

**Marina Turco**

**Dancing Data.**

## **Come riportare lo spazio e il tempo nell'universo digitale**

“Nulla è in grado di resistere a questa forza delle immagini tecniche - nessuna attività artistica, scientifica o politica che non miri a esse, nessuna azione quotidiana che non voglia essere fotografata, filmata, ripresa con la videocamera. Tutto aspira infatti a restare eternamente nella memoria e a diventare ripetibile all'infinito. [...] In questo modo, però, ogni azione perde al tempo stesso il suo carattere storico, riducendosi a un rituale magico e a un movimento ripetibile all'infinito.

Flusser (1983)

Luglio 2014, al festival Tomorrowland, in Belgio, Steve Aoki missa il suo DJ set su un alto e scenografico podio, rivolto verso la folla degli spettatori. Porta una telecamera sul petto ed è circondato da fotografi che lo riprendono da tutte le prospettive. Dalla massa danzante si alzano decine di braccia che puntano la telecamera del cellulare verso il podio e verso la folla; i partecipanti indossano bracciali elettronici, “chiavi magiche per portarti la felicità”, che “rilasciano tutto il loro potere magico”<sup>1</sup> quando si connettono al profilo Facebook di chi li indossa, permettendogli di mandare istantanee richieste di amicizia agli altri visitatori. Che cosa succede poi, anzi, nel frattempo, a tutte queste immagini, a tutte queste connessioni? A chi e a cosa servono tutti questi gesti fotografici e connettivi?

Il caso di Tomorrowland rappresenta l'invasiva presenza degli apparecchi digitali nella cultura dance. Una presenza che sembra aver radicalmente cambiato la natura di quella che era nata alla fine degli anni Ottanta proprio come una "subcultura", una forma d'arte e una comunità underground per definizione. La comunità si formava attraverso nuove esperienze di aggregazione, nei rave organizzati illegalmente in località segrete, o in piccoli club mimetizzati in quello spazio urbano dal quale emergevano visibili solo la notte. Oggi, festival e serate di musica elettronica si svolgono nei modi e nei contesti definiti dalla nuova industria dello spettacolo, in spazi architettonici creati ad hoc, e sono spesso prodotti da aziende che organizzano una serie di eventi, in vari paesi, sotto un unico party brand. La comunità dance si costituisce attraverso una rete, tanto fisica che digitale, e prende la forma di un teatro globale, di una camera degli specchi che riflette, ripete e replica le

---

<sup>1</sup> <http://edition.cnn.com/2014/07/18/tech/social-media/apparently-this-matters-tomorrowland-facebook-bracelet>. Ultimo accesso 10 gennaio 2015.

sue performance e le sue relazioni sui molteplici piani che la compongono. La cultura dance si adegua alle logiche del connettivismo e del funzionalismo o "soluzionismo", come lo chiama Evgeny Morozov (2013), che domina molta parte della cultura contemporanea: ogni meccanismo che incrementa i dati, le connessioni e il controllo algoritmico delle operazioni è necessariamente un progresso. Lo scopo di ogni serie di eventi, di ogni party, e di ogni singolo clubber, dunque, è quello di raggiungere la massima visibilità, il massimo numero di connessioni e di condivisioni all'interno della rete.

L'inquietudine che la scena del DJ set di Aoky provoca non deriva dal fatto che qui il corpo e la realtà siano stati sostituiti dalle immagini. La scena ci mostra una folla che è venuta da tutte le parti del mondo per incontrarsi sotto questo podio, per "produrre presenza": una folla di corpi, reale. Quello che inquieta è proprio la compenetrazione tra corpo e immagine, il fatto che l'immagine sembra aver bisogno di informare il corpo per esistere, ha bisogno del corpo per prodursi: è il corpo che attiva l'apparecchio, registra, carica, clicca e seleziona; è il corpo che avvia i processi che generano, elaborano e distribuiscono le immagini (tre operazioni la cui distinzione ha perso ormai di significato). Il clubber è presente fisicamente, ma l'apparecchio priva il suo corpo della dimensione spazio-temporale dell'esperienza, svuotandolo della sua fisicità e trasportandolo nella dimensione magica dell'universo digitale, rendendolo un funzionario che attua il programma dell'apparecchio senza capirlo.

L'interpretazione del rapporto tra uomo e media contemporanei proposta in questo testo è basata sul discorso di Vilém Flusser sugli apparecchi, un discorso che viene sviluppato attraverso testi diversi e che trova una sintesi efficace nel saggio *Per una filosofia della fotografia* (2006). In questo saggio, Flusser adotta dichiaratamente una "prospettiva apocalittica" (Ivi: 20), sviluppando l'idea che l'universo degli apparecchi sia diventato un'entità tecnologica dominante e disgregante, una "matrice digitale", potremmo dire oggi. Intorno a noi, apparecchi di tutti i tipi (o forse ormai di un solo tipo) programmano la nostra vita "secondo un'ostinata automazione" (Ivi: 108). Ma se "tutto si basa sul caso e non porta a nulla necessariamente", se "i nostri pensieri, sentimenti e azioni si robotizzano", e " 'vivere' significa alimentare apparecchi ed esserne alimentati", "dove trova ancora spazio la libertà umana?" (Ivi: 108) Il filosofo indica una via d'uscita: possiamo astutamente aggirare la rigidità dell'apparecchio, usarlo per fini che non sono previsti dal programma, forzarlo a creare l'improbabile, l'imprevisto, l'informativo, oppure possiamo disprezzare l'apparecchio e quanto da esso generato e concentrarci sulle informazioni (Ivi: 109). L'operatore non è in questi casi un funzionario, ma un giocatore, che gioca con le categorie dell'apparecchio per attuare o contrastare i suoi programmi (gioca contro l'apparecchio), perseguendo i propri fini. Bisogna capire in che modo gli apparecchi digitali mediano le nostre azioni, per capire come sfuggire al loro controllo e come poterli usare come mezzi di emancipazione. Nella cultura dance i DJ, i VJ e i clubber

hanno creato spazi e tempi di ritualità autonomi dall'apparato socio-tecnologico dominante. Le argomentazioni che seguono ci conducono attraverso la condizione apocalittica dell'universo digitale, verso il riconoscimento di pratiche di resistenza attuate nel contesto della cultura dance.

## **La dimensione apocalittica dell'universo digitale: la matrice digitale come black box**

La visione di Flusser sembra lucidamente premonitrice di come si sarebbe evoluto l'universo digitale nel nuovo millennio e di come avrebbe contribuito a rafforzare la natura deterministica di tanta cultura contemporanea. Il filosofo risale al pensiero magico preistorico, in cui le immagini costituivano una prima mediazione tra l'uomo e il mondo, funzionando come "superfici significanti" (Ivi: 3) astratte dai fenomeni, codificazioni del mondo attuate tramite simboli. Le immagini, che erano nate per essere mappe per navigare il mondo, diventarono però gradualmente "schermi", che coprivano il mondo sostituendosi a esso (idolatria). Per andare al di là della loro superficie e accedere al mondo dietro di esse l'uomo inventò la scrittura e questa rese possibile il pensiero concettuale. Con l'invenzione della scrittura il pensiero storico, lineare, si sostituì gradualmente a quello magico, ciclico. I testi spiegarono le immagini, i concetti resero le idee comprensibili (Ivi: 3-7). I testi, nati come metacodici delle immagini, hanno però a loro volta bisogno delle immagini per essere comprensibili. Quando non sono illustrati dalle immagini, come nel caso dei testi del Cristianesimo e del Marxismo, i testi sono incomprensibili e gli uomini vivono in loro funzione (testolatria) (Ivi: 9). Nel XIX secolo la testolatria raggiunse il suo livello critico, e portò alla crisi dei testi e della storia: allora le immagini tecniche furono inventate per rendere i testi di nuovo comprensibili, per sotmetterli al gioco magico. Le immagini tecniche sono il prodotto degli apparecchi (che a loro volta sono il prodotto di testi scientifici applicati): esse significano concetti, non fenomeni (Ivi: 10-12).

Ma come nei cicli precedenti della storia dei media, anche le immagini tecniche vennero proiettate sul mondo e trattate come se fossero finestre su di esso. La loro oggettività è però illusoria, perché non solo le immagini tecniche sono simboliche come ogni tipo di immagine, ma rappresentano complessi di simboli più astratti di quelle tradizionali. Questo equivoco nasce dal fatto che, a differenza delle immagini tradizionali, nulla sembra frapporsi tra l'immagine e il suo significato. I significati sembrano entrare (input) da una parte del complesso macchina/operatore e uscire dall'altro lato (output). Ma quello che accade all'interno del complesso rimane nascosto: l'apparecchio è un black box (Ivi: 12-14). In questo senso le immagini tecniche sono anch'esse magiche (ritualiz-

zano non i modelli chiamati miti, ma quelli chiamati "programmi") e liberano il soggetto dalla necessità di un pensiero concettuale (Ivi: 15-16). Invece di rendere i testi ermetici (scientifici) comprensibili, le immagini tecniche "li falsificano, in quanto traducono gli enunciati e le equazioni scientifiche in stati di cose", sostituendo la magia preistorica con la magia programmata (Ivi: 18-19).

L'idea flusseriana di "immagine tecnica" potrebbe essere interpretata come una contraddizione in termini, perché rivela una apparentemente impossibile, in realtà naturale, compenetrazione tra il concettuale e l'immaginario. Le immagini tecniche, infatti, sono immagini che significano elementi del programma (concetti) (Ivi: 92), [senza ma] sono il prodotto di quegli stessi programmi, che potremmo considerare testi, in quanto sono "modelli trasmessi per iscritto" (Ivi: 16), simulazioni "subumane" del pensiero concettuale (Ivi: 90-93). I programmi, a differenza della scrittura lineare tradizionale, non esprimono una inevitabile concatenazione di cause ed effetti, ma un gioco di combinazioni basato sul caso (Ivi: 93). Le immagini digitali di oggi sono il prodotto di un ciclo iniziato con la fotografia, in cui i testi sono diventati sempre più immaginativi e le immagini sempre più concettuali: oggi l'astrazione concettuale maggiore è nelle immagini digitali (Ivi: 8-9). Le immagini tecniche sono dunque sia idolatriche (non decodificate da testi, impediscono l'accesso alla realtà) sia testolatriche (sono il prodotto dei programmi, che a loro volta sono il prodotto di testi scientifici, non illustrabili e dunque non comprensibili, al punto che l'uomo vive in funzione di essi). Nell'ultima parte del suo saggio sulla fotografia, Flusser afferma che se le scienze esatte (tramite il loro medium, l'immagine tecnica) si sostituiranno all'uomo nella percezione del mondo, come lo sviluppo degli apparecchi fa pensare, l'uomo perderà la sua libertà.

L'universo fotografico è un mezzo per programmare con ferrea necessità la società, ma in ciascun caso particolare casualmente (dunque: automaticamente), ad assumere un comportamento a feedback magico favorevole a un gioco di combinazioni, e per riprogrammare automaticamente la società in forma di dadi, di pedine da gioco, di funzionari (Ivi: 94). L'universo degli apparecchi mira alla robotizzazione dell'uomo e della società: nell'esistenza dei robot "ogni esperienza, conoscenza, valutazione e azione può essere scomposta in elementi puntiformi (in bit)" (Ivi: 95).

La descrizione fatta da Flusser della robotizzazione della società e dei processi che la implementano (normalizzazione, automazione e feedback magico) si adatta perfettamente a interpretare quello che è oggi l'universo digitale. La robotizzazione dell'uomo e della società ha oggi una dimensione ancora più apocalittica, perché l'universo digitale, accentratosi intorno alla rete, ha assorbito molte tecnologie e programmi che prima operavano in un ambito autonomo, e perché anche gli apparati sociali, economici e politici tendono a essere inglobati dalla matrice digitale. Vediamo in che modo è avvenuto questo processo.

Le immagini tecniche hanno origine nel pensiero numerico, che si sviluppa a partire da Cartesio, sostituendosi progressivamente a quello storico/lineare. Gli apparati (per prima la macchina fotografica) furono inventati per simulare un tipo specifico di pensiero, "il pensiero che si esprime in numeri" (cosa che è apparsa chiaramente da quando è stato inventato il computer): tutti gli apparati sono macchine calcolatrici, intelligenze artificiali. Da qui deriva la struttura "quantica" (calcolatoria) di tutti i movimenti e le funzioni degli apparati. Gli apparati simulano il pensiero nel senso di un gioco di combinazioni con simboli analoghi a numeri; così facendo essi meccanizzano questo pensiero al [senza tal] punto che in futuro gli uomini saranno sempre meno competenti e dovranno affidarlo sempre più spesso agli apparecchi. Sono black box scientifici, che eseguono questo tipo di pensiero meglio degli uomini, poiché giocano meglio di essi (più rapidamente e facendo meno errori) con i simboli analoghi ai numeri (Ivi: 36-38).

La connessione di tutti gli apparecchi digitali in rete e l'inserimento della quasi totalità dei programmi all'interno di più ampi metaprogrammi (sistemi operativi, browser, cloud computing, motori di ricerca, media sociali etc.) che in maniera sempre più incisiva colonizzano e controllano la produzione e la distribuzione delle immagini tecniche, ha portato alla formazione di una matrice digitale accentratrice e dominante. Da questo punto di vista si può considerare questa fase dello sviluppo delle immagini tecniche come una nuova fase di idolatria e testolatria insieme: una "programmolatria" o "algoritmolatria". L'algoritmo è il più puro strumento concettuale (esprime il pensiero numerico) ma come tale può essere solo o testolatrato senza essere capito (le linee del codice non significano nulla di per sé, hanno bisogno di essere attivate da una macchina per generare un'immagine) o trasformato in "stato di cose", in immagine, che, nel tentativo di significarne i concetti, finisce per oscurare sia i concetti sia [al posto di che] il programma che li combina (idolatria). Come sostiene Flusser, sono i programmatori che hanno il potere nella società post-industriale, non chi possiede gli oggetti. Ma mentre nel tempo in cui scrive il filosofo, diverse istituzioni e diversi tipi di programmi presiedevano alla produzione e distribuzione delle immagini e dei testi, con una relativa indipendenza di mezzi e fini, e con canali differenziati a seconda della loro funzione politica, scientifica o estetica, ora i mezzi di produzione e di distribuzione e i tipi di programmi si sono integrati all'interno di un'unica matrice digitale che si struttura attraverso la rete. Una volta, il fotografo creava la fotografia seguendo il programma del giornale su cui pubblicava le foto, o cercando di aggirarlo; il programma del giornale seguiva il programma politico dello Stato, o cercava di aggirarlo, ecc. (Ivi: 70-72). A ogni livello della gerarchia gli attori avevano un certo controllo sui fini e sui mezzi della comunicazione. Ora invece, i programmi digitali creati dai programmatori nei vari campi sono automaticamente collegati tra di loro. I programmi della macchina fotografica, del giornale, della politica sono lo stesso programma. L'intero universo digitale è un grande black box. Ciascuno di questi apparecchi si automatizza sempre di più ed è connesso in modo cibernetico ad

altri apparecchi. Ogni apparecchio è alimentato riguardo al suo programma da un altro apparecchio attraverso il suo input, e alimenta a sua volta altri apparecchi attraverso il suo output. Il complesso dell'apparecchio è dunque un super-black-box composto di black box. Ed è un qualcosa creato dall'uomo (Ivi: 97).

## Normalizzazione e automazione

Secondo Flusser, l'universo degli apparecchi (il computer primo fra tutti) è riuscito là dove è fallito il pensiero cartesiano. Per Cartesio, "il pensiero consiste di elementi chiari e distinti (concetti), che nel processo mentale vengono combinati come pallottole su un abaco, per cui ogni concetto significa un punto nel mondo esteso là fuori. Se a ogni punto del mondo potessimo associare un concetto, il pensiero sarebbe onnisciente e allo stesso tempo onnipotente". Questa onnipotenza non può realizzarsi nel pensiero perché qui i concetti sono divisi da intervalli, mentre nel mondo esteso i punti sono legati senza lacune. Nell'universo degli apparecchi, invece, a ogni punto/elemento è stato assegnato un concetto, un elemento del programma dell'apparecchio: ogni foto corrisponde a una specifica combinazione di elementi nei programmi. Così "i concetti non significano più il mondo là fuori (come nel modello cartesiano), ora invece l'universo significa il programma". Il programma è "un gioco di combinazioni basato sul caso", come nei dadi, dove ogni lancio è casuale ma ogni sesto lancio è necessariamente un uno. Tutte le combinazioni si realizzano a caso, ma necessariamente (Ivi: 90-93).

Questa combinazione programmata di concetti, e il suo effetto coercitivo, si può osservare anche nei più complessi programmi digitali. In un database, per esempio, un elemento del database rappresenta un oggetto normalizzandolo, riducendolo a una lista di caratteristiche che possono essere messe in relazione tra loro. Come spiegano Fuller e Goffey nella loro analisi dei database relazionali e dei processi combinatori al loro interno: "Una cosa rossa e tonda può essere una mela o una palla da cricket, e nessuna delle due è probabilmente perfettamente tonda, ma una volta che sono normalizzate e interpretabili come semplici esemplari o portatrici di una o più delle categorizzazioni rossa, tonda e cosa, perdono la loro specificità. La qualità di irriducibilità si trasferisce dall'entità descritta alle categorie nelle quali sono organizzate le sue qualità (2012: 115).<sup>2</sup>

Dopo la normalizzazione segue l'automazione delle relazioni tra dati all'interno dei programmi – ed è proprio questa la caratteristica fondamentale degli apparecchi che va sottoposta a critica, secondo Flusser (2006: 99) – i programmatori stabiliscono come normalizzare i fenomeni e come

---

<sup>2</sup> Trad. it. mia.

gli algoritmi all'interno del programma devono combinare i dati per generare un output. L'algoritmo genera le immagini (statistiche, grafiche, fotografiche, testuali etc.), e le immagini significano l'algoritmo, ne attuano le diverse possibilità, le diverse possibili combinazioni dei concetti "rosso", "tondo" e "cosa" e la loro possibile attribuzione a diversi oggetti rappresentati. Se non si può risalire al modo in cui sono stati creati e combinati i dati (i concetti normalizzati), non è possibile interpretare l'immagine tecnica (decodificandola come immagine che significa il concetto di mela o di palla da cricket) né il testo algoritmico (illustrandolo con l'idea di mela o di palla da cricket). Se non possiamo risalire ai fenomeni, alle immagini e ai testi che hanno generato i dati, allora l'algoritmo non è più una mappa che può mediare il nostro rapporto con il mondo, ma uno schermo.

L'automazione si è estesa al di fuori del singolo programma in metaprogrammi che hanno come scopo l'integrazione di altri programmi. Ogni algoritmo è connesso a un meta-algoritmo che ricombina i suoi output producendo nuovi output: non si tratta più di un "remix" orizzontale che ricombina sempre gli stessi elementi, ma di un procedimento esponenziale che li moltiplica, li riflette, e li mette en abîme l'uno con l'altro. Si tratta di una metastruttura, una gerarchia di programmi e metaprogrammi "aperta verso l'alto" (Flusser 2006: 34). Nemmeno i programmatori di un singolo programma possono ricostruire tutti i passaggi che hanno portato a un certo output. Poiché gli apparecchi funzionano in modo automatico e non obbediscono ad alcuna decisione umana, nessuno può possederli. Ogni decisione umana è presa sulla base di decisioni dell'apparecchio; essa si è ridotta a decisione puramente "funzionale" ovvero "l'intenzione umana si è volatilizzata. [...] Gli apparecchi funzionano all'unico scopo di conservare e migliorare se stessi. Quest'automaticità testarda, priva di intenzione, funzionale dev'essere l'oggetto della critica" (Ivi: 99-100).

La convinzione che la rete sia l'inevitabile e naturale metaprogramma della cultura contemporanea, una macchina pensante che risolverà tutti i problemi del mondo, anima molti protagonisti dell'industria informatica e i moderni tecno-utopisti. Secondo Evgeny Morozov (2013), quelli che lui chiama "soluzionisti" basano la propria utopia progressista sulla presunta oggettività e neutralità dei dati archiviati ed elaborati dai programmi, e sostengono la necessità di una totale resa dell'uomo alle decisioni degli apparecchi. Morozov porta numerosi esempi di tale ideologia in vari campi, dalla politica alla educazione, dal giornalismo all'economia. In tutti questi campi le informazioni che giungono all'utente dall'apparecchio non sono mai oggettive, o neutre. Ogni programmatore opera una selezione a monte su come il programma normalizzerà, rappresenterà, selezionerà e combinerà i dati: i motori di ricerca, per esempio, praticano tecniche come il flag bouncing e l'highlighting (Morozov 2013: 82-83) per selezionare i risultati della ricerca non solo in base al numero di accessi al link dalla massa di utenti, ma anche in base a gruppi di parole-chiave o combinazioni di dati che vengono scelte a seconda del vantaggio ottenuto in questo modo da un soggetto particolare. La faziosità degli output basati sulla normalizzazione non è neppure attenuata dal cosiddetto feedback

che gli utenti danno all'apparecchio, come si può vedere in un esempio tipico di immagine digitale generata dai dati forniti dagli utenti: il profiling automatico.

## Feedback e flusso

I dati di un programma di profiling possono essere aggiornati continuamente: ogni "scatto" che fissa un singolo stato in questo infinito flusso di dati, il singolo profilo che viene emesso come output del calcolo ad un dato momento, è sempre diverso. Non esiste un tempo in cui una singola identità viene sviluppata o definita. Il profilo viene creato non a partire dalla esperienza concreta di un incontro, in un certo luogo e tempo, ma a partire dalla rappresentazione di una media di azioni da parte del singolo sulla base di criteri stabiliti in base a una media di azioni compiute da una massa. L'utente singolo dà il suo feedback al programma fornendo informazioni tramite i suoi innumerevoli interventi sulla rete, ma quello che il programma calcolerà sarà basato non sulle categorizzazioni create dall'utente stesso, ma su quelle prestabilite dal programma e dai suoi metaprogrammi. Il feedback degli utenti non informa il programma sulle ragioni che guidano le loro scelte, ma solo sul modo in cui usano il programma; non riguarda direttamente la qualità del profiling nel suo complesso, fornisce solo informazioni su come una scelta binaria (adottare o meno una certa categoria) può incrementare il numero delle interazioni. Un semplice esempio (Morozov 2013: 354) è quello dell'utente che visita siti sul vegetarianismo: un algoritmo deduce che l'utente ha con molta probabilità intenzione di diventare vegetariano e vende l'informazione ad [al posto di a delle] aziende che producono prodotti a base di carne. Il programma fa in modo che l'utente riceva pubblicità di prodotti a base di carne su tutti i siti web che visita. Il programma dunque non ha lo scopo di appurare quanto sincero e serio è il proposito dell'utente di diventare vegetariano, né di stabilire se quella possibilità si trasforma a un certo punto in scelta reale. L'unico scopo è individuare una possibilità, un quantum di informazione che può essere utilizzato per ottimizzare il programma a scopi commerciali, di sorveglianza etc. Il valore sta nell'attributo "potenziale vegetariano", non in come questo attributo rientri nella identità complessiva dell'utente o dell'oggetto rappresentato (mela o palla da cricket che sia). La ridistribuzione degli attributi disgrega l'unità, l'identità del soggetto, tanto quanto quella dell'oggetto. L'efficacia del profiling nel definire il profilo reale dell'utente e la qualità delle relazioni che seguono il suo utilizzo è irrilevante, solo il numero dei contatti, il numero di click, è importante. Il famoso bottone "mi piace" non ha bisogno di un corrispettivo negativo, perché per l'algoritmo è importante non cosa l'utente pensi di un certo contenuto, ma

solo se è disposto a cliccarlo ("mi piace" è una immagine che significa il concetto "contatto positivo"). "Don't pay any attention to what they write about you. Just measure it in inches", diceva giustamente Andy Warhol. Lo scopo del programma è raccogliere più dati e contatti possibili, e se un utente clicca significa che è disposto ad assecondarlo. L'unica maniera per dare peso all'intenzionalità umana contro l'apparecchio in questo caso è non usarlo. Il "dialogo" attraverso cui viene creata l'informazione (Flusser 2006: 64) è stato anch'esso automatizzato e inserito all'interno del programma, cosicché non è l'utente che dà il feedback al programma (Ivi: 76), ma è il programma che dà un feedback a se stesso attraverso l'utente.

Tramite il feedback, i processi digitali, fatti di innumerevoli salti quantici, di momenti staccati, attivano la loro ciclicità magica, come un flusso che unifica il prima e il dopo, il vicino e il lontano in una assoluta compresenza, annullando le differenze e le gerarchie fra momenti, luoghi, dati e utenti. I clubber fotografano il DJ, il DJ i clubber, e le loro foto nascono già inserite nel flusso live della rete, sono parte di algoritmi che le collocheranno su certi punti della matrice. Le macchine fotografiche nei telefoni cellulari sono collegate a servizi di localizzazione, a programmi come Photosynth e Instagram, ai profili nei media sociali. Il braccialetto elettronico collega il visitatore al suo profilo Facebook. Quando si muove, si connette e fotografa, il clubber non è più un raddomante che cerca l'informazione (Campanelli 2014: 79), ma un funzionario che è ricercato dall'apparecchio per fargli produrre informazione.

## **L'universo senza spazio né tempo**

Il distacco riflessivo tra preparazione e azione, tra creazione (scatto) e distribuzione è reso impossibile dalla natura stessa dei dispositivi i cui programmi sono connessi al metaprogramma della rete. Non è solo l'infinita editabilità della foto digitale in sé a minare la storicità del momento creativo (Ivi: 31), ma l'infinita editabilità automatica compiuta dalla rete e dalla massa dei suoi funzionari. L'immagine non nasce al momento dello scatto e non fissa lo stato di cose in un certo istante: è solo un quantum nella continua trasformazione di tutti i dati della rete. Il clubber aderisce a questo rito magico, un rito che lo rende parte di una eterna e collettiva condivisione, di una eterna e collettiva presenza, che risponde al desiderio di immortalità dell'uomo. Le parole di Flusser che aprono questo articolo racchiudono l'essenza di questo processo: "Tutto aspira infatti a restare eternamente nella memoria e a diventare ripetibile all'infinito. [...] In questo modo, però, ogni azione perde al tempo stesso il suo carattere storico, riducendosi a un rituale magico e a un movimento ripetibile

all'infinito (Flusser 2006 [1983], 20). Eliminare la storicità significa eliminare la distinzione, e quindi la libertà dell'esperienza individuale.

Nel clubbing "classico" il party era un movimento esperienziale. Con [senza delle] fasi che portavano il clubber a una graduale immersione verso il mondo "possibile" della festa, del rito. Al suo apice, il momento estatico, la fusione di sensazioni e percezioni, attivata dalla crescente sincronizzazione dei movimenti del corpo, della musica e delle immagini attuava questo presente possibile, fuori del tempo. Tutto avveniva però in uno spazio separato, lo spazio del rito. Le subculture erano basate sulla prossimità e sull'aggregazione del gruppo intorno a una figura carismatica, o a un luogo magico. I media erano una estensione del corpo, i beat, le luci, le droghe funzionavano come uno strumento di sincronizzazione (Turco 2014: 95-96). Il corpo collettivo era il soggetto di queste percezioni, un corpo che poteva durare solo il tempo di una danza. Poi, tutto tornava al naturale ordine delle cose, o si bruciava nella accelerazione senza limite della musica, delle droghe e delle feste.

Il passaggio a un altro tipo di cultura è avvenuto nel giro di pochi anni. Nel 2007 durante una serata techno filmavo il VJ set con la mia telecamera, quando una ragazza mi si avvicinò per farmi sapere che approvava la mia scelta di registrare quel track: il mio video sarebbe sicuramente stato un hit su YouTube il giorno successivo (Ivi: 225). L'evoluzione verso la "condizione Tomorrowland" è iniziata con l'avvento dei media sociali. Se all'inizio i media sociali sembravano incrementare la possibilità di creare comunità e di favorire la prossimità dei loro utenti (lo strumento al servizio dell'uomo), col passare del tempo lo strumento ha condizionato il comportamento dell'utente (l'uomo al servizio dello strumento) (Flusser 2006: 25): i clubber hanno dovuto adattare sempre di più le loro forme di partecipazione e condivisione a quelle implementate dall'apparecchio.

I media sociali non attuano tanto quel tipo di sovraesposizione mediatica che, secondo i teorici delle subculture degli anni '90 (Turco 2014: 98-99), era inconciliabile con i meccanismi di distinzione che erano alla base della subcultura stessa. La visibilità in rete è una visibilità "aumentata" dalla promessa di interattività e personalizzazione (e quindi di azione e distinzione) rispetto alla visibilità passiva di una massa indifferenziata, dove i media sono il soggetto e la massa l'oggetto della rappresentazione. Questa visibilità "perfetta" e partecipazione totale, però, perde il suo polo dialettico, l'invisibilità. Nell'invisibile alberga la possibilità di creare, di distinguersi "di nuovo", a partire da una identità, da un desiderio o da una idea non riducibili alle categorie della matrice già esistente. Nell'universo digitale, tutto è allo stesso tempo massa e individuo, mainstream e subcultura, tutto è massa parcellizzata. Questa struttura partecipatoria di base del programma ha bisogno di uscire dagli schermi per incrementarsi, ha bisogno del feedback dei funzionari e perciò chiede loro di applicare la sua struttura partecipatoria ad altri aspetti della vita sociale (Flusser 2006: 106),

incluso il clubbing, così da inserire anche le dinamiche culturali che generano il nuovo in quel ciclo funzionale di feedback e automazione.

Un esempio di come l'utente "aumenta" l'algoritmo del programma con il suo comportamento è quello della trend setter Gina, raccontato da Douglas Rushkoff (2011: 42) nel suo libro *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. Gina è seguita sui media sociali da un folto gruppo di amici e fan, che considerano la sua opinione fondamentale nella scelta della serata che frequenteranno un dato giorno. Se la festa alla quale si trova la soddisfa, Gina comunica il suo gradimento sui media sociali. Anche dopo aver fatto la sua scelta, però, la ragazza continua a seguire le discussioni sul tema portate avanti da altri trend setter e fan sugli stessi media sociali, in modo da poter essere la prima a individuare un'altra festa possibilmente più cool di quella alla quale si trova attualmente. Neppure un'ora dopo, infatti, Gina si sposta, insieme a tutti i suoi follower verso la prossima meta. Il sistema Gina+Twitter funziona come un efficiente algoritmo per la classificazione della vita notturna cittadina, ma impedisce alla ragazza di partecipare davvero all'evento. Quello che manca è l'esperienza della festa nel presente.

All'interno della matrice digitale, la temporalità si attua solo come una proiezione del passato sul futuro. È il passato che determina, in base a calcoli statistici, le possibilità di essere nel presente, possibilità che però resta irrealizzata: c'è sempre un presente migliorabile, mai un futuro migliore. L'utente gioca con l'apparecchio a prevedere dove il programma (il passato) stabilirà che la festa debba essere tra una settimana, un giorno, un'ora, in un futuro-presente che l'utente dovrebbe materializzare con le sue azioni. La velocità di Gina nel seguire le indicazioni del programma avvicina quel presente sempre di più, ma il programma stesso rende impossibile il suo raggiungimento: appena Gina raggiunge quello che dovrebbe essere il "miglior party attuale", il programma ne ricalcola uno migliore, in base al feedback dato dagli utenti. Il presente è oltrepassato da un passato che si proietta nel futuro (Flusser 2014: 158).

## **Il gioco: lo spazio-tempo torna nell'universo digitale**

La centralità della cibernetica e della telematica in questi sviluppi può essere letta in senso sia positivo sia negativo. Queste discipline, infatti, hanno avuto un ruolo importante in quel processo di "matematizzazione" del mondo che ha portato anche alla automazione di un gran numero di processi tecnologici. Come Felinto riassume nel suo articolo "Pensamento Poético e Pensamento Calculante: o Dilema da Cibernética e do Humanismo em Vilém Flusser", Flusser interpreta negativamente la deriva deterministica di queste scienze, e teme, come Heidegger, che questa possa portare alla fine della filosofia. Alcune idee sviluppate nell'ambito di queste discipline sfociano per esempio

nel materialismo radicale di Friederich Kittler (Felinto 2013: 4-6), o nell'ideologia transumanista, caratterizzante parte della cyber culture contemporanea, in cui la tecnologia è vista come il mezzo con cui l'uomo può oltrepassare i limiti della natura e della società.

Allo stesso tempo, però, queste scienze convergono nel pensiero del filosofo con la sua visione di una scienza moderna in cui il gesto umanistico borghese (del soggetto che osserva e spiega il mondo-oggetto), è rimpiazzato da un gesto "post-umanistico" (Flusser 2006: 10) basato su una concreta e piena esperienza di vita e sul confronto con l'altro. L'intensità dell'interesse, la prossimità del ricercatore rispetto a quello che si svolge intorno a lui, ne misura la realtà: è dalla massa fenomenologica ed estetica dell'esperienza che emergono l'unità di misura ("mathesis") e la mappa su cui orientarsi. Il centro del modello è il presente, il "qui e ora" in cui l'uomo si trova, mentre gli eventi che occupano lo spazio-tempo intorno a quel punto (il futuro) fanno pressione su di lui. Gli eventi si fanno sempre più scarsi man mano che lo sguardo si dirige verso l'orizzonte, ma la massa di eventi si muove verso il ricercatore e il ricercatore si muove verso l'orizzonte. La prossimità di questi eventi misura le speranze, le paure e i progetti dell'uomo, e misura anche il suo tendere verso ciò che è distante (indicato con il prefisso tele-). La telematica è il medium che favorisce questa prossimità, prossimità che non è "soggettiva" perché è influenzata dai movimenti di altri soggetti il cui ambiente è connesso con quello del ricercatore: la prossimità è "intersoggettiva" (Flusser 2014: 156-58).

Come rilevano Felinto e Baio (2013), le apparenti contraddizioni di Flusser nel suo discorso sulla cibernetica, sulle immagini e sull'umanismo sono in realtà parte del suo modo dialogico e polifonico di concepire la filosofia. Così l'idea del black box, che significa in termini cibernetici l'impossibilità di analizzare tutti i sistemi e di dominarne il funzionamento, si piega a una interpretazione positiva o negativa a seconda di come l'uomo usa la macchina. Per i "funzionari" il black box è una scatola magica cui dobbiamo affidarci per poter costruire la realtà (idolatria del programma); ma per il giocatore, che parte dalla propria esperienza come intersoggetto profondamente partecipe di un presente su cui si proietta il futuro, l'apparecchio come black box si offre a una "scienza performativa" (Felinto 2013: 4): sappiamo cosa entra e cosa esce e possiamo provare a cambiarne l'output in modo giocoso, senza pretendere di dominarlo e senza sapere esattamente quello che avviene al suo interno, anzi, preservandone il mistero.

Il termine inglese "jockey", come in "disc jockey" e "video jockey", esprime esattamente questo atteggiamento post-umanistico verso il proprio strumento. Quello tra uomo e macchina (come quello tra uomo e animale, nel caso del jockey nel suo significato originario di "fantino") è uno scambio dialogico di informazioni che influenza il comportamento di entrambi. Il VJing, come il DJing, nasce da un giocatore che gioca contro il proprio strumento. Il DJ e il VJ si affrancano dall'apparecchio che programma la loro vita attraverso una rigida automazione: come Flusser ha

indicato – “Libertà significa giocare contro l'apparecchio” (Flusser 2006: 109) – essi aggirano la rigidità dell'apparecchio, lo usano per fini che non sono previsti nel programma, lo forzano a creare l'improbabile, l'imprevedibile, l'informativo, o lo disdegnano, per concentrarsi solo sulle informazioni che esso trasmette (Ibidem). Nel caso dei VJ, questa libertà è insita nel mezzo stesso, che secondo il filosofo è per sua natura un mezzo dialogico ed epistemologico (il video non "rappresenta" come la fotografia e il film, ma "presenta", specula e filosofeggia). Il video nasce in funzione e dentro il programma del mezzo di massa televisivo, ma si offre facilmente a un uso più performativo. I videoartisti intuiscono che questa tecnologia, con la sua capacità di manipolare lo spazio e il tempo delle scene riprese, consente di ricomporre la storia e di cambiarla tramite una nuova esperienza delle scene ritratte. Il mezzo che era nato per registrare la televisione, per esserne la storia, diventa una post-storia, una "memoria dialogica" (Flusser 2014: 144-45).

Non solo il singolo artista ma anche una comunità nel suo complesso può adottare una tecnologia usandola in un modo nuovo, un modo che si "approssima" ai propri desideri e progetti. La comunità dance usa il video e il sound system come strumenti per sincronizzare sensazioni ed esperienze, legandone il funzionamento alla fenomenologia dei sensi e alle sue specifiche dinamiche culturali (Turco 2014: 29-30). Anche nel passaggio dall'analogico al digitale, che nel VJing è avvenuto solo nel nuovo millennio (negli anni '90 le apparecchiature per produrre e missare erano ancora un misto di analogico e digitale), ogni funzione (produzione, missaggio e proiezione) e ogni strumento (video camera, mixer, proiettore etc.) sono stati ricombinati in modo da poter essere utilizzati all'interno di un contesto performativo. Nel gioco tra l'apparecchio e il VJ ci sono molteplici giocatori: l'apparecchio è quasi sempre un set up composto da diversi strumenti e tecnologie (Ivi: 28) in cui ogni elemento reagisce al comportamento dell'altro producendo l'imprevedibile. La produzione dell'imprevedibile può essere "programmaticamente" perseguita dal VJ che fa funzionare l'apparecchio con un nuovo programma, come fanno ad esempio i VJ programmatori (Ivi: 50-51), o boicotta il funzionamento del programma originario, come fanno i glitcher, che inducono all'errore tecnico per decostruire il programma e l'immagine che esso produce (Ivi: 94). L'artista punta l'attenzione sul funzionamento dell'apparecchio, cercando di determinare o manipolare quello che succede all'interno del black box: ne riscrive il programma, collega apparecchi e programmi tra loro incompatibili, o elimina pezzi del programma per rivelarne tutta la complessa stratificazione.

L'errore diventa teoreticamente e praticamente il mezzo per dimostrare la fallibilità della macchina, restituendole la capacità di produrre informazione autenticamente nuova. I glitcher attaccano così l'idea stessa che l'apparecchio sia una "applicazione delle categorie della ricerca scientifica" (Fuller and Goffey 2012: 19), una macchina che si suppone trasparente alle intenzioni d'uso (Ivi: 6). Come l'artista glitch Rosa Menkman (2011) sottolinea, i suoi metodi di "creazione creativa di

problemi" riportano la intenzionalità dell'autore fino ai livelli base della funzionalità del programma, come quello della risoluzione dell'immagine. L'errore, argomentano Fuller and Goffey (123-124), non è più un ritardo nell'ottenere il risultato corretto, ma un evento produttivo; non è l'opposto della funzionalità, ma il suo "doppio esplorativo", che sonda modi di essere nel mondo di là dalle strette ragioni funzionali. Lo spirito anti-funzionalista e anti-deterministico dell'opera di Flusser risuona nelle parole dei teorici dei media contemporanei, così come nel lavoro di molti VJ e artisti. Il problema delle eventuali intenzioni umane da opporre alle intenzioni dell'apparato, così come quello relativo alle intenzioni umane che provano ad opporsi all'automaticità dell'apparato è molto complesso e andrebbe approfondito. Gli apparecchi sono stati creati come simulazioni di processi mentali umani, titani antropomorfi che rendono superflua ogni decisione umana (Flusser 2006: 100). Attraverso il gioco, tuttavia, possiamo introdurre clandestinamente nel programma intenzioni umane che non erano previste nel programma (Flusser 2006: 109).

Sia nelle grandi epoche della storia dell'uomo sia all'interno di una singola cultura o evento si può rintracciare il ciclo che vede prima l'uomo creare un utensile a sua somiglianza, e successivamente prendere quell'utensile come "modello per se stesso, il mondo e la società" (Ivi: 106). Si potrebbe a questo punto argomentare che la club culture oggi si trovi nella fase di imitazione e adattamento al modello degli apparecchi digitali più che in quella creativa. Ogni periodizzazione però è in parte arbitraria. Anche all'interno di festival commerciali e iper-mediatizzati come Tomorrowland ci sono artisti e spettatori che giocano contro gli apparecchi, e le zone d'ombra alla periferia dell'universo digitale o all'interno delle sue molte stratificazioni offrono sempre uno spazio creativo dove si costruiscono nuovi apparecchi e nuove culture. Potrebbe anche essere che un nuovo ciclo nel rapporto tra (sub)culture e universo digitale sia già iniziato.

Nel 2012, alcuni VJ pensavano a come si sarebbero potuti utilizzare nelle serate dance i Google Glass, allora pubblicizzati come la più avanzata delle interfacce digitali. Due anni dopo, i Google Glass non hanno riscosso un grande successo né nel mondo dell'arte e dell'entertainment, né sul mercato legato agli usi professionali della tecnologia. Forse il modello di miglioramento tecnologico basato sull'aumento esponenziale di dati, delle connessioni e dell'interattività non è il solo modello possibile o il solo auspicabile (Turco 2014: 223-224). Da un esperimento fatto dal media lab Set Up a Utrecht<sup>3</sup>, nei Paesi Bassi, è emerso per esempio che il Google Glass utilizzato dal DJ è difficile da usare e non aggiunge molto all'interazione tra l'artista e il suo pubblico. Gli artisti che partecipavano al workshop hanno provato, tramite lo sviluppo di particolari applicazioni, a immaginare nuovi modi per far comunicare i partecipanti tramite gli occhiali: hanno provato a piegare la rigidità

---

<sup>3</sup> Il workshop si è svolto il 19 settembre 2014 nel club Tivoli Vredenburg a Utrecht: <http://www.sousvivalism.nl/events/glass-graphics>. Ultimo accesso 10 gennaio 2015.

dell'apparecchio, o ad accettare come un dato di fatto l'aspetto tecnologico per potersi concentrare sui contenuti.

Ci sono sempre nuovi esempi di come gli utenti, i giocatori, e i navigatori non cacciano, né sono cacciati dai dati, come nella metafora di Flusser, ma danzano con essi. L'estetizzazione del gesto fotografico, e digitale in generale, non significa solo lo svuotamento, la ritualizzazione di una funzione non più presente nell'apparecchio, come spiega Campanelli (2014: 53) parlando dei gesti degli snap shooters che imitano le pose dei fotografi analogici. La danza, infatti, indica la reciprocità di azioni e reazioni, come il termine jockeying. La metafora della danza è anche un riferimento letterale alla cultura dance, all'interno della quale l'esperienza estetica è basata sull'alternanza: tra stati di fusione con la folla e ripiegamento individuale, tra espressione e introversione, tra il ballerino che controlla la musica e la musica che controlla il ballerino. La danza è il gesto dialogico per eccellenza.

## Bibliografia

- Baio, C. (2013). O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade. In: *Flusser Studies* 15.
- Campanelli, V. (2014). *Snap shooters: l'evoluzione del gesto fotografico*, Napoli: Mao.
- Felinto, E. (2013) Pensamento poetico e pensamento calcolante: o dilema da cibernetica e do humanismo em Vilém Flusser. In: *Flusser Studies*, n. 15.
- Flusser, V. (2000). *Towards a Philosophy of Photography*. London: Reaktion Books.
- Flusser, V. (2006 [1983]). *Per una filosofia della fotografia*. Milano: Mondadori.
- Flusser, V. (2014 [1991]). *Gestures*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fuller, M. and A. Goffey (2012). *Evil Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Menkman, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Morozov, E. (2013). *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Philadelphia, PA: Public Affairs.
- Rushkoff, D. (2010). *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. Berkeley, A: Soft Skull Press.
- Turco, M. 2014. *Dancing Images: Text, Technology and Cultural Participation in the Communicative Dispositif of VJing*. Tesi di dottorato, Utrecht University. Testo consultabile online al seguente indirizzo:  
[https://www.academia.edu/8791933/Dancing\\_Images\\_Text\\_Technology\\_and\\_Cultural\\_Participation\\_in\\_the\\_Communicative\\_Dispositif\\_of\\_VJing](https://www.academia.edu/8791933/Dancing_Images_Text_Technology_and_Cultural_Participation_in_the_Communicative_Dispositif_of_VJing)  
<http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/294621>