

## Recensione

**Ippolita, *Anime elettriche. Riti e miti social*, Jaca Book, Milano 2015, 122 pp.**

Rinaldo Mattera

Con *Anime Elettriche*, a oltre dieci anni dall'esordio (*Open non è Free*, 2005) lo sguardo critico del gruppo Ippolita si focalizza sugli aspetti più intimi del mondo *social*, esplorando il rapporto tra l'utente e la macchina globale dell'informatica di consumo. Lo fa attraverso la consolidata esperienza di scrittura conviviale, cercando per certi versi anche di tracciare un bilancio, rispetto ai cambiamenti epocali vissuti negli ultimi decenni, tra diffusione su vasta scala di dispositivi di interconnessione mobile, servizi informatici di massa, piattaforme *social*, business telematici.

Si cerca di rispondere a interrogativi sempre più pressanti nella società delle reti: come si ricerca la verità e come si cura il sé nel mondo digitale? O meglio, quanto si è liberi o meno di farlo nei percorsi predisposti dai padroni dei giardini recintati del Web 2.0, dove il gioco, la condivisione e la narrazione divengono auto-poiesi cognitiva ed emotiva, nella costante e asfissiante conferma del proprio potere simbolico? A scanso di torve predizioni, il collettivo ritiene che un fronte antagonista all'avanzare della mega-macchina sia assolutamente vivo e vegeto, un arcipelago di *isole nella rete* che porta avanti progetti micro-politici, sviluppa strumenti appropriati per le comunità e porta avanti la resistenza digitale.

In apertura il testo annuncia subito il tentativo di superare la tradizionale, quanto stantia, polarizzazione tra apocalittici e integrati, tecno-entusiasti e tecno-fobici. Partendo dal presupposto che conoscenza e partecipazione, passione e volontà di sapere, sono legate a determinate contingenze – di vita, di studio, di approccio – la proposta è matura e consapevole per andare oltre le sterili dicotomie. Del resto, la semplificazione a logiche binarie – mi piace/non mi piace – tipica dell'era social-mediatica, è uno dei temi critici cui il collettivo ha già dedicato un intero volume (*Nell'acquario di Facebook*, 2012).

La visione complessiva dei fenomeni trattati deriva da una esperienza diretta e di campo – sociale, economico, culturale, tecnico-scientifico – o meglio

dall'intersezione di una pluralità di esse, che si esprime al meglio nella plurivocità del collettivo, composto da persone cresciute negli Hack Lab degli anni '90, con esperienze di media-attivismo. A distanza di decenni dall'emergere del Cyberspazio come punto nodale di incontro e scontro tra poteri tradizionali, istituzioni, comunità autonome e movimenti contro-culturali, il lavoro di Ippolita offre un completo insieme di mappe, piuttosto ricche e dettagliate, per un territorio che sembrava piuttosto restio ad averne.

Questo libro può essere visto come ulteriore sviluppo, in altri modi, di un discorso che ha abbracciato diversi aspetti della tecno-cultura, a partire dai rapporti tra le comunità hacker e il mercato globale, passando per l'emergere delle Big Corporation come Google e Facebook e la presunta diffusione della democrazia digitale. Dopo averci portato dietro le quinte di Internet, accompagnato alla scoperta del Web e delle infrastrutture che ne permettono il funzionamento, nonché di chi lo governa, in questo testo l'analisi si sposta sul versante dell'utente.

Corpi e menti interagenti con sistemi informatizzati, individui iper-connessi e rapporti ludicizzati tra interfacce macchiniche e strati di coscienza, incoscio collettivo e modellizzazione attraverso la proceduralizzazione delle pratiche, questi alcuni temi importanti. Viene evidenziato il rapporto tra autenticazione e autenticità, che si manifesta nell'atto che prevede l'accesso tramite login e password all'*alter ego* virtuale. Evento che comporta la cessione di una parte di sé a società private, che rendono *machine readable* la complessità dell'animo umano, grazie al *profiling* e al *data mining*. L'esaltazione del produttivismo comunicativo si accompagna alla trasparenza estrema e all'ipercoerenza narrativa, tutti elementi necessari al *self branding*, ovvero l'egopoiesi che nei social network commerciali di massa si traduce in mercificazione e iper-esposizione al pubblico ludibrio del proprio alter ego digitale. Del resto "Facebook è gratis e lo sarà sempre", ma chi farebbe mai pagare la materia prima per entrare in filiera?

Altro elemento centrale nell'analisi di Ippolita è la pornografia emotiva che trasforma l'intimità e l'emotività in un continuo disvelamento di pulsioni e gesti di spettacolare esibizione, per catturare attenzione, quindi *like* e condivisioni nell'arena social-mediatica, elementi che nell'interazione uomo-macchina finiscono per sostituire l'empatia e il calore. La massa di utenti *prosumer* (produttori e consumatori allo stesso tempo) sembra proprio avverare la profezia di Baudrillard sul collasso della società dello spettacolo per mancanza di un pubblico osservante, a favore di uno spettacolo generalizzato, nel quale siamo tutti partecipanti. Corpi docili e menti plasmate dal desiderio indotto di esser famosi e visibili anche solo per pochi istanti, ma felici e sfruttati sempre. Milioni di persone nel mondo vivono costantemente connessi, quasi prigionieri dei propri profili social e immersi nelle chat, alla ricerca di pochi minuti di celebrità ed esposizione mediatica, ugualmente al giocatore d'azzardo che insegue il giusto tiro di dadi, nonostante sia cosciente della statistica frustrante che lo vede perdere quasi sempre, vincere quasi mai. Uscire dai labirinti digitali e dagli scaffali virtuali dell'iper-social, combattere le patologie legate all'assuefazione dall'utilizzo di Internet coi suoi disturbi cognitivi ed emotivi, questi

alcuni temi che in parte cercano di scalfire la mitopoiesi del Web, la grande narrazione che si diffonde ogni giorno come una nuova religione.

Mercificato e spettacolarizzato nel reticolo di radicale trasparenza e visibilità del Web 2.0, che Ippolita aveva già precedentemente definito più che altro “un insieme di comportamenti”, il nostro gemello digitale diviene corpo trasduttivo: in tal modo l’entità somato-psichica viene subordinata all’entità meccanica, che detta le regole preventivamente, attraverso i codici di comportamento e i Termini di Servizio, illustrando possibilità di interazioni e percorsi gamificati. La ricerca della verità e la cura del sé, in senso foucaultiano, tornano ad assumere caratteristiche confessionali e disciplinari, grazie al dispositivo panottico delle grandi corporazioni, uno *sguardo senza volto che trasforma tutto il corpo sociale in un campo di percezione*.

In altre parole, l’egemonia turbo-capitalista della Silicon Valley sembra aggiornare le interfacce attraverso cui il sistema di potere si relaziona, riscrivendo e riconfigurando le regole del gioco, che vengono introiettate docilmente grazie a obbedienza e asservimento volontario. Quantificare costantemente attraverso l’esposizione e l’automonitoraggio digitale, come propone il movimento californiano *Quantifiedself.com*, magari sognando un giorno che la matrice di dati corrispondente al nostro corpo biologico trapassato, possa essere reinterpretata da una macchina che ci faccia reincarnare in un altrove post-organico, come in una puntata della serie tv digital-distopica *Black Mirror*.

Lo sguardo e la postura di Ippolita dimostrano in questo testo una solidità impressionante, che poggia sulle spalle di decenni di esperienza, attraverso i quali la conflittualità legata ai temi dell’informatica del dominio ha portato a un costante impegno politico e sociale. La formazione di consapevolezza su temi fondamentali nella società delle reti, dove il controllo sui processi di soggettivazione agisce sui corpi, innervandoli attraverso i fili invisibili della telematica di consumo di massa, è sempre più una necessità per incentivare la ricerca di percorsi alternativi, slegati dalle rotte dei leviatani di Silicon Valley.

A metà degli anni 2000, quando il Web 2.0 muoveva i primi passi e si affermava su vasta scala l’uso e consumo di Internet coi suoi nuovi giocattoli digitali, uno dei principali sussulti tra hacker e mediattivisti consistette nella presa di coscienza che la massificazione e la conseguente semplificazione della cultura digitale avrebbero portato a un appiattimento e una perdita di consapevolezza generalizzata. Oggi che il populismo digitale è una realtà consolidata e che personaggi come Mark Zuckerberg vengono ricevuti come veri e propri capi di stato e poche grandi mega-corporazioni gestiscono una parte rilevante dell’accesso a Internet, potendo quindi decidere chi può comunicare, in che modo e in che spazio-tempo, il lavoro di Ippolita è il modo migliore per abbracciare una prospettiva di campo che riunisce teoria critica e radicale con il *know-how* degli addetti ai lavori. Le piattaforme – *social, e-commerce*, multi-media – offrono possibilità di comunicare, acquistare, fruire di contenuti, e la loro apparente gratuità maschera da un lato lo sfruttamento dei meta-dati rilasciati dagli utenti, dall’altro una pratica di

disciplinamento e controllo, nonché di incatenamento del desiderio e della conoscenza entro i propri limiti prestabiliti.

Se si è d'accordo con questa visione, *Anime Elettriche* è un buon modo per capire come agisce la microfisica del potere che promana dagli schermi e arriva sin dentro il profondo dell'animo umano, passando dal *clic* della mano, attraverso l'occhio e fino alle profondità limbiche. Chi invece pensa che l'attuale assetto della *network society* e i giganti di Silicon Valley con i loro luna park digitali siano quanto di meglio la rivoluzione informatica possa offrire, potrà ugualmente godersi una lettura ricca di approfondimenti di tipo filosofico, sociologico e tecnologico.