

# Ri/sentimenti di rete. Osservazioni

*Ubaldo Fadini*

*English title* Web Re/sent[i]ment. Some observations

*Abstract* This contribution aims to propose an idea of resentment at the level of the expression/manifestation of sentiments, affects, etc., which materializes today in the anthropological space of the web. Rather than referring to the interpretative line of resentment as something constitutively negative (Nietzsche), the author refers to another idea of resentment (Améry), able to keep together memory 'and' intelligence, evaluating thus its possible use in a perspective of political-critical reading of our present, increasingly digitalized.

*Keywords* resentment, web, information technology, morality, subject/user.

Già qualche anno fa una studiosa attenta come Maria Ranieri osservava come le tecnologie della comunicazione e dell'informazione avessero subito una notevole accelerazione, diventando parte integrante (per non dire essenziale) della vita quotidiana.<sup>1</sup> Con un occhio di particolare riguardo alle pratiche/articolazioni del sistema dell'istruzione, si sottolineava il valore di una indagine in grado di cogliere i pregi e i difetti del mondo digitale, per esempio nei confronti delle modalità della produzione culturale, in senso ampio, oppure rispetto alle dinamiche più stringenti di socializzazione delle identità (come nel caso dei *social network*). È su quest'ultimo elemento che vorrei portare l'attenzione, facendo mie le puntuali annotazioni critiche del collettivo di Ippolita,

<sup>1</sup> Cfr. M. Ranieri, *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa 2011.

formulate nel recente testo sulle *Anime elettriche, Riti e miti social*. Ma ancor prima mi pare opportuno evidenziare come il rapporto sempre più stretto tra le tecnologie digitali e la nostra sensibilità/intelligenza (particolarmente rilevabile nell'ambito dell'educazione), tra presenza e virtualità, possa stimolare a un sovrappiù di riflessione e ad assumere atteggiamenti e stili di analisi maggiormente avvertiti rispetto alla complessità delle questioni da affrontare. È in quest'ottica che mi piace spesso richiamare la "lezione" della storia, come si usa dire, di ciò che permette di ridimensionare l'effetto di fascinazione di ciò che viene considerato "nuovo", riportando così alla luce la problematica del rapporto tra l'introduzione delle nuove tecnologie e gli ambiti storico-materiali di collocazione, con le loro "grammatiche", con ciò che decide in gran parte la buona o cattiva ricezione. La stessa pratica formativa, se si pretende incisiva, non può che tenere assieme, tra l'altro, quello che si manifesta oggi come fruttuoso e assai rilevante con il lavoro "storico" sulle ragioni della funzionalità di determinate tecnologie e l'analisi sui modi di costituzione degli spazi di loro articolazione. E qui si può anche ricordare il suggerimento divertito di alcuni intellettuali tedeschi, negli anni '20 del secolo scorso, sulla scorta delle impressioni/immagini ricavate dai loro viaggi in Italia, in modo particolare a Napoli e dintorni: che l'essenza della tecnica si rivela al meglio quando gli oggetti tecnici si rompono, non funzionano più (stimolando allora un salto ulteriore, in avanti, di creatività, di fantasia). Scrive Alfred Sohn-Rethel a proposito dell'inventiva del napoletano:

Se qualcuno gli dicesse che non è così in realtà che ci si serve di un motore o di un'apparecchiatura tecnica in generale, lo guarderebbe sbalordito e si opporrebbe addirittura in modo energico: perché l'essenza della tecnica consiste per lui proprio nel far funzionare quel che è rotto. E nel maneggiare macchinari difettosi, è senza dubbio un maestro, ben al di là di ogni tecnica. Nell'abilità e nella prontezza di spirito con cui, di fronte a un pericolo, ricava con irrisoria facilità la soluzione vincente proprio da ciò che non funziona, ha per certi versi qualcosa in comune con l'americano. Ma dalla sua ha la suprema ricchezza inventiva dei bambini, e come i bambini è sempre fortunato, e come accade ai bambini, la fortuna gli arride volentieri. (...) Un esempio ulteriore può offrirlo il motore che, liberato dalle catene di una motocicletta sfasciata, funge, ruotando attorno al suo eccentrico asse, da montapanna in una *latteria*. È nelle

maniere più inattese che la tecnica moderna presta involontario ed eccellente aiuto a questo diciassettesimo secolo, fornito di telefoni e di tram, che continua nella sua esistenza stravagante, rimanendo sempre, seppure sullo sfondo, al servizio della libertà di questa vita. I meccanismi non possono qui rappresentare quell'elemento di continuità civilizzatrice per cui sono stati predisposti. Napoli volta loro le spalle.<sup>2</sup>

Sono in effetti ormai lontani i tempi della celebrazione senza riserve dell'intelligenza "collettiva" e dell'intelligenza "connettiva", nei quali si puntava a un rinnovamento del legame sociale sulla base di un protagonismo coinvolgente del cosiddetto "sapere generale" e di quella presa forte delle tecnologie informatiche che pareva favorire propositi ingegneristici di riaffermazione di dinamiche di "mutua partecipazione" o di miglior calcolo e distribuzione possibile dei rischi e dei pericoli provocati dall'avvento della "società della conoscenza". Anche negli anni '90 del secolo scorso, di fatto contraddistinti da un ottimismo senza riserve nei confronti della gestione più efficace della produzione di conoscenze e dell'acquisizione di competenze e abilità, si avvertiva comunque la difficoltà di pensare a uno sviluppo della rete come piano specifico di supporto a una organizzazione sociale effettivamente "aperta" e in grado di stimolare al meglio la crescita di comunità di apprendimento e conoscenza, sotto una veste contraddistinta da una fertile ibridazione presenza-virtualità. Se si prende poi in considerazione un vecchio termine "ombrello", in realtà più recente e vicino a noi, come "Web 2.0", si può facilmente ricordare come si ritenesse ovvia una sua considerazione quale infrastruttura tecnologicamente abilitante nel senso di una ottimizzazione della dimensione collaborativa/cooperante e del complesso di interrelazioni, anche di supporti multimediali, tra gli utenti. Di più: si sottolineava la spinta a una sorta di individualizzazione sociale di questi ultimi, spinta fornita dalle tecnologie digitali, contraddistinta da una revisione profonda dei costrutti identitari "dati", capace infine di sostanziare una vera e propria "cultura del prosumerismo", comprensiva di individui presentati appunto *insieme* come pro-

<sup>2</sup> A. Sohn-Rethel, *L'ideale del Kaputt. Sulla tecnica napoletana*, in AA.VV., *Napoli*, a cura di E. Donaggio, *L'ancora del Mediterraneo*, Napoli 2000, pp. 46 e 48.

duttori e utilizzatori. In breve, si sosteneva allora che le nuove infrastrutture fossero in grado di fornire all'utente la possibilità di ristabilire un "link" con il mondo, che lo restituisse non più come un semplice spettatore, bensì come partecipante a pieno titolo e in effetti la rete veniva indicata quale spazio di espressione di un individualismo finalmente all'altezza dei tempi perché rinvigorito dalla consapevolezza del carattere composito, relazionato, dei processi di formazione dell'identità. A proposito di formazione: non poteva non esserci, a quel punto, una riflessione sulla rete come fattore decisivo di sostegno per ripensare le stesse comunità di pratica, in particolare per la proposta chiara di modi di organizzazione collaborativa e di integrazione di presenza e virtualità, di tipologie soddisfacenti di apprendimento da riferire, sempre insieme, alle stesse comunità pratiche e alle comunità virtuali (pratiche di rete), al fine della maggiore articolazione fluida (o "liquida") di una società basata sulla conoscenza e che vede in quest'ultima ciò che dà concretamente "valore" all'esistenza intera dei singoli.

Oggi tutto questo non è più così articolabile, le promesse non si sono realizzate e allora gli effetti, spesso accompagnati da frustrazione e risentimento, di relazione con la rete sono tornati a oscillare tra gli estremi delle posizioni "apocalittiche" e di quelle placidamente "integrate". Ecco, proprio di risentimento a volte si tratta e allora mi sembra opportuno non affrontarlo soltanto lungo la linea sviluppata a partire da Nietzsche, vale a dire come sentimento di rancore, tipico degli "schiavi", ma su un piano che lo individua come vero e proprio "ri-sentire", nel senso proposto parecchi anni fa da Jean Améry,<sup>3</sup> in grado di afferrare il tempo rovesciandolo, di cogliere cioè le contraddizioni della nostra realtà – nel nostro "caso": il mondo del *Web* – senza attribuire appunto al tempo il compito della rimarginazione quasi di ordine "naturale" delle sue ferite, delle sue lacerazioni. Vale qui senz'altro il rinvio al "risentimento come morale" ma in una direzione di sua qualificazione che si vuole radicalmente etico-politica. È su tale strada che si incontra l'indagine articolata dagli informatici "critici" del collettivo di Ippolita, attenti a non cadere nella trappola della

<sup>3</sup> J. Améry, *Intellettuale a Auschwitz* (1962), trad. it. Bollati Boringhieri, Torino 1987/2008.

prescrizione di quel reato di saccheggio e rapina prolungata – nel tempo... – fatto passare come scontata dinamica di un presente sempre uguale, destinato a ripetere all’infinito le proprie pseudo-movenze e logiche di “sviluppo”. E quali sono gli elementi-chiave della sollecitazione critica espressa dal lavoro complessivo di Ippolita, che trovano poi particolare risonanza nell’ultimo studio pubblicato, quello già richiamato e che vorrei appunto riprendere e commentare? Il primo che balza agli occhi è l’idea che sia compito di coloro che propugnano una “informatica libera”, una vera e propria “autonomia digitale” da coltivare con spirito “conviviale” (per richiamare, non tanto alla lontana, la lezione magistrale di Ivan Illich, una delle figure di riferimento più importanti del pensiero libertario contemporaneo), concretizzare una sorta di “giro nella sala-macchine” di *Internet* e del *Web*, sospinti da “un amore pieno di consapevolezza”, che va appunto al di là dell’apocalittico e dell’integrato, traducibile anche nei tentativi di delineare rapporti di vera amicizia “con le macchine”, così come con i gradi dell’organico non umano e “gli altri *non viventi* che abitano il mondo”. In quest’ottica l’analisi investe i complessi tecnologici che sempre più cambiano il nostro modo di vivere. Si tratta effettivamente, al di là proprio del giro già compiuto in sala-macchine e tenendo comunque ben presente che cosa vi si è scorto, di calarsi dentro l’esistenza del soggetto sotto veste di “utente”, “nelle viscere delle emozioni esposte”, laddove si riconfigurano i confini individuali e collettivi e si riassetta in determinate maniere e forme la “nostra” *unità somato-psichica*. I grandi oggetti tecnologici presi quindi di mira, rispetto alla loro capacità di fare presa sulle nostre “viscere”, sono proprio le piattaforme *social* di massa, vale a dire “l’informatica commerciale implementata per un suo uso diffuso in tutti gli strati sociali”, quelle che hanno vigorosamente “*preso in custodia* la nostra identità”:

Quando ci autenticiamo sulle piattaforme e accediamo ai nostri *profili* con un nome e una password stiamo, di fatto, accedendo a noi stessi. Tradizionalmente rivolgersi a sé significa volgere lo sguardo all’interno, verso il *secretum* del proprio essere. Oggi invece accediamo a una parte *autenticata* (in che misura *autentica*? Forse più di quanto immaginiamo...) di noi stessi tramite un contatto che raramente abbiamo letto e compreso, con cui cediamo ogni diritto a società private.

E ancora, chiarendo il senso del percorso di indagine sostanzialmente critica e dunque etico-politica:

Come vedremo, l'ideale di *utente trasparente alle macchine* implica l'azione diretta degli apparati tecnologici sulle emozioni, gli immaginari, i rituali inconsci e il sistema neuro-cognitivo. Ecco perché i due temi sottesi a questo testo sono la *ricerca della verità e la cura di sé*. Ovvero i motivi e i sistemi con cui i dispositivi commerciali pretendono di indicarci la via per conoscere la verità su noi stessi.<sup>4</sup>

È soprattutto il complesso delle piattaforme *social* di massa, in quanto articolazione concreta dell'informatica commerciale, a svolgere una azione incisiva nel momento in cui investe quel patrimonio d'intimità che l'utente, il soggetto pubblicizzato, si ritrova normalizzato e mediato in rete. Si può anche dire di più, a tale proposito: le piattaforme *social*, si pensi esemplificativamente a *Facebook*, mostrano un vero e proprio *ethos* tecnologico che si qualifica come valore di trasparenza radicale, rivolto a farla finita una volta per tutte con le ovvie opacità/oscurità della *privacy* e dell'intimità. Tutto deve essere esposto all'interno di una società che si definisce come "società della trasparenza",<sup>5</sup> come una sorta di realtà concentrata sul compito essenziale da svolgere e che in nient'altro consiste se non nella generazione dell'oscenità, di un più senza scopo, oltre lo scopo intenzionato: anzi, uno scopo, in tutto questo, si dà ed è appunto l'assenza di scopi riferiti ai bisogni e ai desideri dei soggetti in carne e ossa. Sono oscene, come sostiene Byung-Chul Han, l'iper-produzione, l'iper-creatività, l'iper-comunicazione; in definitiva, a livello sociale, è il prefisso iper- a raffigurare quell'"oscenità automatizzata" propria di un mondo contraddistinto da una "turgida positività trasparente". Certo, quando si parla di oscenità, si parla di merci, di un processo di mercificazione che non trova limiti. Un supporto teorico a questo discorso lo si può rinvenire in alcune pagine di Jean-Paul Sartre, così come vengono riformulate da Ippolita:

<sup>4</sup> Ippolita, *Anime elettriche. Riti e miti social*, Jaca Book, Milano 2016, p. 8.

<sup>5</sup> Byung-Chul Han, *Società della trasparenza*, Nottetempo, Roma 2014.

Le cose non sono oscene nella loro nudità, perché la nudità non è oscena. L'oscenità deriva dalla coscienza riflessiva quando considera la materia strappata al contesto che ne costruisce il senso. Sartre specifica in *L'Essere e il Nulla* che la nudità del corpo danzante è grazia, cui si oppone l'oscenità che emerge quando il corpo, ridotto a cosa esposta, privo di intenzionalità. In *La nausea* il corpo personale in quanto materia vivente provoca nausea perché l'organico si rivela nella decomposizione e nell'ammuffire. La coscienza di sé, dell'esistenza individuale in quanto corpo materiale in mezzo ad altre cose, è consapevolezza della propria nauseante oscenità senza senso.<sup>6</sup>

Si perde la "grazia", il sentire appropriato di sé, nel momento in cui ci si perde, ci si aliena, con relativa inconsapevolezza nei riguardi dell'effettiva posta in gioco nel rapporto con le piattaforme *social*, che comprende il "dentro", l'"*inner space*" di James G. Ballard,<sup>7</sup> quello spazio interno così ricco di incognite e di stimoli di esplorazione. In altri testi, Ippolita ha già chiarito la logica di fondo che anima i nuovi media sociali:

[essi] si inseriscono in fenomeni culturali di lunga durata: sono esperimenti di ingegneria sociale, piattaforme commerciali che vengono informate dal pensiero unico oggi diffuso, un pensiero che viene riconosciuto come creativo e costruttivo solo se può essere messo a profitto. Mancano riflessioni sulle conseguenze a medio e lungo termine di questa impostazione perché non c'è alcun interesse a immaginare le ricadute intrapsichiche o sociali di queste pratiche. Contano il numero di utenti, le interazioni, le frequenze di utilizzo, il tempo speso, le statistiche, i punti accumulati: in sintesi, il mercato dei Big Data e i suoi investitori. Le riflessioni sono quasi tutte interne alla ristretta cerchia degli attori principali, quei padroni digitali per i quali apparentemente sembra contare solo la crescita: economica, o semplicemente di espansione illimitata della loro sfera d'influenza. Egeemonia a ogni livello.<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Ippolita, *Anime elettriche*, cit., pp. 18-19.

<sup>7</sup> Cfr. il saggio "Which way to inner space" che l'autore pubblicò nel 1962 in «New Worlds».

<sup>8</sup> Ippolita, *Anime elettriche*, cit., p. 113.

È a partire da questo quadro di analisi, rivolto a sottolineare sviluppi del capitalismo che concorrono oggi alla messa a valore a scopo di profitto della sfera del vivente (umano e non umano) e del non vivente, che si coglie il perché di macchine, i cosiddetti *social*, che hanno appunto il compito di formare soggetti/utenti impegnati a spendere la propria esistenza in un rapporto sempre più serrato con qualche “schermo” (dal *tablet* allo *smartphone*), in ciò su cui prendono forma procedure che sono fondamentalmente di sostegno e di conforto, anche a livello emotivo (in senso “pornografico”), e che appaiono oltretutto cariche di rimandi ad antiche tradizioni di coltivazione e gestione delle identità individuali e collettive. Si potrebbe dunque pensare alla creazione di determinate tecnologie come capaci di produrre – rispetto alle nostre vite – degli automatismi irriflessi di carattere performativo, perfetti per la costituzione di un soggetto di (iper-)prestazione: e sempre più “stanco”... in quanto la nostra è anche una “società della stanchezza”.<sup>9</sup>

La “fenomenologia” di tutto questo, delineata da Ippolita, è precisa, netta, anche laddove fornisce spunti di indagine supportati da rinvii di natura saggistico/letteraria, come per esempio nel caso della puntuale utilizzazione della singolare “antropologia”, in riferimento alla “massa” e/o al “potere”, disegnata da Elias Canetti nel suo capolavoro pubblicato nel 1960 intitolato appunto *Massa e potere*.<sup>10</sup> Particolarmente interessante è la complicazione tematica che si concretizza nella raffigurazione del rapporto tra il corpo organico (del soggetto/utente) e quello propriamente tecnologico, di fatto inorganico..., in grado, quest’ultimo, di fornire – sul piano *social* – un *alter ego* digitale, di spettacolare importanza perché è proprio attraverso la sua presenza virtuale che l’utente accede “veramente” a sé stesso. È infatti rispetto a questo nodo che si avanza una lettura convincente di un altro “corpo”, decisivo per la distensione della relazione tra i nostri corpi analogici e quelli tecnologici: il “corpo” in questione è quello delle *Corporation*, delle corporazioni, dei “corpi corporativi” (per esempio, Google). Sono proprio queste “megamacchine corporative” a mediare l’interazione tra gli altri due ti-

<sup>9</sup> Byung-Chul Han, *Società della stanchezza*, Nottetempo, Roma 2012.

<sup>10</sup> E. Canetti, *Massa e potere* (1960), Adelphi, Milano 2015.



pi di corpi e a inglobarli, mediante la mossa vincente della privatizzazione, cioè a incorporarli:

I palloni aerostatici di proprietà di Facebook per portare connettività in aree remote sono un esempio di incorporazione dei corpi digitali; la necessità da parte degli utenti di acconsentire a *Termini di Servizio* che di fatto li rendono succubi delle piattaforme corporative è un esempio di incorporazione dei corpi analogici organici. L'instaurarsi di procedure standard che plasmano le relazioni fra i vari tipi di corpi è però l'aspetto più straordinario delle *megamacchine corporative*. Risucchiano nel loro vortice abitudini antiche, le rimodellano e ce le restituiscono. Così adesso prima di incontrare qualcuno di sconosciuto, andiamo a googlare il suo nome. Le autorità scandagliano i profili social per scoprire chi sono davvero i loro cittadini. I datori di lavoro cercano la verità sui dipendenti interrogando i corpi corporativi prima di assumerli, così come fanno le assicurazioni prima di stipulare le polizze. I *corpi corporativi* sono i garanti della verità dei nostri corpi analogici, e noi nutriamo la loro ipertrofia utilizzando i corpi digitali.<sup>11</sup>

Insomma, si ha che fare oggi con tecnologie sempre più sofisticate di monitoraggio al fine di profilare gli utenti; ci facciamo dunque progressivamente “cose esposte”, ci prestiamo a ciò – prestiamo noi stessi, la nostra intimità: che diventa così una oscenità interiore, data in pasto al *corpus* tecnologico sotto veste di “dato” reso pubblico e “socializzato” perché finalmente fuori-uscito e attentamente misurato; quantificato cioè in modo tale che come corpo organico risulti perfettamente “trasparente” e si faccia così chiarezza, per via “corporativa”, su ciò che “autenticamente” siamo e su quale possa essere il nostro destino apprezzabile, da “prezzare” in ogni modo:

(...) ecco l'orizzonte escatologico, a pieno titolo ricerca di trascendenza, di quell'iper-oltre misurabile eppure sempre sfuggente. A differenza di quanto sostiene Han, la società della trasparenza anela alla trascendenza, anzi, i corpi

<sup>11</sup> Ippolita, *Anime elettriche*, cit., pp. 25-26.

organici si educano ad accedere a uno spazio che li trascende e che non sanno gestire, i social media di massa, osceno iperuranio.<sup>12</sup>

Molto ci sarebbe poi da dire su ciò a cui sono riferibili le tecnologie di monitoraggio, le pratiche atte a profilare l'utente, e le analisi di Ippolita arricchiscono il quadro di comprensione di tale realtà, individuando i fattori in gioco e ribadendo anche quel tratto di "servitù volontaria" che caratterizza il dinamismo comunque indotto dell'utente, con quel suo vivere digitale che trascorre di stato emotivo in "altro" stato emotivo, espresso da facce che ben mascherano, da scritture contratte e da velocità di interazione/condivisione (apparente). Foucault e Canetti danno qui una mano a interpretare il costituirsi di uno "spazio panottico" (lo spazio proprio d'azione dei *media* digitali commerciali), del tutto trasparente, al cui interno vale la regola della esibizione in pubblico senza remore o incertezze. Il sistema regolativo che presiede a tutto ciò, nella vita connessa, è praticamente inattaccabile, a differenza di ciò che può accadere nella vita analogica, disconnessa. Inoltre, quest'ultima si rivela oltretutto come inesorabilmente lenta e povera, rispetto alla prima, che si mostra nella sua spettacolarità, nel suo carattere specificamente fantasmagorico. Altri elementi emergono poi in questa dimensione di "oscurità autonomizzata", tali da consentire una rappresentazione della nostra società come "società della confessione", visto la qualifica propriamente "confessionale" delle piattaforme *social*, in grado di intensificare a piacimento il desiderio di partecipare sulla base di una sorta di "condizionamento operativo" che massimizza il valore espositivo dell'utente: si pensi soltanto al protagonismo delle macchine, capaci appunto di indirizzarci, di "darci dei consigli diretti" (su amici, conoscenze, interessi, merci...). Scrive Ippolita:

Dal punto di vista dell'apparato infatti l'interazione attraverso l'interfaccia web è solo un'astrazione che aiuta l'umano. Si tratta della punta di un *iceberg*, il palcoscenico, la parte più piccola di un sistema stratificato che si trova dietro i nostri schermi e che noi non vediamo. Quest'ultimo è invece il retroscena, il dietro le quinte: sono gli strumenti utilizzati sia per l'amministrazione che per

<sup>12</sup> Ivi, pp. 30.

l'analisi dei dati. Le interfacce grafiche sono progettate per guidare gli utenti in precisi schemi di interazione, in maniera che diventino leggibili dalle macchine. La massimizzazione del profitto, estrapolare più dati possibili, è garantita dalla riduzione dei nostri comportamenti a una serie di protocolli. Taggare foto, geolocalizzare, assegnare preferenze tramite condivisioni sono modi per organizzare le informazioni attraverso una logica comprensibile all'utente, ma contemporaneamente forniscono una logica anche all'apparato.

E ancora:

Questi dati finiscono in grandi banche dati da cui vengono ripescati attraverso algoritmi. A seconda di ciò che si vuole dedurre dai dati si opera una prima grande selezione. Entrano poi in azione gli algoritmi di raggruppamento e ordinamento che, attraverso determinati criteri classificano i dati. Infine c'è l'analisi vera e propria che, partendo dalla statistica elementare, assume un carattere sempre più complesso e dettagliato. Questa ermeneutica costituisce il vero fulcro del lavoro digitale. La macchina ci conosce, nel senso che è in grado di interpretare e tradurre, come se fossimo le pagine di un libro.<sup>13</sup>

Inoltre sono appunto i temi canettiani della maschera (si potrebbe dire, rinviando ad alcune pagine di Alessandro Pizzorno, del "magazzino di maschere" che vengono indossate "per gli altri", per "essere per loro" ma non solo...),<sup>14</sup> della metamorfosi, dell'antimutamento, cioè del movimento specifico del potere, dei poteri, che intervengono accanitamente su qualsiasi fremito di vita, in termini quindi ossessivo-paranoici, a dare corpo a una analisi dei dispositivi di cattura delle singolarità: certamente, può valere qui il rimando all'idea arendtiana del potere come azione su altra azione, per riaffermarne la dinamicità di fondo, ma quello che colpisce della riflessione di Ippolita è la ripresa della osservazione di Giorgio Agamben<sup>15</sup> sul fatto che l'essere "speciale" di qualcuno coincide con il suo essere visibile, nel senso che una persona speciale non è indicativa di qualcosa di straordinario ma risulta invece come quella "più aderente" alla propria specie, non distinguendosi

<sup>13</sup> Ivi, pp. 52-53.

<sup>14</sup> A. Pizzorno, *Sulla maschera*, Il Mulino, Bologna 2008.

<sup>15</sup> G. Agamben, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2012.

marcatamente da questa. È in quest'ottica che le piattaforme commerciali hanno il compito precipuo di catturare la specificità, attraverso tre meccanismi che sono quello dell'*ambiente*, cioè della strutturazione dell'interfaccia e di ciò che lo correda a livello procedurale; quello del *dispositivo normante*, che regola in senso tecnico e anche etico le modalità del trasparire, del mostrarsi e del trasformarsi; quello della *modellizzazione* dei soggetti e dei rapporti in linguaggi che siano elaborabili matematicamente: tutto ciò che è reso pubblico e spettacolarizzabile della "nostra" *specie* va avanti sotto l'inevitabile veste di merce.

Ho già scritto che altro dovrebbe essere aggiunto nello svolgimento di questa fenomenologia dell'alterità digitalizzata, della proliferazione del soggetto che lo consegna nelle braccia di un *alter ego* digitale, di una sorta di "gemello informatizzato" che si impone come chiave per la risoluzione delle complicazioni della nostra esperienza concreta: l'affermazione su *Je est un autre*, del grande veggente (Arthur Rimbaud), la figura inquietante del *Doppelgaenger*, il *genius* come consigliere personale, tutto questo viene qualificato come "informatzionale" e delineato come quel quadro che promette di rendere pienamente noto l'ignoto, permettendoci di afferrare quello che desideriamo essere e che non riusciamo come tale ad "autenticare", ad accertare come vero (e noi con esso). Oltre a ciò, si dovrebbe dedicare particolare attenzione alla produzione di funzioni, da ricollocare sul piano della vita organica, da parte dell'informatica commerciale di massa, nel momento in cui questa realizza i mezzi tecnici per soddisfarle, ma quello che più conta, a mio avviso, è la individuazione, da parte di Ippolita, di alcune linee di fuga rispetto alla effettuazione dell'informatica del dominio, da rinvenirsi soprattutto nella formazione di "spazi conviviali di senso condiviso", contraddistinti da una consapevolezza sempre meglio coltivata nei confronti degli usi espliciti e dell'implicito delle tecnologie digitali, sostanziata inoltre da "microtecniche di autodifesa digitale", proprie di uno "sguardo eccentrico", di un modo differente di praticare contenuti di esperienza o di sviluppare piccoli esercizi di silenzio (anche breve). Restituire alla sua *parzialità* l'automatismo, in una prospettiva che così si dichiara non "luddista", per far sì che l'obbedienza a tutti i costi e l'asservimento non siano da considerarsi come ineluttabili e fonte perenne di frustrazione e risentimento (secondo la linea che va da Nietzsche a Scheler). Ed è proprio rispetto a tale riconquista della par-

zialità – che significa presa d’atto che l’accedere a noi stessi non si dà completamente attraverso la ripetizione procedurale e le notifiche del “buon” esito del processo di addestramento – che si può assumere un modo diverso di essere ri/sentiti (con il corollario dell’articolazione di una “morale del risentimento”: Améry), avanzare cioè un’idea non negativa del ri/sentimento che tenga insieme *intelligenza sociale e memoria*, facendo così del ri/sentimento uno stimolo a ricordare e ri/conoscere per meglio proseguire sulla via di un impegno etico/politico teso a sottolineare il valore dei progetti di riformulazione, in senso non commerciale, delle reti di relazioni *e affetti* che letteralmente nutrono la vita “sentimentale” individuale e collettiva.

*Riassunto* Il contributo intende proporre un'idea di risentimento all'altezza della manifestazione di sentimenti, affetti, ecc., che si concretizza oggi nello spazio antropologico della Rete. Piuttosto che alla linea interpretativa del risentimento come qualcosa di costitutivamente negativo (Nietzsche), si fa riferimento a un'altra idea di risentimento (Améry) in grado di tenere insieme memoria 'e' intelligenza, valutandone così il possibile utilizzo in una prospettiva di lettura critico-politica del nostro presente sempre più digitalizzato.

*Parole chiave* risentimento, rete, informatica, morale, soggetto/utente.

*Ubaldo Fadini* Insegna Filosofia morale presso l'Università di Firenze. Fa parte dei comitati di redazione e dei comitati scientifici di numerose riviste, tra le quali «Aisthesis», «Iride», «Officine filosofiche». È autore di numerosi saggi, tra i più recenti: *Le mappe del possibile. Per una estetica della salute* (Firenze 2007); *La vita eccentrica. Soggetti e saperi nel mondo della rete* (Bari 2009); *Linee di fuga. Nietzsche, Foucault, Deleuze*, con S. Berni (Firenze 2010); *Lessico Virilio. L'accelerazione della conoscenza*, con S. Cacciari (Pisa 2012); *Il futuro incerto. Soggetti e istituzioni nella metamorfosi del contemporaneo* (Verona 2013); *Divenire corpo. Soggetti, ecologie, micropolitiche* (Verona 2015).