

ETERNITÀ PRESENTE

Senso ed esperienza del tempo nella società digitale

di Tommaso Tozzi

Ipotesi di questo intervento è quella di riflettere sulla pretesa della società digitale di poter dominare l'eternità, dopo aver dominato l'infinito.

Il periodo in cui vengono realizzati i primi computer all'inizio degli anni Quaranta è anche quello in cui stanno iniziando le prime trasmissioni televisive e si sta affermando il linguaggio cinematografico e la sua dimensione di trasformazione e ricombinazione temporale insita nella fase del montaggio. C'è forse un collegamento con il montaggio cinematografico nei primi progetti di ipertesto, come il *Memex* di Vannevar Bush del 1945, che peraltro si basa sull'assemblaggio simultaneo di microfilm e quindi dall'unione di fotogrammi di una pellicola. Le stesse schede perforate realizzate in uno dei progetti di computer degli anni Trenta erano realizzate utilizzando pellicole cinematografiche perforate. Nata nella prima metà del secolo scorso, la televisione negli anni Cinquanta-Sessanta impone una nuova testualità che permette di incrociare a delle registrazioni, delle dirette e quindi di mettere in collegamento *simultaneo* testi differenti che intrecciano il passato con il presente e con le simulazioni del futuro.

Potrebbe essere interessante cercare di capire quanto l'ipertesto non sia un'idea nata in un clima di stimoli provocati dall'affermarsi degli audiovisivi e dalle loro relative nuove logiche testuali.

Di sicuro vi sarà molta comunanza di intenti tra gli artisti della videoarte e gli artisti dell'arte telematica. In particolare nelle esperienze di TV comunitaria di fine anni Sessanta con quelle successive delle comunità virtuali on-line.

Oltre agli esperimenti degli anni Settanta di uso del satellite in campo artistico, dal 1979 si susseguono una serie di eventi artistici collegati all'uso delle reti telematiche digitali in tutto il mondo, che vedono tra i protagonisti Robert Adrian, Roy Ascott, Bill Bartlett, Carl Loeffler e altri. C'è da notare però che un uso creativo delle reti telematiche è promosso fin dall'inizio degli anni Settanta sia nell'area *hacker* che nell'area dell'*hacktivism* californiano. Così come che la cultura delle comunità libere californiane dagli anni Sessanta si intreccerà pesantemente con le sperimentazioni artistiche nel campo della videoarte e dell'arte telematica.

In Italia nel 1983 il prof. Mario Costa fonda il gruppo di ricerca sull'Estetica della Comunicazione in cui con teorici come De Kerckhove o artisti come Forest e Adrian portano avanti una riflessione sulle tematiche legate alle nuove tecnologie di comunicazione.

L'anno prima l'artista Robert Adrian aveva organizzato per il festival di Ars Electronica a Linz un happening artistico multimediale che faceva uso anche delle reti telematiche dal titolo *Il giro del mondo in 24 ore*. Coinvolgendo una rete globale di artisti che risiedevano in città differenti dislocate su diversi meridiani, il progetto prevedeva di collegarsi da Linz ogni ora ad una città differente per realizzare un happening a distanza attraverso l'uso di differenti tecnologie della comunicazione, tra cui il fax, il video lento, il telefono e lo scambio di messaggi attraverso le reti telematiche. In tal modo in ventiquattro ore l'happening avrebbe realizzato il giro del mondo restando nello stesso luogo.

L'ambizione umana di abolire i limiti dello spazio fisico per essere ovunque in ogni momento sembra poter essere soddisfatta attraverso la telematica. Il concetto di *ubiquità* implica la presenza disseminata in un tempo simultaneo. L'artista Forest Fred nel suo *Manifeste pour une esthétique de la communication* del 1984 scrive <<L'ubiquità non è più una visione utopica dello spirito: con la

tecnologia di comunicazione si realizza tutti i giorni sotto certe condizioni (...) Alla nozione classica di oggetto separato, di limite, di luogo unico, noi siamo chiamati ora a reagire sempre più alle nozioni di interfaccia, di commutazione, di simultaneità>>.

Un'ubiquità che mette dunque in discussione non solo l'originalità dell'opera, ma anche il relativo concetto di paternità unica sull'opera. Come scrive Kac nel suo testo *Aspetti dell'Estetica delle Telecomunicazioni* del 1992, <<la telematica offre mezzi per la disseminazione istantanea ed immediata di informazioni, garantendo all'individuo una scelta tra il semplice recupero o più complessi eventi di arte collaborativa>>.

L'opera d'arte ubiqua mette inoltre in discussione la presunzione da parte di una ristretta élite di iniziati di poterla possedere come proprietà privata. Come scrive Dieter Daniels nel suo testo *Strategies of interactivity* <<L'ubiquità di internet contraddice il contesto socialmente e spazialmente definito dell'arte ed il rapporto necessariamente elitario tra gli appartenenti al mondo dell'arte>>.

Altra caratteristica che la telematica condivide con gli audiovisivi, sebbene in modo potenziato, è che, come dice Roy Ascott nel suo testo *Connectivity: art and interactive telecommunications* del 1991 <<l'arte telematica permette la simultaneità in spazi differenti ma è anche asincrona>>.

La riflessione per cui si ha conoscenza non in istanti congelati e spazi circoscritti, ma attraverso una complessità di esperienze dilatate nel tempo e nello spazio, ha invocato implicitamente la necessità di una nuova forma di organizzazione della conoscenza in cui lo spazio della rappresentazione si sovrapponesse a quello dell'esperienza. Come dice Kac <<tradizionalmente nella relazione segno/idea, la rappresentazione (dipinto o scultura) è quella che ha luogo come assenza (il segno è ciò che evoca l'oggetto nella sua assenza). Similmente, l'esperienza (avvenimenti o spettacoli) è quella che ha luogo come presenza (si sperimenta qualcosa solamente quando questo qualcosa è presente nel campo della percezione). Nell'arte delle telecomunicazioni, la presenza e l'assenza prendono parte ad una chiamata interurbana che sconvolge i poli della rappresentazione e dell'esperienza.

Come dice Eric Kluitenberg, citando Castells, le azioni in internet non rappresentano, ma creano la realtà. La natura degli interventi in questo spazio delle reti trascende i limiti dei sistemi di rappresentazione convenzionali. C'è qui una forma specifica di performatività, nella quale gli interventi simbolici sul piano del discorso sociale diventano paradossalmente reali. Piuttosto che rappresentare la realtà, l'intervento è un atto, un gesto, che crea una realtà alternativa nell'immediatezza della sua mediazione digitale.

Nella presentazione della grande mostra "Les Immateriaux" tenutasi al Centro Pompidou di Parigi nel 1985 il curatore **Jean Francois Lyotard** mette però in guardia: <<La ricerca e lo sviluppo nelle tecno-scienze, nell'arte e nella tecnologia, e sì anche in politica, danno l'impressione che la realtà, qualunque possa essere, stia diventando sempre più intangibile, che non possa mai essere controllata direttamente - danno l'impressione di una complessità nelle cose. (...) Un colore, un suono, una sostanza, un dolore o una stella ci ritornano indietro sotto forma di dati digitali in schemi di estrema precisione. (...) La realtà consiste di elementi, organizzati in regole strutturali (matrici) secondo misure non più umane di spazio e di tempo.>>

Una visione profetica e positiva delle tecnologie di rete sarà invece quella di **P. Lévy** secondo il quale il cyberspazio ha creato quello che lui definisce uno *spazio di prossimità* che rende più vicine le cose distanti. Ogni tecnologia della comunicazione crea secondo Lévy uno spazio di prossimità che accorcia le distanze: la ferrovia è uno spazio di prossimità per fare un esempio. La rete telematica è un fortissimo spazio di prossimità. Dice Lévy: <<internet non cambia il concetto dello spazio e del tempo, ma cambia esattamente lo spazio e il tempo. Un sistema di comunicazione modifica il nostro ambiente di prossimità, le cose che prima apparivano lontane si avvicinano e rientrano all'interno del nostro spazio dell'esperienza.>> **De Kerckhove D., Levy P., Internet modifica spazio e tempo, www.repubblica.it** Nel 1994, nel suo famoso testo sull'*Intelligenza collettiva*, Lévy afferma <<Gli spazi vissuti sono relativistici, si curvano e si deformano intorno agli oggetti che contengono e che li organizzano. Le persone, le immagini, le parole e i concetti

*sono più o meno strutturanti, a secondo dell'affettività loro connessa. Spazi evanescenti, come piccole bolle che si formano al momento di un incontro, e poi spariscono... Spazi più durevoli, ripresi, amplificati, irrigiditi, istituiti. (...) Si riconosce l'importanza di un evento sul piano intellettuale, tecnico, sociale o storico, dalla sua capacità di riorganizzare le prossimità e le distanze in questo o in quello spazio, ovvero dalla sua capacità di instaurare nuovi spazio-tempi, nuovi sistemi di prossimità. Come gli spazi interpersonali, i mondi cosmopoliti crescono, si assottigliano, si trasformano, spostando le intensità affettive, coinvolgendo nel proprio divenire nuove figure del desiderio. Gli esseri umani non abitano dunque solo uno spazio fisico o geometrico, vivono anche e simultaneamente in spazi affettivi, estetici, sociali, storici: spazi di significato, in generale.>> Lévy P. (1994), *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli*

Secondo ciò che afferma Manuel Castells nel suo testo *La nascita della società in rete* (1996, Università Bocconi Editore, 2002), le società contemporanee sono ancora dominate, nel complesso, dalla nozione del tempo dell'orologio, una scoperta considerata critica per la costituzione del capitalismo industriale.

La modernità può essere intesa, secondo Castells, come il dominio del tempo dell'orologio sullo spazio e sulla società.

Il tempo diventa il centro di controllo sulla natura da parte sia del capitalismo industriale, sia dello statalismo.

L'egemonia dell'Impero Britannico si materializza nell'Ottocento intorno alla creazione del fuso di Greenwich.

Secondo Roberto Cipriani nella suo saggio *Rappresentazione sociale del tempo* per l'Enciclopedia Treccani: <<*L'avvento delle tecnologie cibernetiche e telematiche dimostra appieno come un'innovazione tecnica possa provocare una diversificazione della rappresentazione sociale del tempo. Uno dei fenomeni più macroscopici in questi settori è la non soluzione di continuità delle possibilità di lavoro, con uno sfruttamento massimo delle macchine anche in orari notturni: le banche dati a livello internazionale operano 24 ore su 24 (...) Ne consegue che non esiste più solo un tempo cronometrico, un orario omologo a cui riferirsi. (...) Ciò comporta un prolungamento illimitato dell'uso del tempo o, meglio, dei tempi, quello proprio e quello altrui. (...) Il cambiamento non concerne solo la quotidianità. (...) L'agire del presente è sempre più collegato al futuro, alle prospettive emergenti, ai nuovi contesti culturali in formazione. Se nel passato si guardava di più al rendimento nell'immediato, adesso lo sguardo è rivolto a quanto può rendere l'arco di tempo che intercorre fra il momento odierno e quello che seguirà, a distanza più o meno ravvicinata di anni (se non di mesi o giorni). Si può dire che nelle società industriali avanzate il valore centrale non è il denaro in sé ma il tempo come fonte di denaro, il che penalizza evidentemente altre esperienze meno redditizie economicamente: la vita familiare, l'educazione dei figli e i rapporti interpersonali sono spesso assoggettati alla legge ferrea del miglior investimento di tempo>>. (Roberto Cipriani, "Tempo-rappresentazione sociale del tempo", in *Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani 1979-1992*, Roma, 1995).*

Secondo Castells il <<*tempo lineare, irreversibile, misurabile, prevedibile, sta andando in frantumi nella società in rete.*>>. Non è una relativizzazione del tempo, o un ritorno ai miti ciclici; è quello che Castells chiama *tempo senza tempo*.

La mancanza di temporalità dell'ipertesto multimediale è secondo Castells un aspetto decisivo della nostra cultura, che plasma le menti e le memorie dei bambini educati nel nuovo contesto culturale. (...) Se le enciclopedie organizzano la conoscenza umana in ordine alfabetico, i media elettronici forniscono accesso a informazione, espressione e percezione secondo gli impulsi del consumatore o le decisioni del produttore. Così tutto l'ordinamento di eventi densi di significato perde il proprio ritmo cronologico interno, per organizzarsi secondo sequenze temporali che dipendono dal contesto sociale della loro utilizzazione.

Nella società postmoderna in cui tutti i codici culturali si possono mescolare senza sequenza o ordine, anche il tempo si inserisce in questa particolare modalità culturale perché trascende qualsiasi sequenza definita, e viene definito da Castells *tempo eterno/effimero*.

La tendenza dominante nella nostra società evidenzia la rivincita storica dello spazio, che struttura la temporalità in logiche differenti, persino contraddittorie, secondo le dinamiche spaziali.

Lo *spazio dei flussi*, come lo definisce Castells, dissolve il tempo alterando la sequenza degli eventi e li rende simultanei, ponendo quindi la società nell'eterna provvisorietà.

Lash e Urry (1994, *Economies of signs and space*, London, Sage) introducono il concetto di *tempo glaciale* una nozione secondo cui la relazione tra gli umani e la natura è al contrario di lungo periodo ed evolutiva.

Secondo Castells in discussione vi è la differenziazione conflittuale del tempo, intesa come l'impatto di interessi sociali opposti sulla sequenza dei fenomeni.

Tale differenziazione riguarda da un lato la logica contrastante fra atemporalità, strutturata dallo spazio dei flussi, e temporalità multiple, subordinate, associate allo spazio dei luoghi. Dall'altro lato la dinamica contraddittoria della società contrappone la ricerca dell'eternità umana, mediante l'annientamento del tempo nella vita, alla percezione dell'eternità cosmologica attraverso il rispetto del tempo glaciale.

Riguardo al conflitto tra la dimensione umana e gli intrecci economici globali, Franco Berardi nel suo testo del 1996, *Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia*, Castelvechi, dice: <<mentre la sfera oggettiva del cyberspazio si espande a una velocità che è quella delle tecnologie elettroniche, il nucleo soggettivo del cibertempo si evolve con i ritmi lenti della corporeità, del godimento e della sofferenza. (...) L'accelerazione produce un impoverimento dell'esperienza, perché siamo esposti a una massa crescente di stimoli che non possiamo elaborare secondo le modalità intensive del godimento e della scelta (...) La sensibilità è nel tempo, lo spazio è divenuto troppo denso perché il tempo organico possa elaborarlo godibilmente>>.

Se oggi dunque lo spazio virtuale sembra essere immediatamente a disposizione di chiunque, ciò che manca è il tempo per fruire tale spazio.

L'accelerazione con cui i mezzi di trasporto (treno, macchina, aereo) ed i mezzi di comunicazione (telegrafo, telefono, internet) hanno permesso un contatto con altri spazi e altre persone in tempi sempre più brevi, fino all'attimo di un click del mouse, tale accelerazione produce spaesamento.

Uno spaesamento dei ritmi con cui storicamente la cultura dei comportamenti individuali imponeva determinati tempi biologici all'elaborazione del sentimento e del pensare soggettivo.

Il senso di una relazione era dato anche dal frutto dell'esperienza dei riti che preludevano al contatto diretto con l'altro.

Nell'attesa che precede il rapporto vi era il tempo per elaborare una previsione sul senso di tale rapporto.

L'attuale contrazione dei tempi di trasporto, così come la possibilità di organizzare eventi sociali in tempi sempre più brevi, concede sempre meno tempo all'elaborazione di una previsione su ciò che sarà il rapporto durante il contatto diretto con l'altro. Concede sempre meno tempo all'elaborazione di una strategia comunicativa. Ci si ritrova impreparati e spaesati a doversi confrontare con l'altro. Si ha sempre meno pause per riflettere su ciò che si è vissuto e su ciò che si vivrà.

Ciò ci rende più fragili come soggetti, rispetto a quei meccanismi di controllo ed organizzazione sia sociale che economica, che offrono agli individui ruoli in vite preconfezionate.

Nell'universo dell'interattività diffusa si ha un'infinita possibilità di scelte, ma manca il tempo per riflettere sulla scelta da compiere.

In tal modo le nostre scelte vertono su ciò che appare nell'immediato più visibile rispetto ad altro.

In altri casi le nostre scelte rimangono il frutto di un'improvvisazione casuale che solo in alcuni casi può fornire novità positive al nostro agire.

Non abbiamo il tempo di leggere i milioni di risposte alle ricerche su Google e ci accontentiamo di leggere solo le prime trenta.

Manca il tempo per maturare una strategia di vita soggettiva di volontà ed intervento sulla realtà.

Anche l'agire condiviso delle comunità virtuali, se non gli si concede il tempo della riflessione, può rischiare di esaurirsi in un agire predeterminato dagli interessi che soggiacciono ai tempi dell'economia. Una comunità che fluisce il proprio divenire sulla base di un costante botta e risposta, senza i tempi della riflessione necessari a far maturare un qualsiasi tipo di progettualità, rischierà sempre di essere fragile di fronte alle contaminazioni, provocazioni e incursioni di interessi privati.

Il punk con lo slogan *No future* ha rivendicato una tattica di comportamento che alla fine degli anni Settanta si allineava con le tattiche di improvvisazione individuale dichiarate nei testi di De Certeau. Se tali tattiche, come anche quella del *flâneur*, possono per alcuni aspetti essere produttive, di fronte alle riflessioni appena esposte risultano a mio avviso fragili e deboli nel contrastare l'alienazione individuale conseguente alle logiche di controllo capitaliste.

Secondo Roberto Cipriani: <<*Dal punto di vista sociologico la dimensione tempo non esiste di per sé, in quanto si tratta di un'entità socialmente costruita, frutto della riflessione dell'uomo sulla successione degli eventi e sul modo di rappresentarla secondo schemi condivisi da una società o da un gruppo. (...) La percezione del tempo è il risultato di un processo di legittimazione ideologica con rilevanti conseguenze di natura religiosa, politica, sociale ed economica. (...) Il tempo socialmente rappresentato riassume le istanze individuali e di gruppo e, nel riassumerle, connota e sottolinea sia le trasformazioni già realizzate sia il significato e l'orientamento di quelle in atto*>>.

Tali concetti di spazio e di tempo si formano attraverso le esperienze quotidiane fin dalla nascita del proprio corpo con il mondo esterno. Mediati dal corpo personale, dall'ambiente e dal contesto specifico di riferimento, tali concetti sono in ognuno differenti e frutto di una mediazione tra il *se*, gli *altri* e le *cose*.

Il linguaggio e la cultura sono stati alcuni degli strumenti per il controllo di tale mediazione all'interno delle organizzazioni sociali.

Il controllo di questi ambiti influisce sulla costruzione della mente dell'individuo, sul modo in cui conosce il mondo, sul suo immaginario individuale e sul tipo di relazioni che avrà con gli altri.

Il succedersi ciclico di eventi naturali nel tempo (ad esempio l'alternarsi del giorno e della notte) è stato uno degli elementi che ha permesso fin dai tempi antichi all'uomo di costruirsi dei riferimenti sulla base dei quali formulare ipotesi riguardo alla natura del tempo e dello spazio e attraverso di essi dell'universo nella sua totalità.

Tali formulazioni consentono un'organizzazione dello spazio/tempo individuale e sociale che permette agli individui un controllo sulla natura oltre che sulla propria vita.

All'interno di un'organizzazione sociale un differente modo di organizzare la giornata, basato su differenti ritmi temporali della produzione, ha permesso di mediare e di conseguenza controllare parzialmente il concetto che il lavoratore ha dello scorrere del tempo. Così come una differente organizzazione dei trasporti urbani ha influito sul concetto di spazio che fungeva da mediatore tra le relazioni interpersonali dei cittadini. La capacità di attrazione che una relazione può produrre è mediata dai fattori sociali spazio/temporali che soggiacciono a tale relazione interpersonale.

Il linguaggio e la cultura sono stati strumenti attraverso i quali organizzare utopie di società planetarie i cui cittadini condividessero almeno orientativamente alcune attitudini, comportamenti e valori alla base del modo di relazionarsi con il mondo e dunque ne ricavassero un grado di empatia reciproca che fosse la base su cui costruire la coesione sociale.

Allo stesso tempo storicamente il linguaggio e la cultura sono stati strumenti finalizzati non semplicemente a stimolare una forma di fratellanza e di comprensione universale, ma anche gli

strumenti per vincolare l'organizzazione sociale all'interno di forme di produzione economica e di rapporti di classe da cui alcuni traevano maggiori benefici a dispetto dei molti che ne restavano esclusi.

I processi di virtualizzazione della conoscenza messi in atto dal linguaggio e dagli strumenti della comunicazione fin dall'inizio della storia dell'umanità sono stati un forte vantaggio evolutivo. Un vantaggio evolutivo da cui non tutti però hanno ricavato beneficio.

Attraverso il linguaggio gli individui sono stati in grado di dilatare il concetto di tempo attraverso delle rappresentazioni che estendevano i limiti del tempo rappresentato, permettendone la ripetizione e un diverso ordine di sviluppo lineare. La possibilità di seguire un evento sportivo in televisione da casa ha permesso di abolire i limiti che lo spazio impone alla percezione simultanea di eventi che accadono in luoghi differenti. Così come un quadro storico, un libro di storia, o una videoregistrazione, solo per fare degli esempi, hanno permesso di comprimere il concetto di tempo permettendo la fruizione di un determinato evento in tempi successivi. Ancora diversamente, il cinema, come in generale la scrittura, hanno permesso la fruizione ricombinata dell'ordine in cui si erano svolti gli eventi attraverso un differente montaggio o intreccio della narrazione.

La cultura umanista ha cercato di rendersi pilota di questa complessità, rendendo l'individuo responsabile di un proprio ruolo, nel tentativo di mantenere gli sviluppi della scienza e della tecnologia all'interno di una dimensione umana e sostenibile.

Il tentativo è da una parte quello di evitare di essere travolti dagli sviluppi delle proprie scoperte, dall'altra è quello di attenuare i dubbi e i conflitti interiori provocati da tali novità.

La scoperta di non essere più un centro, ma solo un punto nell'universo deve essere stata bilanciata da quella di un nuovo ruolo possibile per l'individuo nella storia dell'umanità.

Allo stesso tempo ogni epoca ha dovuto rendere sostenibile l'idea della morte. Su di essa e su tale riferimento si sono costruite molte cosmologie che inserivano l'individuo all'interno di una narrazione in cui la morte era solo una scena della storia il cui finale era allo stesso tempo meno terribile e più immaginabile.

Poniamoci ora con Fraser la seguente domanda: come muta il nostro senso del tempo, nel momento in cui muta il linguaggio attraverso cui lo definiamo e ce lo rappresentiamo?

L'uso del linguaggio per comunicare dipende dalla possibilità di condividere i suoi codici con gli altri partecipanti alla comunicazione.

Fissare una regola interpretativa vuol dire dominarne il divenire temporale, così come la differenza spaziale e dunque implica un dominio dell'uomo sul tempo e sullo spazio.

Possedere il linguaggio diventa sia nel presente, che in una prospettiva storica di sviluppo dell'umanità, un problema di dominio sul tempo e sul suo divenire.

Fin da piccoli la percezione di se, del proprio corpo e degli altri, si fonda sulla capacità di separare ciò che muta da ciò che permane. Comprendere da piccoli che dietro l'albero in cui si è nascosta una persona tale persona continua ad esistere è un atto intellettuale frutto dell'esperienza e del progressivo maturarsi di uno schema di riferimenti cognitivi basati sulla propria percezione del tempo e dello spazio. Tale modello cognitivo prevede di fissare dei riferimenti fissi all'interno del linguaggio usato per conoscere e pensare le cose.

La cultura fornisce un contesto di riferimento al linguaggio tale che per ogni epoca e luogo è possibile ottenere interpretazioni differenti del senso di un segno.

L'acquisizione della parola corrisponde all'acquisizione di riferimenti di senso associati a tale parola che devono essere per l'individuo e tra gli individui immutabili per garantire la comprensione reciproca.

Una volta appreso cosa si intende socialmente con la parola cavallo (una forma, delle qualità, ecc.) non si può improvvisamente mutare tali riferimenti se non a discapito delle possibilità di comunicazione.

Se su Second Life si simula un tramonto per riferirsi ad un'alba, o se anche si rallenta la durata del tramonto, si modifica il riferimento e dunque la percezione dello scorrere del tempo per chi ci vive dentro.

Se su Second Life si dà ad una stanza una forma circolare ciò può avere un senso e può influire come contesto sulla comprensione della comunicazione che avviene al suo interno. Se il giorno dopo si cambia forma a tale stanza, una persona differente potrebbe assegnare un senso differente alla comunicazione che avviene al suo interno e avere dunque difficoltà a comunicare con colui che ha vissuto di tale stanza un'esperienza diversa.

Non si può parlando con un altro usare la parola cavallo riferendosi all'oggetto pentola, come fa Humpty Dumpty in Alice nel paese delle meraviglie, senza implicare da parte dell'altro un'incapacità di comprenderne il significato.

Non si può a meno che l'altro non muti simultaneamente ed in modo identico i propri riferimenti di senso.

Il cyberspazio delle reti telematiche si caratterizza però per la sua fluidità, rimanipolabilità e continuo divenire.

L'alternativa diventa dunque tra il cercare di governare la permanenza nel tempo dei riferimenti nel cyberspazio, dato che costantemente essi potrebbero mutare, arricchirsi, impoverirsi, deteriorarsi, oppure il cercare di governare un reciproco divenire.

In entrambe i casi il problema è come dominare il tempo.

Credo che questo sia uno dei problemi collegati allo spazio antropologico dei saperi preconizzato una quindicina di anni fa da Pierre Lévy. Un problema collegato storicamente nel passato a qualsiasi tentativo di creare reti decentrate che permettessero una forma di coevoluzione ai propri nodi.

Le reti telematiche però, rispetto al passato, mentre sviluppano il caos derivante dal costante mutamento, introducono simultaneamente la possibilità che tale costante mutamento dei riferimenti linguistici sia coordinato e condiviso collettivamente. Uno sciame di senso che pur nel suo divenire dei riferimenti mantiene inalterata e permanente la possibilità di comunicare tra le persone.

A differenza di ciò che dice Platone nel Fedro riguardo alla scrittura, in rete esiste la possibilità di interrogare i segni che compongono le rappresentazioni in quanto non solo, come dice Castells, le rappresentazioni sono anche esperienze reali, ma dietro a tali rappresentazioni ci sono persone in carne ed ossa che possono essere interrogate.

È il modello dello shareware, dell'open content, che nel 1996 provai a definire con il termine *lifeware* per indicare la necessaria presenza della vita come parte del sistema di condivisione.

È un modello che può fornire speranza, ma che non può pretendere di sostituirsi a Dio e dominare l'eternità.

Oggi la società digitale ha dato la possibilità all'individuo di pensare di potersi sostituire a Dio e dominare l'eternità estendendo da una parte le memorie e dall'altra le simulazioni nel click del mouse: i database come rappresentazioni del passato, gli strumenti di dialogo come il chat come forme di rappresentazione/azione nel presente, i simulatori come rappresentazioni del futuro.

Le reti telematiche hanno creato una compressione dello spazio ricreando l'infinito nello spazio dello schermo. Contemporaneamente hanno compresso il tempo passato, presente e futuro nell'attimo presente di un click.

Compressioni fittizie, compensazioni consolatorie di ciò che la natura da sempre ci nega.

Nella loro funzione di simulacro, i modelli di condivisione delle reti telematiche sono però altamente proficui, facilitando gli scambi e gli arricchimenti reciproci.

Il titolo di questo intervento vorrebbe da una parte esprimere la vacuità della pretesa, a mio avviso inconcepibile, di poter racchiudere nell'istante del presente non solo l'infinito, ma anche l'eternità; dall'altra vorrebbe affermare che dai mutamenti di orizzonte antropologico derivanti da questi nuovi modelli possono però derivare vantaggi per le possibilità coevolutive dell'umanità.