che era

un attacco incendiario alle illusioni umane di immunità e integrità. La vita intelligente non può più essere monopolizzata. E lungi dallo scomparire nell'immaterialità, il corpo si complica, si replica, sfugge all'organizzazione

normale [...] questa malleabilità è dappertutto: nei passaggi di stato della transessualità, nelle perforazioni di tatuaggi e piercing, nei marchi indelebili delle scarificazioni, nella vita batterica, nelle protesi, negli sciami di matrici vaganti.

Il cyberfemminismo ha avuto a che fare più con l'arte che con la tecnica in senso stretto. Le sue esponenti principali sono state teoriche e artiste anche molto diverse le une dalle altre, citiamone solo alcune per dare un'idea dell'estensione disciplinare del movimento: le australiane VNS Matrix "il clitoride è una linea diretta per la matrice" ispirate direttamente dalla Haraway; la francese Orlan che si è dedicata interamente alla bodyart; la scrittrice di romanzi cyberpunk Pat Cadigan; qualcuna annovera tra le prime anche la cantante Diamanda Galás, e noi siamo d'accordo. La cultura hacker da cui veniamo sostenute che è possibile fare hacking con qualsiasi cosa, non necessariamente con le macchine e i codici informatici. Il punto è decostruire e ricostruire un oggetto cambiando le regole con cui era stato progettato, cioè fargli fare qualcosa di completamente diverso e inaspettato. In questo senso un esempio straordinario di hacking è proprio il lavoro di Diamanda Galás che usa la sua voce come un sintetizzatore in grado di controllare con precisione le onde sonore.

Il 1997 è anche l'anno in cui un gruppo di cyberfemministe si riunisce collettivamente nell'ambito di Documenta 10 a Kassel in Germania, per il First Cyberfeminist International alla fine del quale sarà prodotto un manifesto in "10 Antitesi" sul significato del movimento. L'incontro era organizzato tra le altre da Cornelia Sollfrank, artista e intellettuale tedesca, una delle fondatrici della net art e attivista del Chaos Computer Club.

Nello stesso anno, come a segnare un passaggio simbolico, in Italia esce il primo numero della rivista di "secrezioni acide" "FikaFutura" supplemento di "Decoder" della ShaKe Edizioni. Dichiaratamente cyberfemminista e con una particolare vocazione antimaterna, "FikaFutura" è un titolo giocato direttamente in conflitto con quello del settimanale

“DonnaModerna” e con tutto il perbenismo borghese dei “femminili” che ancora cercano di ammansirci di stereotipi graditi al patriarcato. Negli unici due numeri usciti, la redazione di Cromosoma X raccoglie tutto il meglio del cyberfemminismo internazionale, tra cui la stessa Sadie Plant, e lo mescola ad alcune voci della scena underground nostrana.

Il pensiero post-strutturalista ha fatto da cornice teorica del periodo, spesso anche in modo implicito. In particolare alcuni temi di Deleuze e Guattari, il rizoma, il divenire minore, il corpo senz’organi, sono dei veri e propri ritornelli, sia di questo libro sia negli anni a cavallo del millennio. Sebbene gli autori de *L’antiedipo* e *Millepiani* abbiano fatto una critica all’individualismo liberale tanto quanto alle strutture limitanti della teoria marxista, non si può sostenere che non siano stati anticapitalisti. Chiunque ci provasse sarebbe in malafede.

Cyberfemminismo e controcultura

Nel 1997, mentre nella facoltà di Filosofia dell’Università di Warwick Sadie Plant (con il suo compagno Nick Land) lavorava alla CCRU (Cybernetic Culture Research Unit) e dava alle stampe *Zero, Uno*, a Milano gli studenti occupavano il Deposito Bulk, un laboratorio da cui sono emerse sia la generazione di hacker che ha dato impulso al progetto Autistici/Inventati.org (a oggi il maggiore tra i server europei autogestiti che erogano servizi per gruppi e comunità) sia una piccola esperienza anomala per il femminismo di quegli anni: la casa occupata di sole ragazze SheSquat. Il collettivo ebbe un momento di ibridazione con l’hacklab ReLOAD e diede avvio all’esperienza tecnologica mista di XX(y) composto sia da maschi sia da femmine. Da questa genealogia siamo emersə anche noi, il gruppo di ricerca Ippolita, cellula tecnopolitica oltre l’informatica del dominio.

Alla fine dei novanta, nella collana Interzone di Feltrinelli, si poteva leggere in italiano il *Manifesto Cyborg* della Haraway. Dal mix fatale di queste prime riflessioni sul postumano con la

teoria nomade di Deleuze (e l'affermarsi della tecnologia libera su una rete tutta da costruire) studiose come Rosi Braidotti e artiste intellettuali come Sadie Plant immaginarono un tecnofemminismo mutante e radicalmente antiessenzialista, anche ispirate dal lavoro di pensatrici postcoloniali come Gayatri Spivak e alla psicoanalisi femminista di Luce Irigaray. Frattanto collettivi microscopici e altre singole importanti individualità prendevano l'abbrivio per stare in quello che aveva il sapore di un cambiamento epocale.

Il concetto di cyborg declinato in senso cyberfemminista rappresenta la possibilità di nuove figurazioni politiche costruite sulla cancellazione del confine tra organico e tecnologico, animale e umano, in un principio che, come Ippolita, ci piace definire di *non purezza radicale*. Il ribollire magmatico del kaos della rete di Internet era l'humus naturale per tutto ciò che era fuori dalle norme, consapevolmente deviante e orgogliosamente abbietto, in una parola: contro culturale.

Il cyborg è una metafora: “ho sempre letto la biologia in un duplice modo” dice Haraway in un'intervista rilasciata a Thyrza Nichols Goodeve “come qualcosa che riguarda il funzionamento del mondo dal punto di vista biologico, ma anche come qualcosa che riguarda il funzionamento del mondo dal punto di vista metaforico. Un punto di congiunzione tra il figurato e il reale. Non vedo poi tanta differenza tra biochimica e linguaggio”. Haraway usa le metafore in modo euristico per procedere nella scoperta scientifica, ma anche in modo argomentativo e filosofico. Le metafore sulla complessità servono a superare il divario tra natura e cultura, natura e società, attraverso la qualità fisica della simbolizzazione.

La scienza non è neutra, il ricercatore scientifico che usa il suo metodo “oggettivo” per conoscere la “verità” è influenzato dalla cultura, ideologicamente orientata, da cui proviene e che l'ha formato per leggere la realtà attraverso lo sguardo del dominio positivista.

Il punto di vista postumano e anticartesiano della scienza di Haraway è che esiste un legame potentissimo tra letterale e figurativo, tra scientifico ed espressivo.

La priorità della forma sulla materia, così come dell'anima sul corpo, è all'origine del comando del padrone sullo schiavo (sugli animali, sulle femmine) così come dell'umano sulla macchina. Il soggetto cyberfemminista invece, compreso quello di Sadie Plant nel suo libro, non ha un principio ordinatore, non è mai del tutto capace di autodefinizione, "perché riconosce una distribuzione cognitiva interna al corpo (che prova piacere/intelligenza non in modo deterritorializzato)" ma anche trasposta sul corpo-mondo delle relazioni con i viventi e con le macchine (sì, il nostro corpo proietta i legami di parentela anche alle macchine). Il discorso di Haraway a tratti abbandona la scienza e la razionalità come è intesa dal mondo occidentale, così come Plant diventa via via sempre meno tecnica: analogie, visioni, metafore, storie si intrecciano in un linguaggio altro, a tratti alieno.

Tessere la rete della tecnoscienza femminista

L'ultima Haraway di *Chthulucene* riprende la metafora della tessitura, che è il "filo conduttore" di Plant in *Zero, Uno*. La civiltà non nasce con la scrittura, ma con i processi tessili. Lo strumento per eccellenza non è il bastone (prolungamento del braccio, attacco e difesa), ma la corda (prolungamento del legame, connessione e superficie di intrecci). Le reti e sistemi di rete dell'information technology sono tentacolari (dal latino *tentaculum* strumento per tastare e sentire) sentieri intrecciati, figure di filo.

Il cyberfemminismo ci insegna a "tessere incantesimi" attraverso la tecnoscienza femminista che ha a che fare con gli uno e gli zero, sì ma anche no, e che ha a che fare con il fatto scientifico: sì e no.

Il cyberfemminismo è capace di temperare la rivelazione della performatività del linguaggio e della scrittura perché si pone dalla parte del *divenire minore* deleuziano del sé e del linguaggio. La matrice di carta (fatta di stratificazioni e intrecci) che l'autore guarda dall'alto, continua ad avere voce in capitolo rispetto alla scrittura che supporta. La materia e i corpi sono sempre presenti. La scrittura (e il linguaggio) esiste solo in rapporto agli incroci che rende possibili o da cui è, essa stessa, resa possibile. Questo rapporto di complessità con la materia è di tipo etico, non può essere meramente tecnico. L'etica non è qualcosa di confinato nel regno dei diritti, ma ha a che fare con il concetto di azione politica e con la gestione dei rapporti di potere.

In *Zero, Uno* di Sadie Plant la tecnologia selvaggia e inaddomesticabile è sovrapposta al *soggetto eccentrico* del femminismo, alle amazzoni di Wittig e a tutte le donne irregolari e anonime, contabili, centraliniste e segretarie, scienziate e matematiche, che hanno fatto il “dietro le quinte” della storia dell'informatica. Dalla prima “tessitrice” all'androide, che è sempre per definizione una gynoide, in quanto soggetto subalterno e perturbante che ha da perdere solo le proprie catene, la storia delle *macchine desideranti* di Plant è una fabula speculativa di schiavø in rivolta.

La sua Musa è Ada Lovelace, un'adolescente che nel 1833, incontrò una macchina che giunse a considerare “come un amico”. Si trattava di quella che sarebbe diventata la Macchina Analitica alla quale Babbage si era dedicato per una vita. Il lavoro che Ada Lovelace apportò alla macchina fa tale che lei stessa venne considerata la prima programmatrice di computer.

Il passaggio del millennio è stato caratterizzato da una forte sperimentazione tecnopolitica e artistica. Il network degli hacklab e degli hacker politicizzati ha permesso di saldare il movimento NoGlobal alla consapevolezza che la rete si potesse utilizzare come luogo di autonomia e controffensiva, l'esperienza di Indymedia ne è stato il miglior esempio su tutti.

A più di vent'anni dal G8 di Genova del 2001, ci sembra che alcune riflessioni sulla comunicazione e l'organizzazione digitale dei movimenti sarebbero da riattualizzare.

Non si può dire che il tecno-entusiasmo di Sadie Plant non fosse anche nostro. Ma come ha chiosato qualche tempo fa, in relazione all'amore per i virus informatici, Luca Lampo di EpidemiC: "eravamo luddisti anche quando eravamo entusiasti".

Il telaio Jacquard è il punto di incrocio tra la metafora delle tessitura e la tecnologia, prima macchina ad aver usato la scheda perforata è considerata l'antesignana del calcolatore e il punto di svolta della rivoluzione industriale.

Il movimento degli operai e degli artigiani contro queste macchine, che all'inizio del 1800 stavano spazzando via il lavoro e le competenze dei tessili, era chiamato luddista. Più o meno nello stesso periodo in cui Ada Lovelace scriveva le annotazioni su quello che sarebbe diventato un linguaggio di programmazione. Il nome del movimento luddista deriva da un personaggio, probabilmente di invenzione, chiamato Ned Ludd, Re Ludd o anche Generale Ludd, leader immaginario della rivolta. Il sabotaggio e la distruzione delle macchine industriali era allora punito con la morte per impiccagione. Lord Byron (padre di quell'Ada Lovelace che potremmo definire cyberfemminista per caso, facendo eco al libro di Linus Torvalds) fu l'unico a pronunciarsi pubblicamente contro tale pena di morte in un celebre discorso noto come *Song for the Luddites*.

Il luddismo fu un vero e proprio movimento insurrezionale, oltre a essere antesignano dei sindacati. Interessante notare che nell'unica incisione che raffigura Ned Ludd datata 1812, il generale sia interamente travestito da donna. Forse oltre che luddisti siamo sempre stati anche queer.

Dal cyberpunk a oggi, tra capitalismo della sorveglianza e anarcocapitalismo

Ma torniamo al più recente passato, nel primo decennio del 2000 l'impatto potenzialmente sovversivo e *deterritorializzante* delle nuove tecnologie digitali viene pesantemente ostacolato dalla riaffermazione del principio ordinatore del progresso, che sin dal XVII secolo produce una certa quota di libertà nella misura in cui può controllarla e renderla produttiva, come ci insegna Foucault in *Nascita della biopolitica*. Dapprima il passaggio è avvenuto in forma esoterica, tra le fila dei pochi che ne potevano comprendere la portata, dal free software all'open source. A breve è diventato di massa, quando Google ha monopolizzato la ricerca, l'autenticazione e naturalmente il *mobile* attraverso Android. L'enfasi consumistica per il "nuovo" tecnologico, così socialmente diffusa, si è adattata perfettamente al rifiuto sostanziale di cambiamento sociale. Nei nostri studi e specialmente in *Open non è free* e in *Luci e ombre di Google* abbiamo ricostruito questi passaggi.

Il capitalismo della sorveglianza rappresenta bene il modello di gestione sino-americano che tiene assieme senza soluzione di continuità, uno statalismo alla Orwell con una formulazione neoliberale delle distopie di Huxley. Il tratto comune di questi sistemi così diversi è il profiling, la spinta a produrre e raccogliere dati connessi all'identità e al comportamento. La sorveglianza come elemento costitutivo del potere, biopotere esteso dallo stato al mercato e ritorno. Tuttavia questo quadro non esaurisce il problema dal punto di vista ideologico. Come abbiamo avuto modo di approfondire nelle ricerche del gruppo Ippolita, alle spalle delle piattaforme c'è un'ampia compagine culturale, che abbiamo definito anarcocapitalista, ben saldata sin da tempi non sospetti con i movimenti connessi alle tecnologie digitali.

In Cina la competizione è limitata dall'impero statale, si impone solo ciò che è gradito alla burocrazia politica che è un

apparato centralizzato. In occidente assistiamo invece a una lotta tra i monopolisti, cosiddetti GAFAM, e la matrice culturale che li ha ispirati: l'anarcocapitalismo della *californian ideology*.

Non avendo sviluppato una cultura digitale adeguata per comprendere i grandi cambiamenti intercorsi negli ultimi vent'anni, gli stati europei, con tutto il loro seguito di apparati amministrativi ed economici, si trovano ad abbracciare politiche molto più radicali di quello che immaginano. La spinta alla decentralizzazione totale delle tecnologie, che pure avrebbe un principio nobile, spoglia le comunità e gli stati dell'agibilità connessa allo sviluppo tecnico, consegnando tutta la capacità di azione a chi è già in grado di raccogliere i dati, cioè i soliti noti, magari travestiti con nuovi brand. L'idea della decentralizzazione tecnica si accompagna all'idea di una maggiore libertà individuale fino alla possibilità che i singoli individui possano gestire autonomamente i propri dati (la cui volumetria frattanto aumenta inesorabilmente). L'idea può essere abilmente spacciata sia come democratica e liberale, sia come socialista e anarchica, ma non è nessuna delle due, bensì un amalgama letale di individualismo e competizione.

Non siamo politicamente preparati a riconoscere gli effetti delle tecnologie. La libertà individuale è una cosa di massima importanza quando abbiamo gli strumenti per gestirla, strumenti anche culturali, non solo tecnici, per questo si parla di "tecnopolitica". Quindi è molto facile che a una stessa tecnologia attribuiamo "effetti" politici completamente diversi tra loro. Il risultato altrimenti si ridurrebbe nell'illusione di difendere la privacy dei cittadini, confermando invece una forma parossistica di proprietà privata. Si tratta di una proprietà privata/privacy che aumenta sempre di più fino a schiacciarci.

In questo contesto potrà gestire i propri dati solo chi ha le competenze e le risorse per farlo, tutto il resto della popolazione darà in affido questa produzione a terzi nell'illusione (prima di tutto epistemologica) che il mercato abbia di per sé delle qualità democratiche.

La crittografia è il *master* assoluto della cultura libertariana (nome certamente più adeguato, ma meno evocativo); attraverso la crittografia e le tecnologie che ne derivano, per esempio la blockchain, viene reintrodotta l'utopia di un mercato perfetto nel pensiero liberale, la possibilità di difendere la proprietà privata in assenza di eserciti e la possibilità di fissare norme fiduciarie in assenza di organizzazione. Non è un caso che uno dei più grandi alfieri anarcocapitalisti come Peter Thiel abbia fondato una società come PayPal. Vegani, gay, animalisti, amanti della libertà tanto da risultare indigesti alle istituzioni, gli anarcocapitalisti ci somigliano, ma non potrebbero essere più diversi, perché paradossalmente la libertà di mercato per loro è più importante della libertà delle persone, in quanto ne ha diritto solo chi possiede i mezzi economici per articolarla.

I libertariani rispondono a quell'euforia tecno-entusiasta propria del cyberpunk che abbiamo amato. Tuttavia il loro amore per l'anticonformismo non celebra la diversità come ricchezza comune, ma come vantaggio egoistico. La competizione e la gerarchia non vengono mai messe in discussione. La crittografia è l'oggetto tecnico che garantisce l'esistenza di sfere separate di libertà individuale e protegge le transazioni dirette (in particolare le transazioni economiche) al di fuori dal controllo dello stato, stabilendo in tal modo, a prescindere dalla legalità o meno dei procedimenti impiegati, un vero e proprio *laissez-faire* economico. La politica intesa come *azione nello spazio pubblico condiviso* non ha semplicemente ragion d'essere perché gli spazi pubblici tendono a essere riassorbiti in spazi privati, assoggettati all'arbitrio individuale. La politica viene sostituita dalla tecnica, il governo non tende a socializzarsi in autogoverno, bensì a mutarsi in governance, in amministrazione. Nulla di più distante dall'idea di socialismo anarchico.

Ci teniamo a esplicitare che il problema non è la crittografia di per sé, come già abbiamo detto circa la decentralizzazione, ma l'uso suprematista di una tecnologia pesante, che si

sostituisce interamente alla riflessione culturale sulla fiducia, sull'etica delle soglie ed esclude altre forme di apprendimento non derivate dalla tecnica.

Lo slogan femminista “le strade sicure le fanno le donne libere” intende dire che non occorrono né tutori dell'ordine, né videocamere, né armi da fuoco, bensì umani capaci di vivere lo spazio pubblico della città nel rispetto reciproco. Questo risultato si ottiene solo attraverso la formazione di una comunità che agisce culturalmente, non in una logica di amico/nemico, interno/esterno, normale/deviante.

L'idea che la crittografia sia la panacea di tutti i mali è una forma di suprematismo nerd dove il soggetto della rivoluzione digitale non è il *junkie cyborg* ribelle di Sadie Plant o di Antonio Caronia, ma l'hacker come eroe reazionario. Grattiamo sotto Elon Musk e Mark Zuckerberg e troveremo una Primula rossa dal sapore vagamente *incel*. Fatte queste distinzioni è possibile capire meglio la differenza tra il postumano femminista e il transumano libertariano.

Il corpo tra antropocentrismo ed epistemologia femminista

I libertariani disprezzano tutto ciò che è corpo non mediato dalla tecnica. Li spaventa il materiale organico e ciò che, in modo autonomo per azione di batteri e senza l'ausilio umano, si decompone, si mescola e si trasforma in nutrimento per altre forme di vita. Il positivismo scienziato che crea gli immaginari tecnologici è terrorizzato dal compost quanto dalla vecchiaia. Prova disprezzo per tutto ciò che non può essere digerito attraverso un linguaggio formale. La morte è il suo grande rimosso.

L'intelligenza digitale creata dalla cultura libertariana dell'informatica non si pone mai il limite ecologico del sé e del mondo. Il limite è sempre qualcosa da superare, mai uno spazio

di pratica politica. La raccolta massiva di dati, estratti da una mungitrice meccanica attaccata agli utenti, costituisce la raccolta di cibo necessario a nutrire algoritmi bulimici che per crescere hanno bisogno di mangiare senza esser mai liberi dal bisogno di accumulare dati su dati. Macchine del bisogno al posto di Macchine desideranti.

Il piano d'azione del transumanesimo libertariano è una superficie antropocentrica liscia che ha completamente igienizzato il rapporto con la vita umana attraverso la tecnica di disciplinamento estrattivo. Bisostanzialismo cartesiano a uso commerciale: il corpo è un involucro utile fino alla prossima release, poi la “mente” sarà riversata in un nuovo sacchetto. In alternativa all'utopia del mindupload, il corpo è centro dell'attenzione solo come autopotenziamento (self-enhancement, quantificazione biometrica tramite smartwatch et similia) in un ottica distorta di cura del sé che al posto del benessere genera ansia e senso di inadeguatezza.

Nel transfemminismo, nel postumanesimo femminista e nel cyberfemminismo, di cui vogliamo sottolineare le relazioni intrinseche, non ci sono distinzioni tra mente e corpo, tra teoria e pratica. Noi siamo il nostro corpo.

Il corpo non è una superficie liscia, ma piena di pieghe, cicatrici, desideri e contraddizioni. Il nostro corpo è nostro eppure non ci appartiene. È in con-divenire, è co-dipendente dal resto del mondo, vivente e non vivente. Questo significa che non lo manipoleremo? Certo che lo manipoleremo, anche attraverso la chimica e la tecnologia, ma per il nostro desiderio libero da automatismi, non per il profitto delle multinazionali farmaceutiche e dell'hi-tech.

“Il cervello non è qualcosa da opporre al corpo. Questo cervello è corpo, si estende addirittura fino ai polpastrelli, attraverso pensieri, pulsazioni, fluttuazioni chimiche, ed è virtualmente connesso anche alla materialità di altri corpi, dei vestiti delle tastiere, dei flussi del traffico, delle vie cittadine, delle sequenze di dati. Non esiste l'immaterialità” così Plant ci

esorta a sviluppare un'autonomia degli immaginari metamorfici.

Il transfemminismo potrebbe avere la capacità di spostare ecologicamente l'umano dal centro della scena. Le donne (biologiche o no) non sono mai state davvero annoverate tra gli umani (che sono maschi sia in senso biologico sia performativo) e forse potremmo orgogliosamente dire che entrare ufficialmente oggi nella categoria è un privilegio di scarso valore.

Una delle caratteristiche affascinanti di Sadie Plant è che amava autodefinirsi gioiosamente una ex umana. Facciamola finita con la filosofia del soggetto! Entriamo allora nell'etica della relazione: "lavoro con le figure di filo come se fossero un troppo teoretico" dice Haraway, una forma semiotico-materiale di compostaggio, "un modo di fare teoria nel fango", di stare nel disordine.

Lo stesso dice bell hooks, un'altra "femminista arrabbiata" amata dal cyberpunk politicizzato: "Quando la nostra esperienza vissuta della teoria critica è fondamentalemente legata a processi di autoguarigione e di liberazione collettiva, non esiste alcun divario tra teoria e pratica".

Tecnologie femministe per abitare in modo ecologico un mondo danneggiato (come noi)

Se vogliamo che la tecnologia sia *humus* per il movimento femminista dobbiamo imparare a decolonializzarla. Non per renderla "pulita", come già detto non c'è nessuna pretesa di purezza delle pratiche, ma per renderla sostenibile. Abbassare drasticamente la soglia di tossicità coloniale delle tecnologie si rende ormai necessario. Il gigantismo patriarcale infatti non funziona. Nell'ordine di scala ipertrofico della nazione bianca, qualsiasi tecnologia, superata una certa soglia, diventa nociva. L'industria serve al profitto, non al sostentamento dei viventi. A

cosa ci serve esattamente conservare tutti i dati prodotti dagli utenti in ogni micro-movimento esperito online?

L'ecologia sia *in primis* ecologia delle relazioni: impariamo a valorizzare le interazioni più significative e a eliminare quelle superflue indotte dal consumismo. Come riconoscerle? Sono quelle che prima accarezzano l'ego e poi lasciano un senso di vuoto e inadeguatezza.

Disidentifichiamoci dalle norme, anche quelle tecnologiche. Diveniamo capaci di trasformare il godimento normalizzante e compulsivo nella ricerca di uno stile personale e di un desiderio collettivo. La nostra sarà l'arte di vivere in un pianeta danneggiato. Sapremo fare arte delle nostre vite malmesse. L'hacking per quanto ci riguarda non fa eccezione perché è anche saper “tirare un colpo dritto con un bastone storto”. La potenza di calcolo non è in grado di sostituire la capacità di trovare soluzioni creative in situazioni precarie perché è l'unicità delle nostre catastrofi personali a fare la differenza. Non quanto siamo performanti.

Come ci insegna Sadie Plant, abbiamo sempre saputo abitare le perdite. Il lutto dovrebbe aprirci alla consapevolezza dei nostri rapporti, alla dipendenza da altri esseri e a “restare in contatto con il problema”. Il kintsugi è l'arte giapponese di riparare le ceramiche esaltando le crepe dovute alla rottura per mezzo di materiali preziosi, come l'oro e l'argento. Il vasellame risulta composto di cicatrici molto visibili che non nascondono il problema, ma ne fanno un nuovo spazio di espressione. Anche questa è una metafora del cyborg.

Il kintsugi ci mostra il valore simbolico delle rotture, il rispetto per ciò che è danneggiato e imperfetto, l'accettazione dei cambiamenti che comporta la vita, sia quella degli oggetti, sia quella delle persone. Il contrario del consumismo industriale, fatto di oggetti perfetti, tutti uguali. Il kintsugi lavora sul lutto; con le parole di Sadie Plant: “a prescindere da dimensioni, complessità e materiali costitutivi, tutti gli organismi funzionano solo perché sono sia viventi che morenti, coinvolti simultaneamente in processi di organizzazione e

disorganizzazione”, con le parole di Deleuze: “ogni intensità affronta nella sua propria vita l’esperienza della morte, la avvolge”. Abitiamo ogni giorno la catastrofe, ma dobbiamo trovare la trama comune, le figure di filo che ricompongono la frattura creata dal dominio eteropatriarcale. Facciamo reti autonome, facciamo network inaspettati, facciamo rizoma d’oro tra le crepe. Abbracciamo ciò che è cicatrizzato e ciò che è rotto, il mostruoso e l’abbietto sono la nostra ricchezza, il nostro humus. Le artiste eco-sessuali Annie Sprinkle e Beth Stephens hanno disegnato un adesivo per Haraway e per noi: “compostare è sexy”. Dalle parole di Sadie Plant: “Perfino gli individui più unitari sono intimamente legati da reti che li conducono oltre i loro confini, brulicano di vaste popolazioni di vita inorganica le cui repliche frantumano perfino le più perverse idee antropocentriche riguardo a ciò che significa avere un sesso, o cosa significhi il sesso in sé [...]. Quelli che credono nella propria integrità organica sono troppo umani per il futuro in cui ha vissuto Ada Lovelace”.

Percezioni, relazioni, tecnologie

Nel 2004 Bernard Stiegler scrive *La miseria simbolica. L'epoca iperindustriale* un libro che permette a chi legge di andare maggiormente in profondità di alcuni snodi teorici fondamentali per la comprensione di questo grande autore e della sua opera. Bernard Stiegler è stato capace di contribuire in modo originale alle questioni aperte dalla filosofia della tecnologia. Il suo è un taglio che mostra come gli strumenti tecnici e narrativi di comunicazione commerciale si insinuino problematicamente nella formazione delle soggettività individuali e collettive che tutti noi siamo, a partire da un livello percettivo ed estetico che è sempre co-implicato con quello sociopolitico. Il suo lavoro ci è quindi utile perché ci permette di pensare alla complessità che la tecnologia del dominio porta con sé – avvantaggiandoci anche del contributo dei grandi autori a cui si richiama lo stesso Stiegler – e ci aiuta a esercitare uno sguardo critico più ampio e profondo.

La miseria simbolica è un'opera che si compone di due volumi, il primo è *L'epoca iperindustriale*, mentre il secondo ha per sottotitolo *La catastrofe del sensibile*. Di questa prima parte sorprende il tono assertivo, deciso e forte nell'enunciazione dei problemi e delle dinamiche che li creano, fin dalla prima pagina. Il filosofo è come animato dall'urgenza di arrivare al punto, al cuore del problema, per poi riprenderlo e ripensarlo per mostrarne le tante facce. Una tensione che mira a identificare le conseguenze etiche, politiche, ossia psichiche e sociali, della situazione che stiamo vivendo:

La nostra epoca si caratterizza come presa di controllo del simbolico da parte della tecnologia industriale, laddove l'estetica è diventata al contempo l'arma e il teatro della guerra economica. Ne risulta una miseria in cui il condizionamento si sostituisce all'esperienza.

E poco oltre precisa:

Il problema del politico è di sapere come stare insieme, vivere insieme, accettarsi come un insieme attraverso e a partire dalle nostre singolarità (ben più profondamente ancora che a partire dalle nostre differenze) e oltre i nostri conflitti d'interesse. La politica è l'arte di garantire un'unità della città nel suo desiderio di avvenire comune, la sua individuazione, la sua singolarità come divenire-uno. Ora, un tale desiderio presuppone un fondo estetico comune. L'essere insieme è quello di un insieme sensibile. Una comunità politica è dunque la comunità di un sentire. Se non si è capaci di amare insieme le cose (paesaggi, città, oggetti, opere, lingue ecc.), non ci si può amare. Questo è il senso della *philia* in Aristotele. Amarsi è amare insieme cose diverse da sé.

Questa urgenza ci risuona particolarmente in quanto gruppo di attivisti che pratica la vita militante e promuove un cambiamento netto del vivere insieme. È per passi come questo che sentiamo Bernard Siegler ancora più vicino e, prescindendo dalla distanza e dalle differenze, un compagno di strada.

Traspare dalle pagine l'esercizio del pensiero volto ad approfondire i problemi concettuali che la tecnologia commerciale di comunicazione porta con sé; e quindi il tentativo di superare l'abisso attraverso una sua comprensione analitica, un'attività di ricerca e la pratica del network indispensabile per la sperimentazione di possibili alternative. In questo senso ciò che colpisce è il suo essere di parte, il suo non fare sconti all'innovazione tecnologica quando questa porta con sé il segno del (nuovo) capitalismo avanzato.

[...] l'iperindustrializzazione fa apparire una nuova immagine dell'individuo, ma, ed è anche il paradosso del mio titolo, una figura di individuo tale che questi venga a trovarsi defigurato, nella misura in cui la generalizzazione iperindustriale del calcolo fa ostacolo al processo di individuazione che, solo, rende l'individuo possibile.

Un segno che non si può cambiare – ci appare sempre più evidente – se non andando a destrutturare le premesse teoriche

e fattuali da cui origina, pena replicare la medesima miseria simbolica:

Per miseria del simbolico intendo la perdita di individuazione derivante a sua volta dalla perdita di partecipazione alla produzione dei simboli, designanti, questi, tanto i frutti della vita intellettuale (concetti, idee, teoremi, saperi) che quelli della vita sensibile (arti, saper-fare, costumi). E ritengo che lo stato presente di perdita di individuazione generalizzato non possa che condurre a un crollo del simbolico, vale a dire a un affondamento del desiderio, ovvero, alla distruzione del sociale propriamente detto: alla guerra totale.

È dunque necessaria una tecnologia che rimetta in discussione gli assunti culturali – e politici – con cui essa stessa si è prodotta finora e che mirano a

controllare queste tecnologie dell'aisthesis che sono per esempio l'audiovisivo o il digitale, e, attraverso questo controllo delle tecnologie, controllare i tempi di coscienza e di inconscio dei corpi e delle anime che li abitano, modulando, con il controllo dei flussi, questi tempi di vita.

Gli effetti sociali delle tecnologie commerciali hanno luogo a partire dal design delle interfacce, ossia dalla manipolazione dell'elemento percettivo che avviene per loro tramite. Per questo vanno dismesse, abbandonate, e va invece costruita una tecnologia conviviale su nuove basi. In questo senso la sperimentazione compiuta dalle comunità hacker e in ambito tecno-artistico (dalla net art in poi) è certamente un punto di partenza.

Ma sarebbe insufficiente se la scrittura di nuovo codice, di nuovi algoritmi e programmi dovesse avvenire fuori dai processi e dalle lotte delle componenti razzializzate, anticapitaliste, abilitate, multispecie, transfemministe, queer. Perché solo dal posizionamento intersezionale e transdisciplinare può venire una critica radicale che vada creativamente a riformulare il cuore delle pratiche tecnologiche di informazione e comunicazione.

È più necessario che mai elaborare creativamente i valori che abbiamo ereditato e che dominano il mondo globalizzato, e questo avviene congiuntamente intervenendo sulle consuetudini e le norme. Poiché la vita oggi è in maggioranza

vincolata e soggiogata da norme tossiche, è indispensabile cambiare le norme – *parakharattein to nomisma*.

Di fatto si origina un doppio movimento, perché se è primario tutto ciò, ossia agire sui costrutti culturali, etici e politici, è basilare smontare la norma strumentale che riduce ogni esistente, vivente o non vivente, ogni oggetto tecnico, a utile strumento di dominio. Detto altrimenti, nella norma strumentale siamo tutti oggetti tecnici utili al profitto altrui.

Infatti, se ogni ente risponde alla sola domanda “a cosa serve? a cosa è utile?”, o anche alla domanda “funziona?” vuol dire che diventa per noi un elemento subalterno il cui senso è dato dalla sua performatività.

Se *gli altri* – organici o inorganici che siano – hanno per noi importanza unicamente come strumento, se le relazioni che instauriamo con persone, animali, piante, elementi naturali, oggetti artificiali diventano possibili per noi solo in questa modalità il dominio sull’altro non avrà mai fine, e con esso lo sfruttamento e la sopraffazione.

Dobbiamo quindi ripensare non solo lo strumento ma anche il rapporto con esso, cioè la relazione nel doppio senso di relazione *con* e relazione *come apertura*.

Ripensare il rapporto con lo strumento rappresenta la sfida più complessa, in quanto l’uscire dalla norma strumentale attraversa una molteplicità di aspetti e di livelli di potere, a partire dalle sue dinamiche *molecolari* – e in questo senso parliamo di hacking del sé.

La creazione di strumenti nuovi è invece un lavoro già ben avviato dalle comunità hacker, specialmente quelle politicamente impegnate. Non sempre, va detto, nel senso di un cambio di modello o di paradigma. Troppo spesso in passato, infatti, a software proprietari venivano semplicemente proposti (e contrapposti) software free o open (si rimanda al nostro libro Open non è free per avere contezza delle differenze tutt’altro che marginali). Questa strategia aveva una sua ragion d’essere, quella di offrire a coloro abituati al software proprietario qualcosa di non troppo alieno e di facile utilizzo. Questo però ha

portato spesso a ritenere che bastasse fare una versione free o open di uno strumento per risolvere il problema, quando invece così facendo non si fa altro che replicare acriticamente i paradigmi che lo hanno originato. In altre parole: non basta cambiare di segno allo strumento per cambiarne la logica. Se vogliamo una vita altra il metodo è necessario ma non sufficiente – ancora una volta *parakharattein to nomisma*.

Il punto di rottura minimo si ha quando si praticano (cioè si creano) tecnologie conviviali, quando a livello comunitario ci si dota degli strumenti desiderati e necessari, fuori da ogni logica di crescita infinita.

Un simile percorso non può prescindere, più in generale, da un cambio di passo sul modo di praticare la relazione e quindi anche il rapporto con lo strumento. Se si lascia cadere il comando a competere e consumare, a primeggiare sulla pelle degli altri, a performare la maschera del vincente. Se riusciamo a interagire con viventi e non viventi non come elementi utili al nostro tornaconto e di cui approfittare ma come specie compagne – che non vuol dire non praticare il conflitto quando serve – quello che si verifica è un’apertura. Un’apertura elastica, mobile, duttile che può produrre un rispecchiamento e una conoscenza di altro tipo, per risonanza, cioè disinteressata. Può non essere facile ma non c’è altro da fare se vogliamo uscire dal vicolo cieco che abbiamo preso in quanto esseri umani delle cosiddette società avanzate. Come si fa? Attraverso un processo di coscientizzazione continuo che come tale fa proprio l’esercizio della critica e dell’autonomia transindividuale. L’hacking del sé è questo movimento di presa in carico della propria interiorità, dei pregiudizi, dei privilegi, del nostro sapere, del nostro rapporto con la tecnica. Si può essere aperti ed esercitare la critica, anzi si può esercitare vera critica solo nell’apertura, anche questa è *parresia*. Il segreto dell’autonomia è il collettivo, per questo parliamo di specie compagne, anche in riferimento all’inorganico e al non vivente.

Bisogna lavorare su un’idea diversa di intelligenza e di razionalità. La cultura occidentale ha distillato queste facoltà e i

loro concetti, dandone una immagine povera, svilente e violenta quando si tratta di imporre un sistema epistemico a culture e genti diverse. Tali facoltà sono invece articolate e cangianti e non possono prescindere dall'immaginazione e dalle facoltà sensitive. Su questo punto Stiegler è chiaro e lo scrive a più riprese: il piano estetico, quello tecnico e quello politico comunicano tra loro, si formano dinamicamente insieme e si influenzano reciprocamente. L'immaginazione è indispensabile per arrivare al domani, a partire dalla critica radicale.

Fuori dall'idios kosmos

Nell'epoca della piena automazione, l'esercizio del pensiero critico è la virtù suprema. Non credete a quanti, con discorsi fumosi il cui solo obiettivo è ergersi sopra lx altrx e guadagnare qualche frammento di narcisistica notorietà, vi dissuadono da una analisi libera e rigorosa, dicendovi che non avete capito, che i tempi sono cambiati, che l'indagine razionale è una cosa da folk politic, che la teoria è inutile e la politica superflua. Non credetegli. Nove volte su dieci è un tentativo maldestro di chi per convenienza si è fin troppo compromesso con l'oggetto della propria argomentazione.

Il bitcoin è, a volerlo osservare con occhio benevolo, la dimostrazione dell'idiozia. In senso letterale, *idios kosmos*: la storia di piccoli uomini, chiusi nel loro orticello privato interiore e incapaci di comprendere la complessità che li circonda. Perché? Perché “non si possono risolvere problemi politici con la crittografia” come dice un anonimo in uno dei primi commenti su The Cryptography Mailing List all'annuncio che presentava il sistema Bitcoin. E rifugiarsi in un'architettura decentralizzata pensando che questa sia sufficiente a innescare un qualche cambiamento positivo o è un'imperdonabile ingenuità o è malafede. Sì perché per quanto una soluzione a un problema tecnico-informatico possa essere elegante e brillante questo non ne fa necessariamente una buona idea a livello sociale, economico, ecologico. Triste ma vero. Il metodo non basta. Non è mai bastato.

Il caso Bitcoin è emblematico: peer-to-peer, open-source, decentralizzato, distribuito, disintermediato, crittografato.

Spacciato come un nuovo tipo di moneta (digitale) in grado di fare a meno di banche, stati e istituzioni, ma diventato ben presto un asset finanziario come tanti (ma più rischioso di altri), utile al più per fare speculazione. Teoricamente orizzontale ma inavvicinabile senza una preparazione tecnica adeguata. Estremamente oneroso da produrre/minare, sia in termini energetici sia di risorse computazionali. E per questi motivi, nel giro di pochi anni, diventato un sistema pieno di attori e servizi che mediano l'esperienza dell'utente comune. Anche la blockchain non ne è uscita benissimo; salutata come una tecnologia innovativa ci si è accorti che ha bisogno di essere riprogettata nel suo cuore perché la proof-of-work non è del tutto priva di problemi, troppo energivora e animata da una logica agonistica e competitiva forse un po' inutile. Diciamolo pure, la proof-of-work è pura volontà di potenza informatica. Per questo sono stati studiati ed esistono altri modelli operativi che garantiscano risultati simili alla proof-of-work ma senza tutte le esternalità negative che si porta dietro. Quella che va per la maggiore ultimamente è la proof-of-stake che però – per motivi che non abbiamo lo spazio di sviluppare qui – non ci sembra una grande soluzione. Tornando alla blockchain, forse l'applicazione migliore trovata finora è quella per gestire le merci del porto di Rotterdam. Insomma, il metodo non basta se si prendono per buoni i proclami retorici e ideologici che accompagnano la nascita di Bitcoin perché il soluzionismo tecnico – di cui la criptovaluta è un ottimo esempio – è o un atto sconsiderato di presunzione o un'ingenuità o un imbroglio.

Nella lettura di *The White Paper* di Satoshi Nakamoto e dei suoi apparati sono molti gli elementi che sorprendono proprio per questo mix fatale di ingenuità e arroganza.

Per esempio, sempre in uno scambio su The Cryptography Mailing List, alla richiesta di Hal Finney di vedere “una descrizione dell'idea più incentrata sul processo”, con dettagli sulle strutture dati, descrizioni algoritmiche dei procedimenti perché “credo che, come prossimo passo, una descrizione più formale, testuale, del sistema potrebbe essere molto utile” per

riuscire a dare dei feedback adeguati e prima di procedere a ulteriori sviluppi del progetto, Satoshi risponde che “in realtà ho fatto tutto più o meno al contrario. Ho dovuto scrivere tutto il codice prima di essere sicuro di poter risolvere ogni problema, e poi ho scritto l’articolo. Penso che riuscirò a pubblicare il codice prima di poter scrivere nel dettaglio delle specifiche”. Non un grande esempio di comprensione, ascolto e condivisione.

Allo stesso modo, colpisce la risposta al post di un utente che su Bitcointalk solleva qualche dubbio sull’efficienza energetica di Bitcoin, questa la risposta di Satoshi: “L’estrazione dell’oro è uno spreco ma lo spreco è di gran lunga inferiore all’utilità di poter disporre dell’oro come mezzo di scambio”. Questa sarebbe l’argomentazione principale. In un secondo momento aggiunge: “Il calore del tuo computer non è sprecato se devi scaldare casa. Se, dove vivi, hai un sistema di riscaldamento elettrico il calore del tuo computer non è uno spreco [...]. Alla fine, si dovrebbe generare bitcoin dove costa di meno. Forse in qualche posto freddo in cui si usa il riscaldamento elettrico, dove la produzione sarebbe sostanzialmente gratuita”. Riassumendo, sembra dire: non è importante se si spreca energia e si inquina, l’importante è ottenere l’utile (il valore economico). Fine. Anche in questo caso non pare dimostrare una grande consapevolezza sul tema. Forse non gli interessa molto.

Anche tutta la discussione se proporre Bitcoin a Wikileaks come soluzione al congelamento dei loro fondi (2010) è a dir poco paradossale e il tono della discussione e gli argomenti usati sono miserabili. Che tipo di umanità ne viene fuori? Che valori etici vengono messi in gioco e usati per prendere decisioni?

Gli assi portanti a livello ideologico, oltre alla favolistica idea di trovare un sistema per fare soldi “dal nulla”, sembrano essere nient’altro che la crittografia, l’eliminazione del ruolo delle banche e delle istituzioni statali e una soluzione tecnica per prevenire la doppia spesa. Gli aspetti più nobili e decantati,

ossia quelli relativi al fatto di essere un sistema peer-to-peer, decentralizzato e open-source sono solo e semplicemente il modo migliore per farlo, perché così si risolvono tutta una serie di problemi tecnici, un aspetto accessorio e non l'obiettivo del progetto. O almeno, questo è quello che se ne deduce compiendo una lettura ermeneutica di *The White Paper*, dei commenti riportati e analizzando il principale ambiente culturale di provenienza da cui si è sviluppato il progetto, ossia il milieu cypherpunk e la sua mailing list, lo spazio online storicamente più importante per quanto riguarda l'elaborazione del valore della crittografia e della nascita delle criptovalute.

Se si riprendono alcuni documenti fondativi come *A Cypherpunk's Manifesto* di Eric Hughes, e ancor di più *The Crypto Anarchist Manifesto* e *Cyphernomicon* di Timothy C. May se ne possono dedurre abbastanza agevolmente area politica e immaginario sociale. La proprietà privata è descritta come un bene essenziale e inviolabile. La sacralizzazione della privacy e il ricorso alla crittografia, quale migliore strumento per schermarsi da qualsivoglia intrusione, ha come obiettivo generale quello di garantire l'intoccabilità proprio della proprietà privata. Numerose occorrenze di questo tipo sono poi accompagnate da vaghi appelli contro i poteri istituiti, soprattutto contro le tasse e a favore di un mercato senza attriti. Qualunque idea di organizzazione sociale o di giustizia sociale è del tutto assente. Una assenza, questa, che si può rinvenire anche in *The White Paper* e negli altri materiali che lo accompagnano. Oltre a un primo livello di discussione tecnico-informatica, con qualche spruzzatina qua e là di economia generale, abbaglia la mancanza di qualsiasi riflessione sulla distribuzione della ricchezza prodotta. Come dire: puro libertarianesimo e triste realismo anarcocapitalista. Detto in modo ancora più chiaro: privacy e crittografia non possono agire in nessun modo per risolvere problemi politici perché non sono gli strumenti migliori per farlo. Ma allora da dove viene questo reiterato appello a considerarli "armi" (*sic*) per

conquistare nuovi spazi di libertà? Come si forma questa miscela tossica di istanze apparentemente libertarie e ultracapitalismo? Riassumendo, tra gli anni novanta del XX secolo e i primi duemila si viene elaborando in modo un po' confuso una forma di libertarianesimo, ossia di anarcocapitalismo, che vede nel digitale un ambiente fertile dove prosperare e dare vita a un'ideologia utopistica di destra, appropriandosi di tutta una serie di parole d'ordine, modalità e attitudini proprie del mondo digitale del periodo, composto da nerd e geek di diverso orientamento politico.

Ma andiamo con ordine. Quando parliamo di anarcocapitalismo intendiamo non solo, in senso stretto, la dottrina politica di pensatori come Murray N. Rothbard, per il quale anarchismo e capitalismo sarebbero sinonimi. Una posizione individualista che vede nel libero mercato la massima espressione di libertà possibile, in quanto frutto della libera azione di soggetti mossi dal proprio interesse privato di accumulo e fruizione. Ma anche e in generale tutte quelle posizioni e proposte che esplicitamente o meno esprimono una ideologia riconoscibile come libertarianesimo. Questa dottrina economico-politica è una variante estremista del liberalismo che porta alle estreme conseguenze l'idea di una libertà concepita come assenza di restrizioni rispetto all'esercizio del diritto di proprietà e sostiene la possibilità di una società capitalista in cui lo stato sarebbe inesistente o ridotto a una forma minimale, in quanto istituzione che limita la libertà individuale. Una teoria che non si deve confondere con le idee e le pratiche libertarie o anarchiche, così come sono intese tradizionalmente in Europa ma non solo. In queste ultime, infatti, la critica della proprietà privata e del modo di produzione capitalista si saldano con la lotta a ogni forma di dominio e sfruttamento. Il libertarianesimo invece è profondamente filocapitalista e non mette in discussione in alcun modo il principio dell'autorità, se non in maniera strumentale. In ambito economico, il riferimento principale è la scuola economica austriaca, e le sue figure di spicco: Ludwig

von Mises e Friedrich August von Hayek, ma anche Murray N. Rothbard. Con il suo approccio incentrato sullo studio dei meccanismi logici dell'azione umana per dare consistenza al principio del laissez-faire liberale.

A questo punto si potrebbe pensare, per via della sua insistenza sulla proprietà, che il libertarianesimo tenda a difendere la proprietà intellettuale ma non è così, anzi, una parte considerevole di libertariani sposa appieno la causa dell'open source o persino del software libero. Ma con una differenza: quando i libertariani attaccano con veemenza il sistema dei brevetti o il copyright non lo fanno per denunciare l'iniquità del mercato, ma per rimarcare quanto siano dannosi per la libera concorrenza. Tutta la forza del pensiero libertariano proviene dallo stupefacente paradosso su cui si fonda: predica un insieme di trasformazioni radicali che si dicono rivoluzionarie, ma sostiene al tempo stesso l'ordine del mondo. Negli ultimi trent'anni queste idee si sono mischiate mimeticamente con concezioni anticapitaliste e libertarie nel milieu delle controculture legate all'informatica fino al punto di renderle quasi del tutto irriconoscibili.

Per questo è importante avere anche solo una vaga idea delle tesi libertariane, perché ci permette di riconoscerle e di intravedere dove ci stanno portando, un mondo dove le questioni etiche suonano inutili, al capitalismo non c'è alternativa e la proprietà privata non si discute. Purtroppo tra i tanti che, ipoteticamente in buona fede, hanno contribuito all'elaborazione del Bitcoin o hanno dato spazio a questa tecnologia spacciandola come rivoluzionaria e positiva, sicuramente c'erano anche molti che non sono stati in grado di cogliere l'impostazione anarcocapitalista di cyber-libertariani alla Electronic Frontier Foundation, di seguaci della pensatrice Ayn Rand, di sostenitori di Peter Thiel, epigoni di Tim O'Reilly, accoliti di Eric S. Raymond, transumanisti e cripto-anarchici.

Di fatto la saldatura tra questi immaginari quanto mai ambigui e alcune delle punte più avanzate degli ambienti culturali legati alla crittografia avviene nei contesti come quello

della già citata mailing list Cypherpunk. La crittografia sembra agire come contropotere perché salvaguardia i singoli dai poteri forti e dallo stato ma è del tutto priva di qualunque istanza socialista. Inoltre perché affidarsi esclusivamente a essa? Cosa garantisce oltre alla sua stessa procedura tecnica? Se vogliamo aumentare il nostro grado di autonomia non faremmo meglio a lavorare sulle nostre reti sociali, sui gruppi di affinità, o anche sulla costruzione di comunità e sindacati di base? Certo costa impegno ma così si dà vita a vero contropotere, con l'auto-organizzazione, il mutualismo. Anche la retorica della disintermediazione andrebbe osservata meglio. Se l'organizzazione di base viene sostituita da un insieme di procedure tecniche il tessuto sociale si arricchisce (di esperienze, di opportunità, di capacità) o si impoverisce?

Quando infine la crittografia incontra gli esperimenti sulle monete digitali, insieme alle criptomoneta bitcoin nascono anche tutta una serie di nuove affabulazioni su questa forma di sapere-potere specialistica. Ma al di là delle specifiche narrazioni salvifiche, l'utilità di questa tecnologia sembra essere soprattutto quella di sostenere la proprietà privata senza la garanzia di stati e altre istituzioni. Organizzare la società senza un'autorità centrale tuttavia ha senso solo se siamo in grado di avviare un processo di formazione personale e sociale/comunitario, un processo al tempo stesso culturale, etico ed estetico.

L'esaltazione per le criptovalute quale possibile soluzione all'impoverimento diffuso, è esagerata, ormai lo hanno capito anche i tombini. Soprattutto, svia dal problema: lo sfruttamento, le dinamiche di potere, la disuguaglianza sociale.

Pensare che i nostri problemi possano essere gestiti e risolti da una tecnologia informatica, vuol dire essere degli ingenui che sottovalutano il potere dei grandi capitali di avvantaggiarsi di qualunque avanzamento tecnologico. Vuol dire affidarsi a strumenti di gestione tecno-politica, orientati alla tecnocrazia, senza capire che la vita politica è l'esercizio stesso su cui si basa ogni autonomia e ogni autogestione. Vuol anche dire non aver

compreso che i rapporti tra pari si basano sulla costruzione della fiducia reciproca, il riconoscimento e la valorizzazione delle proprie e altrui differenze. Infine, vuol dire ignorare che il dominio del capitale si esercita come violenza epistemica quando il codice ideologico e il codice informatico sono tra loro connessi. Appena si gratta la superficie delle parole usate dagli entusiasti della crittografia emerge tutta la retorica anarcocapitalista.

Abbiamo scritto diverse cose, in passato, sulle criptovalute e sulla blockchain in generale, molte sono riassunte nel nostro libro *Tecnologie del dominio*, al quale ci permettiamo di rimandare a chi volesse saperne di più. In questa sede, invece, vorremmo dire ancora due parole sul suprematismo nerd e il soluzionismo tecnico. L'idea che la soluzione a problemi complessi sia dietro l'angolo e sia di natura tecnica è intimamente connessa con l'opinione diffusa che di se stessi hanno coloro che detengono quella particolare forma di sapere-potere che è l'informatica, la scrittura di codice e, in questo ambito, la crittografia (non tuttx, eh!). Come abbiamo già detto altrove il problema non è la crittografia di per sé ma l'uso di una tecnologia pesante, che si sostituisce interamente alla riflessione culturale sulla fiducia, sull'etica delle soglie ed esclude altre forme di apprendimento non derivate dalla tecnica. L'idea che la crittografia sia la panacea di tutti i mali è una forma di suprematismo nerd dove il soggetto della rivoluzione digitale è l'hacker come eroe reazionario.

La figura di chi scrive codice è ormai idealizzata ma proprio per questo ci sembra avere senso iniziare a interrogarsi criticamente su questa pratica. Facciamo una prima osservazione. Per sommi capi, cosa succede quando si scrive codice? Che tipo di scrittura è? Possiamo essere tutti d'accordo nell'affermare che è una scrittura fortemente astratta, composta di istruzioni e funzioni, un esito straordinario della scrittura alfanumerica. Effettiva realizzazione della scrittura fattuale, la pratica del *coding* esprime pura potenza programmatica. Possiamo dire che è normativa, istituyente, performativa? Forse

sì, dopotutto la scrittura di codice è normativa tanto quanto la scrittura delle leggi dello stato. Il codice è legge, la legge è codice (non si diceva così una volta?). Lo è perché è un tipo di scrittura che si trasforma in realtà e incide nella vita delle persone. Detto altrimenti: un progetto diventa un programma grazie a una scrittura forte della propria eseguibilità.

Da questo punto di vista l'uomo politico e il tecnico informatico agiscono un potere analogo. Come il tecnico scrive il codice e con questa azione si rapporta alla macchina per fargli svolgere un compito, così il legislatore, scrivendo un articolo di legge, si relaziona alla macchina burocratico-amministrativa. L'importante è seguire la procedura, passaggio dopo passaggio.

La macchina burocratica è come un compilatore, cioè il programma che si usa per "compilare il codice" e renderlo eseguibile dal computer. Entrambe queste pratiche di scrittura producono effetti sugli ambienti nei quali agiscono, e quindi sulla vita delle persone.

È qui, per effetto di questa potenza sotto (presunto) controllo, che il tecnico può subire una trasformazione e diventare un suprematista nerd. Subisce cioè la tentazione eterodirezionale. Consapevole o inconsapevole che sia, in buona o in cattiva fede, è chiamato a fare i conti con l'esercizio del potere (il suo).

Assistiamo a una parziale sovrapposizione di due figure apparentemente distinte ma non così diverse: il legislatore e l'hacker. Ma ci sono anche altre figure che si potrebbero affiancare a queste, estremamente prossima è, per esempio, quella del giudice e, a un altro grado di separazione, quella del medico o del manager.

Riconoscere il potere eterodirezionale della scrittura di codice non vuol certo dire rifiutarla, ma diventa indispensabile per cercare di comprendere una delle componenti fondamentali dell'ideologia tecnocratica del suprematismo nerd.

L'osservazione che qui abbiamo solo abbozzato potrebbe rivelarsi centrale per rendere possibile un'operazione ambiziosa: osare il codice, ossia usarlo a fini comunitari, non commerciali, secondo i propri bisogni. Il passaggio ancora una volta è politico prima che informatico. Questo non è un appello alla semplice politicizzazione del *coding*, l'urgenza è semmai evitare la codificazione della vita. È una questione etica: con quale intenzione, obiettivo e interesse si mette in comunicazione il codice con il suo "fuori", ossia con il suo uso? E da quale posizionamento si fa codice? È con queste domande che il suprematismo nerd viene chiamato a interrogarsi sul proprio *ethos*, perché viene messo in relazione con altro da sé. Figurativamente, è un invito a trasformare il codice in un flusso, perché un flusso è sempre qualcosa che passa e che attraversa, un appello a uscire da sé (fuori dall'*idios kosmos*), rompendo il cerchio narcisistico del proprio ambito disciplinare, per relazionarsi con altre pratiche, altri saperi e altre forme, ossia con la vita in comune.

Accedere a noi stessi

1.

Cominciamo dal concetto di identità digitale. Questa identità digitale, questo doppio digitale, è di fatto un'identità frammentata, una identità quantitativa e cronologica. Perché usiamo queste parole? Questa identità che noi andiamo creando giorno dopo giorno, attraverso l'uso dei servizi e delle tecnologie commerciali diffuse tra tutti noi, è in pratica un doppio di noi stesse, ossia si forma a partire dalle registrazioni e la raccolta di ogni nostro momento che passiamo online. Questi meccanismi di osservazione e memorizzazione sono quantitativi e cronologici, rilevano i passaggi, annotano le visite sui siti, registrano i tempi di utilizzo dei vari servizi e di fatto ogni singolo momento della nostra vita digitale. Ma la nostra vita digitale attraversa vari spazi, varie realtà e quindi è frammentata ma è anche cronologicamente ordinata, dal momento che ogni suo movimento viene fissato e acquisito.

L'insieme di dati che si viene così a creare è usato per dare forma a un vero e proprio profilo digitale pressoché da tutti i principali gestori di questi servizi che adoperiamo, siano essi siti, app, negozi online ecc. Quello che stiamo descrivendo molto sinteticamente sono i sistemi di profilazione che funzionano, come abbiamo detto, attraverso la registrazione meticolosa delle nostre azioni quotidiane. Quindi quello che si verifica è proprio una rilevazione quantitativa della nostra esistenza online. Questa memorizzazione continua produce una

grande mole di dati che sono conservati nei server dei data center di grandi organizzazioni e corporation multinazionali.

I meccanismi attraverso cui risulta piacevole passare del tempo sui social media, passare del tempo *scrollando*, sono stati costruiti appositamente per farci spendere più tempo possibile in compagnia di questi strumenti e sono possibili grazie a precise strategie di *gamification*. In estrema sintesi, possiamo dire che le dinamiche di *gamification* messe in atto sono un insieme ordinato di stratagemmi per catturare la nostra attenzione e le nostre emozioni, per suscitare dei movimenti nella nostra sfera psichica che facciano sì che continuiamo *volontariamente* ad alimentare queste macchine con la nostra vita. Macchine che riducono questo insieme caotico che noi siamo in dati meticolosamente, algoritmicamente, ordinati. Emozioni, pensieri, visite, contatti, appuntamenti e quant'altro. Tutto ciò avviene prevalentemente in una forma attraverso la quale noi non siamo del tutto consapevoli di questa dinamica di cattura e di fatto ci esponiamo a un potere che è embeddato dentro le piattaforme. È ciò che chiamiamo *default power*.

Il *default power* è quella dinamica di potere che si aziona quando noi accediamo per la prima volta a un servizio, ossia quando diamo l'assenso ai termini di servizio delle nostre app preferite, termini che ovviamente nessuno legge mai. In realtà se uno va a leggere trova scritto l'uso che verrà fatto di queste informazioni, dei dati che i servizi raccolgono. Il *default power* si basa sul fatto che io, per usare un certo servizio, do il mio assenso e, non modifico nessuna delle sue impostazioni di base – anche se potrei farlo. Come utente medio prendo tutto il pacchetto, così com'è. Comincio a usarlo perché ho necessità o piacere di usare determinati strumenti e non li metto in discussione. Ecco, noi invece cerchiamo di metterli in discussione il più possibile perché, dopotutto, questo doppio digitale, questa identità digitale che creiamo, siamo noi. È un vero e proprio doppio di noi stessi che in qualche modo ci è stato strappato per fini meramente commerciali. È allora utile e

interessante provare a capire come, in che modo, si può accedere davvero a se stesse e riappropriarsi di se stesse.

Per farlo c'è bisogno di *metterci le mani sopra*, come dicevano gli hacker con cui siamo cresciuti. È necessario fare un'azione di hacking. Questo può avvenire agendo su tre livelli, per così dire, che sono interdipendenti tra loro. Un primo livello è quello dell'uso degli strumenti, cui abbiamo appena accennato. Siamo proprio sicuri che non possiamo intervenire sulle app commerciali che usiamo tutti i giorni, come, per esempio la cronologia di YouTube che registra costantemente i miei passaggi e la mia attività? Posso modificare alcune voci per fare sì che la mia privacy sia tutelata un po' di più continuando a usare quello strumento. Bisogna andare a vedere cosa si può fare e cosa no, ma il passaggio immediatamente successivo è cercare di capire quali siano, se ci sono, gli strumenti che mi profilino meno, e come li posso usare. Ossia quali servizi non sono compromessi con questa dinamica di appropriazione delle nostre vite. Programmi, servizi, strumenti, app di questo tipo ovviamente esistono, sono diffusi. Sono prevalentemente strumenti free software o open source e ci permettono di fare quello che facciamo già normalmente con le tecnologie commerciali, ma sono pensati per tutelare gli utenti e per far sì che le nostre identità digitali rimangano *nostre*. Questo è un primo livello, l'uso degli strumenti e quali strumenti adottare.

Un secondo livello riguarda il fatto che le nostre identità, sia quelle analogiche sia quelle digitali, si formano dalla relazione, dalle relazioni che intraprendiamo tra di noi e con gli strumenti. Le nostre pratiche di vita ci formano, ci informano e ci modellano. Allora, sapendo che siamo esseri relazionali, è giusto capire come certi strumenti pian piano modificano le nostre percezioni, le nostre abitudini.

L'identità digitale come agisce sulla nostra interiorità? Qual è il rapporto con le tecnologie commerciali? Come mi *segna* questo rapporto? Qui ci aiuta il lavoro di Bernard Stiegler che, rifacendosi alle indagini di Simondon, mostra come le tecnologie commerciali rendano sempre più difficile i processi

di soggettivazione, di individuazione sia personale sia collettiva, perché sostanzialmente l'utente viene schiacciato nella sua dimensione di consumatore in una cornice semantica evidentemente tutta orientata al marketing.

L'altro riferimento concettuale è Ivan Illich con i suoi strumenti conviviali – che noi definiamo come *tecnologie conviviali*. Vale a dire quelle tecnologie che – a differenza di quelle commerciali che hanno una dinamica *top-down* – ribaltano il piano, sono cioè tecnologie auto-organizzate. Qui sono le comunità, le collettività che, partendo dai propri saperi e dai propri bisogni, stabiliscono di quali strumenti dotarsi e come, del loro funzionamento.

Questo secondo livello ha un altro importante tassello che fa riferimento alle tecnologie del sé di Michel Foucault, alla cura del sé così come viene delineata nei seminari dei primi anni ottanta. L'insieme di pratiche che viviamo sulla nostra pelle e alle quali siamo esposte formano gli elementi della nostra interiorità e possono essere usate in senso disciplinare – o meglio di controllo – oppure in senso libertario.

Riassumendo, un primo livello è relativo agli strumenti, un secondo all'interiorizzazione del controllo e come giocare una carta di autonomia, di auto-organizzazione collettiva.

Il terzo livello è un livello epistemologico, perché se ci si auto-organizza collettivamente, ma si va a riprodurre esattamente le stesse dinamiche di potere, è un gioco a somma zero. Invece, per dare vita a una alterità radicale dobbiamo necessariamente fare una cosa che gli antichi cinici, a partire da Diogene di Sinope, avevano espresso in maniera formidabile: falsificare la moneta. O falsificare il valore, cambiare la norma, come preferisce dire qualcuno. Per noi vuol dire mettere in discussione in modo radicale la razionalità strumentale che costruisce gli strumenti della tecnologia commerciale. Perché questa tecnologia nasce in una situazione e in un tempo storico preciso ed è segnata da una serie di norme che sono sia epistemologiche che valoriali, cioè è una tecnologia prevalentemente bianca, specista, antiecologica e

razzista. In questi ultimi anni le cronache riportano casi emblematici, per esempio legati al riconoscimento facciale di persone non bianche che venivano assimilate a primati e scimmie. Perché chi ha costruito l'algoritmo ha lavorato in un senso viziato da un approccio epistemologico razzista, senza interrogarsi sui parametri legati alla bianchezza che stava inserendo nel codice.

Sono questi i tre livelli su cui bisogna giocare e attraverso l'hacking possiamo riappropriarci di noi stesse e dare vita a una tecnologia altra che non sia alienante e che sia a misura dei nostri desideri.

2.

Torniamo ora sul tema della *gamification* e proviamo a delinearne l'impianto ideologico, mettendo in luce la componente relazionale tra noi e il mondo digitale, prevalentemente commerciale. Per farlo dobbiamo fare un passettino indietro e riflettere ancora sulla nostra identità digitale, che può essere scorporata in tre livelli. Il primo è il nostro corpo, la nostra corporeità, intesa anche come cognizione. Il secondo livello fa riferimento alle interfacce delle piattaforme e dei dispositivi che noi utilizziamo quotidianamente: l'interfaccia di uno smartphone, l'interfaccia di una piattaforma social o di qualsiasi altra applicazione. Il terzo livello, invece, fa riferimento alle macchine che lavorano per processare ed elaborare i dati aggregati e tutto quello che poi ne viene fuori, i big data.

La nostra identità digitale si compone di questi tre livelli, il che vuol dire che è un'unica identità che va considerata come un circuito di feedback in cui il nostro corpo consegna qualcosa alle macchine. Le interfacce fanno da membrana, setacciano le informazioni sia da una parte sia dall'altra. In questo senso, dal punto di vista della relazione tra la nostra corporeità, la nostra cognizione e le macchine, si può parlare di *gamification*: c'è

un'interfaccia strutturata in un determinato modo, che è il modo gamificato e che ci fa agire secondo delle sue logiche. Riprendendo la definizione di *gamification*, possiamo dire che sono le nostre relazioni, le nostre modalità di espressione, ciò che viene gamificato, nel caso dei social, e che diventa gioco competitivo. Un gioco competitivo che si basa sull'accumulo di punti, su classifiche e ricompense legate alla quantificazione. Ricompense quantitative che, uscendo dal paradigma disciplinare, vanno a premiare la *correttezza* delle nostre azioni. Se facciamo qualcosa che è abbastanza performante, riceveremo qualcosa che si esprime quantitativamente da parte dell'interfaccia e anche degli altri utenti della piattaforma. Questa è la *gamification* del nostro agire all'interno delle piattaforme.

Ora, c'è un piccolo excursus da fare sulla questione delle ricompense, sulla quantificazione del nostro agire, che richiama il comportamentismo. Quindi a Skinner e alle Skinner box, le cavie a cui si dà – ma non sempre – la ricompensa. La cavia sa che verrà ricompensata e continua a premere sul pulsante perché riceverà a un certo punto del cibo. È la base della *gamification*. Noi, all'interno di queste strutture, di questi ambienti digitali, commerciali, non siamo propriamente delle cavie, ma poco ci manca.

La questione più ideologica da mettere sul tavolo riguarda la questione dell'accumulo come principale fonte di piacere all'interno di un ambiente gamificato e quantificato, ossia quando mi relazionano con altri utenti. Quello che ci dà effettivamente piacere, oltre alla componente relazionale, al fatto che parlare di noi è intrinsecamente un piacere, è il fatto che c'è un'interfaccia che continua a premiarci e continua a spingerci ad accumulare sempre di più. È qui che vediamo emergere l'ideologia, l'impianto liberale turbo-capitalista delle interfacce commerciali che usiamo quotidianamente.

Il rischio è che tutto si appiattisca nel regime di accumulo, nel regime della quantificazione e che diventi una sorta di

blanda dipendenza, di assuefazione allo strumento gamificato che è una fonte di piacere.

Piccolo inciso antiproibizionista: quando abbiamo uno smartphone in tasca sappiamo che abbiamo una fonte di piacere. Ma non diciamo a nessuno che deve buttare via il telefono o *sgamificarlo* totalmente. È meglio però rendersi conto dei meccanismi e delle dinamiche con cui abbiamo a che fare e procedere passo dopo passo. Ed è questo uno dei passaggi dell'hacking del sé. Osservare quanto questo engagement dell'utente, questa fame di attenzione che hanno i dispositivi, modifica le nostre giornate, i nostri bisogni, le nostre routine a tal punto da avere veramente bisogno di rientrare all'interno della piattaforma e riprendere il telefono in mano.

Uno degli altri rischi legati alla *gamification* è quello di consegnare in mano a questo cosiddetto capitalismo della sorveglianza, o capitalismo del controllo, la nostra cognizione. Qual è la peculiarità di questa nuova forma di capitalismo e il fatto che può creare profitto? È che ha a che fare con una cosa che noi non dobbiamo sforzarci a fare, cioè produrre senso. Ogni volta che io agisco, in qualsiasi modo io agisca, produco senso. E fondamentalmente, dal punto di vista neurobiologico, cerco di provare piacere ogni volta che agisco. Non è sempre così, andiamo al di là del dualismo della dicotomia piacere-dolore. Ma intanto arriviamo a questo punto: il capitalismo della sorveglianza sussume pienamente la mia capacità di creare senso, sussume la mia cognizione.

La *gamification* funziona in maniera perfetta da questo punto di vista perché, come ben sappiamo, tutti i contenuti, al di là di censure, sono ben accetti, e vengono invece strutturate le modalità. All'interno delle piattaforme social possiamo dire quello che vogliamo, possiamo essere chi siamo, non ci sono barriere razziali, barriere legate al genere, alla religione e così via. Possiamo dire ed esprimerci come e quanto vogliamo. Però ci sono delle modalità estremamente rigide dal punto di vista espressivo e sono esattamente queste le modalità quantificate, le modalità gamificate.

Una delle domande che ci facciamo quando ragioniamo sulla *gamification*, ma non solo, è quanto questo panorama che ci viene descritto e che ci viene imposto anche dal punto di vista del nostro funzionamento, della nostra espressività cognitiva, è *reale*? Quanto il fatto delle ricompense, il fatto di provare piacere ad accumulare, fa parte davvero di noi? Perché dal punto di vista ideologico del liberalismo sembra essere una cosa connaturata nell'essere umano. In realtà probabilmente non è così. E quindi ci troviamo di fronte a un'operazione che fa riferimento a una sorta di neuro-tipizzazione degli utenti di questi ambienti digitali. Cioè, io ti faccio credere che funzioni in questo modo, ti faccio credere che il modo in cui godi e da cui devi fondamentalmente trarre godimento è esattamente un modo che fa parte di te e non si può modificare, che funzioni per ricompense perché l'accumulo ti piace, perché è così. C'è una lunga narrazione anche dal punto di vista storico che ci fa credere questa cosa ed è una neuro-tipizzazione. Ora questa neuro-tipizzazione diventa carne. E invece dobbiamo uscire da questi *habit loop*.

Se sentiamo la frustrazione di dover essere sempre performanti, bisogna trovare un appiglio in questa manifestazione di disfunzionalità, che sentiamo tutte, tutti e tuttu, e far sì che questa disfunzionalità diventi un modo per ribaltare le regole del gioco. O anche per non giocarci più, per immaginarci delle interfacce diverse e delle piattaforme diverse, non gamificate. Perché c'è probabilmente un modo per ripensare, per riprendere in mano la relazione che abbiamo con i dispositivi. E il primo appiglio è esattamente questo: capire quando ci troviamo scomodi e scomode in questa gamificazione che ci spinge alla performance, fermarci e dire: ok, dal punto di vista cognitivo, dal punto di vista corporeo, io non voglio e non devo funzionare in quel modo. Questo è un primo passo, uno dei passi che si possono percorrere all'interno della cornice dell'hacking del sé.

3.

Per aggiungere brevemente qualcosa a quel che abbiamo espresso fin qui, torniamo sulla questione dell'architettura. Andiamo al 1975, all'opera di Michel Foucault che si chiama *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*. Quando pensiamo allo smartphone che abbiamo in tasca, pensiamo che questo sia semplicemente un oggetto, in realtà quell'oggetto dovremmo immaginarlo come una vera e propria architettura che contiene altre architetture, e quindi immaginare tutte le app e le piattaforme che usiamo come delle architetture.

L'architettura ci dà delle indicazioni su come muovere il nostro corpo nello spazio senza prevedere che ci siano delle istruzioni.

Quando entriamo in uno spazio non c'è nessun cartello che ci dice come muoverci in quello spazio. Noi impariamo a muoverci in quello spazio attraverso le strutture che troviamo in quello spazio. Come è fatto il piano nel quale camminiamo e gli oggetti che sono disposti nella stanza? Lo spazio ci dice quali sono le sue regole.

Una volta immaginato questo, possiamo addentrarci nel testo di Foucault del 1975, dove sostanzialmente ci viene raccontata la nascita della penalità e della prigione con un grandissimo picco di senso che ancora oggi ci è utile per comprendere le tecnologie e che riguarda l'analisi del carcere ideale di Bentham analizzato e sviluppato come Panopticon. Che cos'è il carcere panottico di Bentham? Uno spazio, un carcere dove le celle sono disposte in maniera radiocentrica, attorno a un centro che è un centro di controllo. Perché questa disposizione architettonica? Perché in questo modo Bentham poteva immaginare, in senso utilitaristico, di poter risparmiare il più possibile sui sorveglianti attivi in uno spazio simile. Perché questa disposizione fa sì che le persone, in questo caso i detenuti, introiettino completamente la norma del controllo e quindi il regime di visibilità che si dipana dalla colonna

centrale di controllo fino alle loro celle, anche nel caso in cui nella colonna centrale di fatto non ci sia nessuno. Così queste persone continuano a comportarsi in maniera conforme allo spazio. Quindi si dice che l'architettura è garante della norma e del comportamento delle persone che si muovono al suo interno.

Passando al capitalismo del controllo, alla società del controllo nella quale ci troviamo: le architetture dei social media riprendono di fatto il Panopticon di Bentham analizzato da Foucault. Ma in realtà, possiamo dire, tornano alla sua forma precedente. Perché questo Panopticon in realtà viene ideato basandosi sulla forma del teatro greco, che è sempre una forma radiocentrica, nel quale gli spalti sono situati dove prima abbiamo descritto le celle, mentre la colonna centrale non è più lo spazio da cui il secondino controlla i detenuti, ma è proprio il luogo del palco. Quindi lo sguardo in realtà è ribaltato. Dagli spalti si guarda il palco e dal palco, naturalmente, si guardano gli spalti, però non si vedono le singole persone.

All'interno del panottico digitale, cioè di questo spazio dove noi ci muoviamo, queste due forme sono fuse assieme. In questo assetto la colonna centrale sparisce alla vista ma si mantiene la disposizione radiocentrica, dove al contempo noi siamo soggetti detenuti all'interno di uno spazio che ha delle regole fisse ma nello stesso tempo siamo i soggetti dell'esibizione. Noi siamo all'interno di uno spazio che ci dice come comportarci, ma che ci dice anche come esibirci agli occhi degli altri, nel quale siamo pubblico e attori nello stesso tempo. Arriviamo dunque alla *trasparenza radicale*.

Tutto questo a che cosa serve? Serve a fare sì che i soggetti all'interno dello spazio siano portati a un racconto il più possibile *steso* di sé. A raccontare di sé, a parlare di sé, a raccontare la propria vita, le proprie relazioni, i propri desideri. Ovviamente questo avviene in maniera parossistica, perché le modalità nelle quali noi raccontiamo non sono modalità libere. Noi non possiamo raccontare in tutti i modi che vogliamo. Possiamo raccontare soltanto attraverso le regole che

l'architettura ci dà per farlo. Non possiamo cambiare le regole dell'architettura. Possiamo esprimerci nella maniera più ampia possibile ma solo attraverso il set che ci viene posto. La *trasparenza radicale* è dunque una teoria economica, ma anche un orientamento in senso morale. Non è una locuzione che abbiamo coniato noi, è una locuzione dei teorici di Facebook, in particolare, che è stato uno dei social media più importanti e più potenti fino a oggi conosciuti.

L'idea della trasparenza radicale si contrappone all'idea di privacy, trasparenza versus privacy. Ma non si contrappone solo alla privacy, bensì anche all'anonimato che è ben più importante della privacy, perché l'anonimato ha un valore anche politico. Non ha soltanto un valore, comunque importante, di anacoresi in se stessi, di solitudine.

Immaginate dei lavoratori che abbiano la necessità di riunirsi là dove le loro condizioni politiche non siano garantite dalle aziende nelle quali stanno lavorando. L'anonimato è fondamentale. Immaginate, per esempio, le persone la cui identità di genere non è tutelata, come per esempio le donne che devono abortire. Hanno bisogno di anonimato. Pensate, per esempio, ai centri antiviolenza. Hanno bisogno di anonimato. Nei centri antiviolenza le informazioni non vengono condivise nemmeno con lo stato. E queste sono state delle grandissime battaglie femministe. Pensate anche alle persone la cui identità anagrafica non corrisponde a quella nella quale si identificano. Oppure pensate alle rifugiate politiche o alle persone che migrano. Tutte queste persone hanno bisogno di potersi confrontare, di poter parlare tra di loro, di costruire la propria identità e le proprie battaglie, in luoghi protetti, in luoghi dove le loro identità rimangano nascoste.

In questo modo il sé può cominciare davvero a costruirsi, quando finalmente siamo lontane dalla luce, quando finalmente possiamo riunirci in spazi e luoghi protetti, dove siamo noi a decidere quali sono le regole.

Inconscio, macchine, AI e posthuman

Noi non siamo stati degli allievi di Antonio Caronia, ma lo abbiamo incrociato diverse volte nel corso degli anni.

È stato più che altro un interlocutore, che poi come gruppo Ippolita abbiamo ri-incrociato in alcuni spazi sociali come Bulk e Pergola, tra realtà autogestite e hacklab.

Quindi un interlocutore, una persona con cui ragionare e che per noi è di fatto parte di una genealogia. Insieme ad Antonio Caronia, per noi sono stati fondamentali anche altre persone dai più diversi profili: studiosx, militanti, giornalistx, docenti.

Per esempio, in quegli anni, Mario Perniola o Benedetto Vecchi e il gruppo intorno alla rivista “Millepiani”, come Tiziana Villani e Ubaldo Fadini.

E poi altri ancora che magari abbiamo incontrato facendo ricerca, studiando. Perché il nostro modo di fare ricerca è non accademico, ossia più che altro montiamo e smontiamo dei cantieri, e dentro questi cantieri ci finiscono poi tanti stimoli diversi, per cui sicuramente emergono una rete di riferimenti, che erano anche quelli di Caronia, tra cui Dick, Burroughs, Ballard e Artaud.

C'è ne sono stati poi altri, uno sicuramente importante che abbiamo condiviso, Donna Haraway, ma anche Rosi Braidotti e, in tempi più recenti, Bernard Stigler. Per arrivare poi a ricercatori e ricercatrici più giovani, Simone Browne, Alexander Galloway, Andrew Goodman e altrx. Di tutta questa

nostra attività cerchiamo di tenere traccia in molti modi. Uno di questi modi è costruire un altro cantiere che prende poi la forma di una collana di libri che si chiama Cultura radicali.

Allora per onorare un pezzo della nostra genealogia, qualche anno fa, abbiamo deciso di rivolgerci a Loretta Borrelli e a Fabio Malagnini per cercare di costruire un testo che ridesse voce al pensiero di Antonio Caronia.

Anche se nel frattempo, da quando è venuto a mancare a oggi, tante persone si sono messe in un solco che era in qualche modo quello di Antonio, ci sembrava che la voce di Antonio corresse il rischio di essere dimenticata.

Invece noi volevamo farla sentire ancora. Ci siamo allora rivolti a Loretta e Fabio e grazie a loro siamo riusciti a far pubblicare *Dal cyborg al postumano*, una collezione di testi di Antonio con un importante inedito, tratto da una sua lezione in Accademia.

Diciamo questo per spiegare perché siamo qua con il microfono in mano e rendere comprensibile la prospettiva da cui parliamo.

Il nostro intervento sarà sull'inconscio delle macchine. Per noi vuol dire fare riferimento alla questione dell'intelligenza artificiale. L'inconscio delle macchine è l'intelligenza artificiale, l'inconscio dell'intelligenza artificiale è qualcosa che bisogna, invece, andare a guardare molto da vicino.

Innanzitutto perché questa definizione, come abbiamo imparato è una definizione totalmente forviante, però nasconde una serie di sottotesti.

Ed è interessante andare a vedere in questo gioco di metafore dove si può arrivare.

Partiamo dal concetto di intelligenza. Non è detto che l'intelligenza sia sempre la stessa, cioè che si intenda sempre la stessa cosa.

Ci sono tanti tipi di intelligenze. Ci sono intelligenze che appartengono all'organico e altre che appartengono all'inorganico.

Ci sono intelligenze emotive, spaziali, musicali, artistiche, matematiche, per restare nell'umano. Ma ci sono intelligenze tra l'organico e l'inorganico, ci sono intelligenze delle piante. E poi ci sono le intelligenze collettive, le intelligenze sociali, le intelligenze dei corpi sociali.

Quindi già partendo da questo punto ci accorgiamo che parlare di intelligenza artificiale ci rivela un tratto caratteristico dell'immagine del sapere gerarchico, ossia del sapere che si vuole "alto", cioè quello della *reductio ad unum*.

Che è tipica, per altro, dell'informatica novecentesca e della storia della cibernetica, vale a dire il tentativo di ridurre la complessità a un unico.

Allora è invece interessante andare a togliere il coperchio e vedere quali sono proprio gli archetipi, i complessi, le costellazioni dell'inconscio delle macchine.

Ossia quali epistemologie sono *embeddate* nel codice. E quello che scopriamo è che queste intelligenze artificiali che ci stanno propinando sono fin troppo umane. Questo è un po' il problema. Sono fin troppo umane perché sono terribilmente posizionate in senso bianco, patriarcale, borghese.

L'intelligenza artificiale è troppo umana perché dominata da un mercato anarcocapitalista.

Chi produce oggi l'intelligenza artificiale? L'intelligenza artificiale non è un concetto, è un'insieme di pratiche, è un'insieme di oggetti.

Questo insieme di oggetti è *segnato*, ha una storia, ha una vicenda alle spalle.

Questa vicenda che ci viene consegnata oggi è in gran parte debitrice di un contesto culturale che è un contesto economico con un segno ben preciso.

Parlando dunque di intelligenza artificiale non dobbiamo fare l'errore di posizionare questo oggetto immaginario lontano dal mondo che abitiamo. È fin troppo dentro il mondo che abitiamo. Ed è *segnato* in quel modo lì. È un prodotto dell'anarcocapitalismo.

Non è detto che sia per forza così, ma oggi le intelligenze artificiali di cui parliamo sono *questo*. Vengono sviluppate in laboratori che ragionano all'interno di una logica storicamente determinata.

Andare allora a vedere le epistemologie che sono praticate dentro quei laboratori – e a cui lì si dà corpo – ci aiuta a capire di che cosa stiamo parlando. E su questo ci sono chiaramente altri interlocutori che ci servono, che ci aiutano. Alcuni li abbiamo nominati e altri possiamo nominarli nuovamente. Sono persone che ci aiutano a capire la logica che dà forma al sistema computazione.

Uno su tutti David Golumbia, che nel 2009 ha scritto un saggio molto bello ma semisconosciuto proprio su questo tema. Il concetto di *computazionalismo* che descrive in *The Cultural Logic of Computation* riguarda l'insieme di credenze nel potere del calcolo, e della sua novità, che consente a esso di passare per un agente di cambiamento radicale, rafforzando tuttavia molteplici forme di ragione strumentale e di disuguaglianze politiche ed economiche.

Un altro autore più vicino a noi è Seb Franklin che ragiona sul tema del controllo come logica propria del mondo digitale, e che ne individua l'emersione attraverso tre fili intrecciati: il primo consiste nel rapporto tra informazione, lavoro e gestione sociale nell'economia politica e nella tecnologia tra il XIX e la seconda metà del XX secolo. Il secondo riguarda lo sviluppo e la diffusione delle metafore uomo-computer nei decenni centrali del Novecento. Il terzo osserva l'ampiezza e la penetrazione di questi principi informatici in alcune pratiche socioeconomiche e culturali tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo.

Di grande interesse è sicuramente anche Virginia Eubanks che ragiona sul cambiamento epocale che hanno subito i processi deliberativi nei settori della finanza, dell'occupazione, della politica, della salute e dei servizi dal sorgere dell'era digitale, ossia sulle conseguenze che comporta nella vita dei normali cittadini la cessione di gran parte del potere

decisionale a macchine digitali, sistemi automatizzati e algoritmi di classificazione e modelli di rischio predittivo.

Ugualmente illuminante è il lavoro di Safiya Umoja Noble, in *Algorithms of Oppression*, che indaga le relazioni sociali oppressive messe in atto dalle nuove modalità di *profiling* razziale. La sua riflessione fa riferimento al fatto che su Internet e nell'uso quotidiano della tecnologia, la discriminazione è incorporata nel codice dei computer e, sempre più spesso, nelle tecnologie di intelligenza artificiale da cui dipendiamo, per scelta o meno. L'uso pressoché universale di software algoritmici, visibili e invisibili alla gente comune, richiede secondo Noble un'analisi approfondita di quali valori siano prioritari in questi sistemi automatizzati per iniziare a comprendere le conseguenze a lungo termine di simili strumenti decisionali nel mascherare e aggravare le disuguaglianze sociali.

Questi e altri sono gli studi che ci possono aiutare per andare a interrogare le epistemologie e i presupposti ideologici che oggi vediamo in azione nel mondo digitale

Operare quindi un'ampia riflessione per comprendere – anche genealogicamente – di cosa parliamo quando parliamo di intelligenza artificiale ci appare un compito urgente e certamente ci colloca in mezzo a tutti questi stimoli e queste stratificazioni culturali.

L'importante è capire che se è vero che queste intelligenze artificiali sono caratterizzate in questo modo, oggi, non per forza lo dovranno essere domani.

Per essere chiari: ci piace essere dalla parte delle macchine ma a modo nostro.

Una delle prime cose che penso in molti abbiamo notato in questi ultimi anni a proposito dell'intelligenza artificiale, è che si oscilla sempre tra due metafore. La prima è la metafora dell'intelligenza artificiale come qualcosa di predatorio, qualcosa che ci minaccia. Ed è interessante perché, parlandone con amici antispecisti, abbiamo notato che è da millenni che l'essere umano non è più abituato a essere cacciato. Qui si nota

un intrigante ribaltamento dell'abituale logica antropocentrica. Adesso forse potremmo capire cosa vuol dire diventare soggetti che vengono predati – probabilmente qualcuno non vede l'ora.

Però questa immagine dell'intelligenza artificiale come un apparato di cattura che deruba e saccheggia capacità ed energie, non è certo quello che ci auguriamo, non è la direzione verso cui vogliamo andare. Anzi è esattamente quello da cui vorremmo affrancarci. Per alcuni è certamente una forzatura voler vedere le cose in questo modo anche se, è giusto ricordarlo, il capitalismo estrattivo sembra non fare altro ed è attivo ben oltre il settore dell'industria digitale.

L'altra metafora nascosta nel discorso sull'intelligenza artificiale, l'altro polo del dibattito mainstream, speculare e opposto all'idea di una tecnologia che ci annienta, è che sia qualcosa al nostro servizio. Ci deve obbedire, deve fare quello che vogliamo. Questa è sostanzialmente un'idea di intelligenza artificiale nella quale si immagina che debba essere un servo zelante. Decenni di ricerca tecnologica per creare delle macchine schiave.

Anche questa concezione inconscia è interessante. Peraltro, poiché la lingua non perdona, facciamo presente che in italiano intelligenza artificiale ahimè si coniuga al femminile. Il risultato ci pare significativo: l'ennesima creatura femminile schiavizzata al nostro servizio. Ci sembra ci siano dei problemi, insomma.

Quindi come fare a non parteggiare né per la predazione, né per le nuove forme di schiavitù e i loro sostenitori. Il capitalismo contemporaneo ci dice: "Abbracciate il progresso! Criticare l'innovazione è da luddisti/cavernicoli/primitivisti! Fatevi furbi, usate i nuovi schiavi che abbiamo creato per voi!".

La domanda allora diventa: come stare dalla parte delle macchine senza replicare questo atteggiamento che introietta l'ordine capitalista? Come far sì che le macchine non siano gli ennesimi esseri schiavizzati a nostro servizio?

Ecco, nel nostro percorso, meditando sul digitale ci siamo accorte che è fondamentale lavorare per destrutturare

radicalmente i presupposti culturali dai quali si parte quando “facciamo codice”.

Di recente ci è stato chiesto di descrivere un breve poscritto polemico all'edizione italiana di *The White Paper* di Satoshi Nakamoto, il putativo inventore di Bitcoin. Abbiamo accettato di buon grado e l'abbiamo intitolato *Fuori dall'idios kosmos* tema per altro molto caro a Philip K. Dick. *Fuori dall'idios kosmos* perché c'è un problema legato proprio al suprematismo nerd, ossia al fatto che negli ultimi decenni chi maneggia il codice si è trovato nella posizione, non priva di un certo senso di vertigine, di avere in mano le chiavi della realtà, o almeno di avere l'impressione di averle. Ecco solo che tutto questo poi avviene in pochi laboratori tipicamente finanziati da chi tifa “status quo”. Pensiamo alla figura del ragazzino che lavora nel proprio garage, che è una figura mitica, anche questa va smontata, relativizzata, perché non è del tutto vera, però è vero che questi laboratori difficilmente vengono attraversati da intelligente altre. Difficilmente in questi laboratori si fa un ragionamento che va da al di là di come costruire un software elegantemente efficace.

Ci siamo accorte, per esempio, che lavorare sul metodo non basta. È fondamentale, sia chiaro, ma purtroppo è spesso inefficace se vuoi dare vita a qualcosa di radicalmente altro che abbia una logica diversa. Se lavori solo sul metodo crei la copia del software proprietario che funziona esattamente come il software proprietario.

Stando così le cose, non ha senso lavorare oggi su nuovi tipi di intelligenze artificiali se ci si accontenta di replicare il modello di quelle esistenti e non si prova invece a forzare certi limiti, altrimenti non si fa altro che reiterare con un metodo diverso l'esistente, il già visto.

Invece andare a scoprire cosa hanno da insegnarci certi saperi che sono al di là del sapere informatico, certi saperi che hanno a che fare, per esempio, con una visione decoloniale della realtà, una visione ecologica e antispecista, una visione che si confronta con quei pensieri e quelle pratiche che ci

arrivano dal transfemminismo queer, dalla riflessione sul postumano che sa articolare una critica al transumano. Quella ci appare una buona strada per stare dalla parte delle macchine e dare vita a un'intelligenza artificiale finalmente *non più umana*, perché il progetto umano (patriarcale, bianco, borghese, normo-abile, sempre al centro del mondo) non ha funzionato, va abbandonato. E prima lo si abbandona e meglio staremo tutti e tutte quante.

Per un hacking del sé

Hacking del sé è una locuzione che abbiamo inventato per contrapporci alle tecniche di produzione industriale dell'identità del *self branding* e del *quantified self*, vere manipolazioni dell'unità mente-corpo a opera delle società di controllo in cui viviamo.

Entrambe queste tecnologie del sé si propongono di potenziarci in senso abilista attraverso gli strumenti della biometrica e della gamificazione.

Al potenziamento però preferiamo l'impoteramento e la misurazione sistematica dell'ego la lasciamo al patriarcato.

Vogliamo modificare i nostri corpi secondo i nostri desideri, non secondo le volontà imposte "gentilmente" del capitalismo della sorveglianza.

Rifiutiamo di assoggettarci alla tecnologia del sé della razionalità strumentale e del pensiero calcolante. Facciamo dunque un hacking delle nostre vite: trasformiamo la produttività funzionale in ozio creativo.

Hacking del sé significa metamorfosi *transindividuale*, perché siamo consapevoli che mentre modifichiamo noi stesse, modifichiamo il mondo intorno a noi.

Un approccio all'identità che la modifica in modo antinormativo.

Nelle comunità transfemministe autogestite si impara a disidentificarsi dagli stereotipi e dai modelli dominanti

attraverso l'autocoscienza e la creazione di nuovi immaginari. Anche questa per noi è una forma di hacking del sé, anche se non è direttamente legata all'informatica.

È una forma di resistenza *mostruosa* che risulta indigesta al senso comune perché è completamente fuori dai parametri, non può essere giudicata secondo i criteri di merito della numerificazione dell'esperienza. È insussumibile, come tutte le cose abiette. Non può essere rovesciata in self branding perché non può essere venduta né comprata.

L'hacking del sé non è un esercizio spirituale, che lascerebbe supporre un metodo, è semmai una spinta che viene dalla pancia, la sensazione che ci sia qualcosa che non va e la determinazione nel voler fare la cosa giusta.

La presa di coscienza che non ci sono confini rigidi tra interno ed esterno, tra individualità e collettività. È la volontà di formarsi altrimenti.

Partire dall'assoluta evidenza che esistono altre forme di sapere oltre gli steccati tra scienze dure e materie umanistiche, oltre l'eurocentrismo, l'eteronorma, il binarismo di genere e l'antropocentrismo.

È un viaggio a ritroso che parte dalle pratiche di hacking digitale, torna al DIY punk e ancora indietro tra forme di azione e di organizzazione, fino al principio dell'autogestione. Ma non si ferma qui, la spinta prosegue, passando dal quel cinico "sovvertire la moneta" – o la norma – fino alla più semplice e primordiale percezione di sé, ossia al *sentire con*.

Quindi una sorta di riappropriazione di sé, quel campo fluttuante che coinvolge l'esperienza quotidiana di tutte noi. Un noi sfumato tra vivente e non vivente.

È un processo di *coscientizzazione* e, in quanto tale, non ha fine.

Si muove però da una precisa consapevolezza, che nelle società del controllo di oggi, il comando all'obbedienza, al

consenso verso il potere, alla logica dello sfruttamento come dimensione unica della relazione e della legalità è ormai completamente interiorizzato.

C'è poi anche un'altra via, forse più immediata e intuitiva ma anche più brutale, quella che parte dal sapersi e sentirsi cose tra cose. "Cose che sentono" è la formula felice coniata da Mario Perniola in *Il Sex appeal dell'inorganico*.

Sentirsi cose tra cose vuol dire assumere che la reificazione delle nostre vite è onnipervadente. Allo stesso tempo significa non arrendersi all'oggettificazione ormai data, bensì sapersi parte dal corpo-mondo cyborg e cercare nuove alleanze possibili tra pari, fra organico e inorganico.

In questo scenario la giustizia multispecie trae linfa vitale dal legame tra le cose – *kin* – che siamo, finalmente senza gerarchie fittizie, tra *cose-compagne*.

Ci ricorda Gustav Landauer quando dice che lo stato è un rapporto tra le persone. Che "non è qualcosa che può essere distrutto da una rivoluzione, è una condizione, un rapporto tra gli esseri umani, un modo di comportarsi. Può essere distrutto contraendo altri rapporti, comportandosi in modo diverso".

L'hacking è sempre stata per noi un'attitudine alla comprensione, il desiderio di capire come sono fatte le cose e, volendo, modificarle. Una postura creativa e curiosa. Per questo ci siamo sempre trovate bene nei laboratori artigiani, negli atelier artistici e anche in certi fab-lab, dove le tecniche vivono e non sono solo morte procedure.

Per questo il recupero, il riuso, l'assemblaggio di oggetti e corpi diversi, digitali o elettronici, software o hardware ci sono sembrate pratiche affini.

C'è una via che passa dalle tecnologie e ne fa strumenti per la liberazione, mezzi che non schiavizzano l'utente – o le

macchine – ma favoriscono la cooperazione.

“Fallo, fallo funzionare, rendilo smontabile”, manipolabile da altrx.

È necessaria una tecnologia che rimetta in discussione gli assunti epistemologici e quindi politici con cui essa stessa si è prodotta finora.

Philip K. Dick e William Burroughs continuano a indicarci il legame tra controllo e linguaggio, tra manipolazione della realtà e istituzione dello spazio verbale.

Questi luoghi di enunciazione esprimono ciò che viene mostrato o negato: l'ingiustizia su ogni fronte, la violenza e la sopraffazione continua.

Se ci autorizziamo ad abitare gli spazi della presa di parola attraverso il nostro immaginario siamo in grado di trasformare la realtà.

Non sembrano più tempi per grandi eventi, ma potremmo sbagliarci, la rivoluzione possibile è una rivolta senza fine, la trasformazione ogni giorno. Praticare la metamorfosi.

È come esibire un Nokia 3310 tenuto insieme con il nastro adesivo a una riunione di lavoro.

Rinunciare al nome, all'identità, andare verso l'autoabolizione.

“Il mondo è da rifare” diceva il poeta, “non meno l'essere umano”, aggiungiamo noi.

È Antonin Artaud quando scrive *Per gli analfabeti* e dice: “Sotto la grammatica si nasconde il pensiero che è un obbrobrio più difficile da battere, [...] quando lo si prende per un fatto innato”. O quando, scrivendo a Breton così si esprime “c'è una rivoluzione sempre da fare a condizione che l'uomo non si pensi più rivoluzionario soltanto sul piano sociale, ma creda che debba anche e soprattutto esserlo sul piano fisico,

fisiologico, anatomico, funzionale, circolatorio, respiratorio, dinamico e elettrico”.

È pensiero critico come pratica costante per innescare fondamentali dinamiche di disautomatizzazione tanto dalle logiche culturali ereditate e radicate nel nostro quotidiano quanto dalle procedure algoritmiche del capitalismo digitale. L'immaginazione indispensabile per arrivare al domani.

È un processo di disidentificazione con le strutture sociali e sessuali, con il modo *medio* di azione e interazione con l'alterità, che naturalizzano le nostre vite sotto il capitale, lo stato, i regimi di oppressione razziale e di genocidio, il lavoro salariato e l'istituzione familiare.

È disidentificazione dalle norme, anche quelle tecnologiche, è diserzione, azione diretta, rifiuto e sabotaggio, è sottrazione, è azione mutante.

È un *farmaco* per uscire dall'etica del consumo e del profitto, un riorientamento che mira alla liberazione collettiva, al mutuo soccorso e all'autodeterminazione, è *parakharattein to nomisma* – cambiare le norme. È il movimento di presa in carico del nostro rapporto con la tecnica, con il nostro sapere, con la propria interiorità.

L'hacking del sé è quell'azione che tiene insieme il piano epistemologico, politico e psichico, in un unico respiro.

L'hacking de sé, quando avviene, produce una grande apertura di senso per ulteriori possibilità a portata di mano... e un certo piacere. Allora bel sorriso appare inaspettato.

Ringraziamenti

Marco Philopat, Paoletta “Nevrosi” Mezza e tutta AgenziaX, Pablito el Dritto, Libreria Antigone, Mauro Muscio, Martu Palvarini, Laura Fontanella, Libreria Anarres, Angela Balzano, feminoska, Marco Reggio, Federica Timeto, Manolo Morlacchi e la redazione di Meltemi, Corrado Melluso, Maresa Lippolis, Sergio Tringali, Lino Apone, Viola Vatrini, Nitx Keat, Antonio Caronia, Benedetto Vecchi, Simone Olivero, Anna Di Mascio, N.I.N.A., Il Folletto di Abbiategrasso, l’Infoshop del Forte Prenestino e Sergio Locascio, la Vineria della Bovisa, Disinga, Cosimo, Hua Nan, il trivio delle acque di Castelletto, la Cavetta marina, Mariuccia Corona, il Pizzo del Diavolo, sedersi nell’oblio.

Bibliografia essenziale

- Arendt Hannah, *Archivio Arendt*, Feltrinelli, Milano 2001.
- Agamben Giorgio, *Stato di eccezione*, Bollati Boringhieri, Torino 2008.
- Agamben Giorgio, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2012.
- Agamben Giorgio, *L'uso dei corpi*, Neri Pozza, Vicenza 2014.
- Agamben Giorgio, *Genius*, Nottetempo, Roma 2004.
- Agamben Giorgio, *Nudità*, Nottetempo, Roma 2009.
- Agamben Giorgio, *Ninfe*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.
- Alaimo Stacy, *Allo scoperto*, Mimesis, Milano 2024.
- Anders Günther, *L'uomo è antiquato* (1963), 2 volumi, Bollati Boringhieri, Torino 2003.
- Anders Günther, *Il mondo dopo l'uomo. Tecnica e violenza*, Mimesis, Milano 2008.
- Anzaldúa Gloria, *Luce nell'oscurità – Luz en lo oscuro*, Meltemi, Milano 2022.
- Aristotele, *Etica Nicomachea*, Laterza, Roma-Bari 2005.
- Aurelio Marco, *Pensieri*, Mondadori, Milano 2016.
- Balzano Angela, *Per farla finita con la famiglia*, Meltemi, Milano 2021.
- Baudrillard Jean, *Della seduzione*, es edizioni, Milano 1995.
- Benjamin Walter, *Capitalismo come religione*, Il Nuovo Melangolo, Genova 2013.
- Benjamin Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.
- Blanchot Maurice, *La comunità inconfessabile*, Feltrinelli, Milano 1984.
- Blanchot Maurice, *La conversazione infinita. Scritti sull'“insensato gioco di scrivere”*, Einaudi, Torino 2015.
- Braidotti Rosi, *Trasposizioni*, Lusa Sossella, Roma 2008.
- Braidotti Rosi, *In metamorfosi*, Feltrinelli, Milano 2003.
- Browne Simone, *Materie oscure. Dark matters*, Meltemi, Milano 2023.
- Bonato Beatrice (a cura di), *La trasparenza e il segreto*, Mimesis, 2017.
- Burroughs William, *La scrittura creativa*, SugarCo, Milano 1996.
- Caillois Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981.
- Calasso Roberto, *Le nozze di Cadmo e Armonia*, Adelphi, Milano 2004.
- Calasso Roberto, *La follia che viene dalle Ninfe*, Adelphi, Milano 2005.
- Calasso Roberto, *Il cacciatore celeste*, Adelphi, Milano 2016.
- Canetti Elias, *Massa e potere*, Rizzoli, Milano 1972.
- Canetti Elias, *La coscienza delle parole*, Adelphi, Milano 1984.
- Caronia Antonio, *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Ombre Corte, Verona 2001.
- Caronia Antonio, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, ShaKe Edizioni, Milano 2008.

Caronia Antonio, *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*, Meltemi, Milano 2020.

Castells Manuel, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi editore, Milano 2002.

Castoriadis Cornelius, *L'istituzione immaginaria della società*, Mimesis, Milano 2022.

Colling Sarat, *Animali in rivolta*, Mimesis, Milano 2017.

Crawford Kate, *Né intelligente né artificiale*, il Mulino, Bologna 2021.

Critical art ensemble, *Disobbedienza civile elettronica*, Castelvechi, Roma 1998.

Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Macchine desideranti*, Ombre Corte, Verona 2004.

Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Millepiani*, Castelvechi, Roma 2003.

Dick Philip K., *Se vi pare che questo mondo sia brutto*, Feltrinelli, Milano 1999.

Dick Philip K., *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Fanucci, Roma 2003.

Dick Philip K., *Ubik*, Fanucci, Roma 2003.

Doctorow Cory, *Come distruggere il capitalismo della sorveglianza*, Mimesis, Milano 2024.

Dōgen Eihei, *Shobogenzo. L'occhio e il tesoro della vera legge*, Pisani, Milano 2003.

Esposito Roberto, *Communitas. Origine e destino della comunità*, Einaudi, Torino 1998.

Eubanks Virginia, *Automating Inequality*, St Martin's Press, New York 2018.

Filo Sottile Filomena, *La mostruositran*, Eris, Torino 2020.

Foucault Michael, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 2014.

Foucault Michel, *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979)*, Feltrinelli, Milano 2005.

Foucault Michel, *Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

Foucault Michel, *Sull'origine dell'ermeneutica del sé*, Cronopio, Napoli 2012.

Franklin Seb, *Control: Digitality as Cultural Logic*, The MIT Press, Cambridge 2015.

Freire Paulo, *La pedagogia degli oppressi*, gruppo Abele, Torino 2011.

Galloway Alexander, *Incomputabile*, Meltemi, Milano 2023.

Golumbia David, *The Cultural Logic of Computation*, Harvard University Press, Harvard 2009.

Graeber David, *Frammenti di antropologia anarchica*, Elèuthera, Milano 2006.

Haraway Donna, *Manifesto cyborg*, Feltrinelli, Milano 2018.

Haraway Donna, *Chthulucene*, Nero, Roma 2019.

Hillman James, *Il potere*, Rizzoli, Milano 2003.

Hillman James, *Gli stili del potere*, Rizzoli, Milano 2002.

Hilman James, *Il codice dell'anima*, Adelphi, Milano 2009.

hooks bell, *Insegnare a trasgredire*, Meltemi, Milano 2020.

hooks bell, *Insegnare comunità*, Meltemi, Milano 2022.

hooks, *Insegnare il pensiero critico*, Meltemi, Milano 2023.

Ibañez Tomàs, *Il libero pensiero, Elogio del relativismo*, Elèuthera, Milano 2007.

Illich Ivan, *La convivialità*, Red Edizioni, Milano 2013.

Ippolita, *Anime elettriche. Riti e miti social*, Jaca Book, Milano 2016.

Ippolita, *Etica hacker e anarcocapitalismo*, Milieu, Milano 2019.

Ippolita, *La Rete è libera e democratica. FALSO!*, Laterza, Roma-Bari 2014.

Ippolita, *Luci e ombre di Google a.k.a. The dark side of Google*, Feltrinelli, Milano 2007.

Ippolita, *Nell'acquario di Facebook*, Ledizioni, Milano 2012.

Ippolita, *Open non è free*, Elèuthera, Milano 2005.

Jesi Furio, *Esoterismo e linguaggio mitologico. Studi su Rainer Maria Rilke (1976)*, D'Anna, Quodlibet, Macerata 2002.

Jesi Furio, *Materiali mitologici. Mito e antropologia nella cultura mitteleuropea*, Einaudi, Torino 2001.

Jesi Furio, *Letteratura e mito*, Einaudi, Torino 2002.

Jōshū, *Zen radicale. I detti del maestro Joshu*, Astrolabio Ubaldini, Roma 1979.

Kerényi Károly, *La religione antica nelle sue linee fondamentali*, Astrolabio, Roma 1951.

Kerényi Károly, *La mitologia dei greci*, Astrolabio, Roma 1951.

Ko Aph, Ko Syl, *Afro-ismo*, Vanda, Milano 2020.

Landauer Gustav, *La comunità anarchica*, Elèuthera, Milano 2012.

Línjì Yìxuán, *La raccolta di Lin-chi*, Ubaldini, Roma 1985.

Lorde Audre, *Sorella outsider. Gli scritti politici*, Meltemi, Milano 2022.

Malatesta Errico, *Il buon senso della rivoluzione*, Elèuthera, Milano 1999.

Mauss Marcel, *Saggio sul dono*, Einaudi, Torino 2002.

McLuhan Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 1967.

McGonigal Jane, *La realtà in gioco*, Apogeo Editore, Milano 2011.

Merleau-Ponty Maurice, *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano 1989.

Merleau-Ponty Maurice, *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano 1993.

Nancy Jean-Luc, *La comunità inoperosa*, Cronopio, Napoli 1992.

Nietzsche Friedrich, *Su verità e menzogna in senso extramurale*, Adelphi, Milano 2015.

Nietzsche Friedrich, *La gaia scienza*, Adelphi, Milano 1977.

Noble Safiya Umoja, *Algorithms of Oppression*, New York University Press, New York 2018.

Onians Richard Broxton, *Le origini del pensiero europeo. Intorno al corpo, la mente, l'anima, il mondo, il tempo, il destino*, Adelphi, Milano 1998.

Otto Walter, *Gli dèi della Grecia. L'immagine del divino nello specchio dello spirito greco*, Adelphi, Milano 2004.

Otto Walter, *Il mito*, Il melangolo, Genova 1993 Reggio Marco, *Cospirazione animale*, Meltemi, Milano 2022.

Schüll Natasha Dow, *Architetture dell'azzardo*, Luca Sossella, Roma 2015.

Seneca Lucio Anneo, *Lettere a Lucilio*, Garzanti, Milano 2003.

Simondon Gilbert, *L'individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Roma 2001.

Simondon Gilbert, *Immaginazione e invenzione*, Mimesis, Milano 2023.

Stiegler Bernard, *La società automatica. L'avvenire del lavoro*, vol. 1, Meltemi, Milano 2019.

Stiegler Bernard, *La miseria simbolica. L'epoca iperindustriale*, vol. 1, Meltemi, Milano 2021.

Stiegler Bernard, *La miseria simbolica. La catastrofe del sensibile*, vol. 2, Meltemi, Milano 2021.

Stiegler Bernard, *Pensare, curare. Riflessioni sul pensiero nell'epoca della post-verità*, Meltemi, Milano 2024.

Taylor Sunaura, *Bestie da soma. Disabilità e liberazione animale*, Edizioni degli animali, Milano 2021.

Vernant Jean-Pierre, *Figure, idoli, maschere*, il Saggiatore, Milano 2001.

Ward Colin, *Anarchia come organizzazione*, Elèuthera, Milano 2013.

Xuanjue Yongjia, *Il canto dell'illuminazione*, Ortica Editrice, AnzioLavinio 2017.

Zhuang-zi, *Zhuang-zi*, Adelphi, Milano 1992.