

ERROR 404: FILE NOT FOUND ESPERIENZA, MEMORIA E SENSIBILITÀ RICONFIGURATE DA DATI E SOFTWARE

ROBERTA TROIANO
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BARI ALDO MORO

Abstract - In the postmodern era, our life is intimately connected to our digital signs. Modern human beings are disconnected from nature (Caronia 2008) because they are corrupted by technology. As Rodotà states, each of us is a digital person reduced to a bunch of information (Rodotà 2014). We are ‘inforG’ (Floridi 2012), that is informational and interconnected organisms interacting in a scenario which is boosted by the recording of data. Databases do not only record information but also memories, which are shaped by our own psyche, our ability to remember (Ferraris 2009). As a consequence, data create the soul of humankind. Therefore, it is necessary to reflect on the emotional perspective that connects these specular entities, whose physical and cyber dimension are closely related to each other. We store information in our virtual memories (such as platforms, clouds, and other devices) and then we entirely rely on them. However, information may get lost: for example, the ‘Error 404 message’ means that our data are no longer accessible. Moreover, we cannot deny our connection with digital signs. On the contrary, postmodern identities are nourished by the information they generate. The more they assimilate data, the more they embody them. According to Accotto, the cognitive processing is no longer directly related to human senses but to a mechanic process of mediation or, rather, to data and software (Accotto 2017). Thus, any physical experience is now replaced or intensified by intangible experience. Electronic reproducibility, with the merging of organic and non-organic elements (Attimonelli 2018), not only generates a new relationship between human beings and technology, but it also reconstructs Benjamin’s (1936) concept of ‘hic et nunc’.

Keywords: data; memory; database; artificial intelligence; experience; information and communications; technologies.

All’interno di un presente quanto mai dominato da pratiche e dinamiche scientifiche, strettamente correlate all’informatica, è necessario domandarsi cosa accade a identità e saperi che ontologicamente non sono strutturati su dei codici ma che realisticamente lo sono diventati. Attraverso un approccio transdisciplinare includente visioni relative ai media studies e ai software studies, il presente saggio intende analizzare gli effetti della contaminazione tecnologica sulla memoria e sulla percezione dell’esperienza dal momento in cui l’umanità ha iniziato ad “allontanarsi sempre più radicalmente dallo *stato di natura*, godendo e insieme soffrendo della sua artificializzazione” (Caronia 2008, p. 118).

L’introduzione dell’informatica all’interno delle prassi quotidiane ha generato la traduzione in dati, un fenomeno di estrema attualità che trova origine in due processi interdipendenti: la digitalizzazione e la datizzazione ovvero la trasformazione di un evento “in forma quantitativa” (Mayer-Schonberger, Cukier 2013, p. 109). Tramite queste modalità, oggetti, media, organizzazioni e persone di tradizione analogica sono stati inglobati nello spazio digitale. Ognuna di queste entità è stata replicata e trasformata in dati creando, in tal modo, nuove forme d’interazione tra naturale e artificiale implicitamente ottenute dall’interoperabilità dei sistemi che riescono a dialogare tra loro. “L’era del computer ha creato un nuovo algoritmo culturale: realtà/media/dati/database” (Manovich 2001, p. 280) in cui ciò che accomuna è proprio la fluidità ottenuta dall’essere tutti dei codici binari.

Il successivo sviluppo delle tecnologie della comunicazione e dell’informazione (ICT), sempre più ubiqua e iper-connesse, ha consolidato ulteriormente il valore sociale degli archivi digitali, poiché le ICT sono fondamentalmente basate sulla trasmissione di informazioni e documenti. Questi ultimi non sono altro che registrazioni/iscrizioni di dati su un supporto. Nella realtà digitale e virtuale contemporanea le informazioni vengono automaticamente catalogate per contenuto e formato, rese accessibili da qualunque geolocalizzazione. Nonostante le apparenze, l’archiviazione dei dati è il cuore delle realtà creative, sociali, economiche, politiche,

identitarie e, di conseguenza, al centro di ogni contesto mediato vi è un database. Secondo Manovich, il database “diventa la nuova metafora che concettualizza la memoria individuale e collettiva, una raccolta di documenti, di oggetti e di altri fenomeni ed esperienze” (Ivi, p. 268), incluse ovviamente anche quelle personali.

Scegliere di ignorare il rapporto tra l’individuo e i segni digitali significa affermare la concezione alienante dell’uomo che diviene così parte del suo prodotto. Al contrario, l’essere contemporaneo si nutre di questi prodotti/informazioni da lui stesso fabbricati, li assimila e li riproduce fino a personificarli.

Si parla di persona «digitale», disincarnata, tutta risolta nelle informazioni che la riguardano, unica e vera proiezione nel mondo dell’essere di ciascuno” (Rodotà 2014, p. 42). Queste informazioni, oltre ad essere alla base del sociale, sviluppano l’anima del post-umano, identificata come una condizione “che rappresenta se stessa molto più fuori che dentro di sé (de Kerckhove 2014, p. 78).

Il potenziamento dell’identità realizzato dall’esposizione alle tecnologie trasforma il soggetto organico che ne risulta riconfigurato e aggiornato. La persona «digitale» si integra con quella biologica, permettendo la comprensione della realtà e di se stessa da una prospettiva disincarnata, “inorganica”. L’esperienza e l’interpretazione del mondo risultano mediate, riprodotte, attraversate da dati i quali, da mere registrazioni in senso socio-mediologico, diventano tracce collegate alla nostra memoria. I dati custodiscono ricordi restituendoceli in “rappresentazioni che possiamo ripetere” (Ferraris 2009, p. 26) involontariamente come fossero dei *flash back* o volontariamente, se procediamo per ricerca. Di conseguenza, attribuiamo “a un supporto per iscrizioni la caratteristica saliente della nostra psiche, ossia la capacità di ricordare” (Ivi, p. 248).

L’esperienza può essere anche replicata e/o sostituita all’interno delle realtà virtuali. Un caso recente di quanto appena detto, può essere quello offerto dalla ricostruzione virtuale del *Berghain*¹, luogo di riferimento per la cultura underground e tempio della musica techno mondiale. Il club, noto per essere difficilmente accessibile dati i criteri di selezione all’ingresso – totalmente sconosciuti e non basati sul *dresscode* –, censura la possibilità di fotografare e produrre riprese degli ambienti. Tale concezione di distanza mediale, garantita dall’impossibilità di registrare l’esperienza al suo interno, ri-crea il concetto benjaminiano di *aura* (1936) trasformando il *Berghain* in “luogo di culto” dove gli appassionati del genere musicale sognano effettivamente di entrare.

È pur vero che qualcuno l’ha vissuto in carne ed ossa e ha deciso di riprodurlo in versione videoludica su *Minecraft*, videogame che permette agli utenti di modellare il cyberspazio e di creare scenari urbani digitali in 3D. Il tour virtuale postato dall’utente “throwawayforlewdstuf” sul social Reddit, con il titolo *I built Berghain in Maincraft*² in poche ore ha fatto il giro del Web. All’interno del post il creatore presenta il suo progetto ed esprime la preoccupazione che questo possa costituire un problema per lo stesso *Berghain*, avendone svelato gli interni segreti. Inoltre, si rivolge agli altri *redditor*³ chiedendo loro di aiutarlo a sviluppare ulteriori dettagli delle sale, probabilmente da lui tralasciati essendo la sua ricostruzione basata su ricordi non registrati ed esplicita l’intento di continuare a costruire, su mondi non propriamente fisici, mappe di altri techno club in cui la fotocamera viene solitamente bollinata, ovvero oscurata. Il progetto *I built Berghain in Maincraft* è dunque fondato sulla contaminazione di ricordi reali e immaginari, personali e collettivi. Un modello partecipativo, esperienziale e cognitivo che ha portato a realizzare un luogo “corporeo” tramite la collaborazione di memorie invisibili.

¹ Berghain, Am Wriezener Bahnhof, 10243 Berlin. Sito web: <http://berghain.de/>

² Ultimo accesso: 6 giugno 2019

³ Gli utenti del social Reddit.

Questo riferimento rappresenta a pieno la teoria delle *psicotecnologie connettive* elaborata da Derrick de Kerckhove. Il mediologo afferma che Internet e il modello ipertestuale sono i mezzi tramite i quali si realizza un'estensione del pensiero, rappresentata dalla migrazione delle "nostre capacità cognitive ed emozionali negli schermi dei computer e nei social media [...]. Una mole sempre più crescente di sapere si trova fuori dalla nostra testa" (de Kerckhove 2014, pp. 33-35) e, continua De Kerckhove, "stiamo sviluppando un tipo di mente che va ben oltre la dimensione collettiva. È la mente connettiva" (*Ivi*, p. 39). Il legame degli utenti produce una fusione delle conoscenze e delle identità che, remixandosi, generano una memoria e un'esperienza interagente. Nel caso del tour virtuale del *Berghain*, la *mente connettiva* consente di pensare e ricordare a favore della costruzione di un significato comune e di una prassi mnemonica condivisa.

Con le tecnologie della riproducibilità, l'autenticità dell'*hic et nunc* non sembra più svanita come affermato nel 1936 da Benjamin, ma al contrario la stessa autenticità si ricostruisce e si sviluppa attraverso il "*merging*: fusione tra organico e inorganico" (Attimonelli 2018, p. 261). La realizzazione del *merging* fornisce un ulteriore elemento su cui costruire la relazione con le tecnologie, la fusione con l'elemento digitale ci spinge, infatti, a ricercarne continuamente il contatto tanto da non percepirle più come estranee, ma come innesti. "Non si tratta propriamente dell'essere cyborg, quanto del *divenirlo*: è cyborg l'insieme dei processi che avvengono al confine tra due corpi, tra il corpo e la macchina, tra internità ed esternità" (*Ibidem*). La *riproducibilità* elettronica-digitale incarna la dimensione auratica attuale che - differentemente da quella benjaminiana - necessita di ripetizione e ubiquità essendo riferita ad entità mediate che esistono solo perché tradotte in dati.

Le informazioni possono essere ora immaginate come frammenti del sé, essenziali per ricordare, attraversare e interpretare la relazione con la propria identità: "Non siamo entità isolate quanto piuttosto organismi informativi interconnessi, o *infor*" (Floridi 2012, p. 11) che interagiscono in *mediascapes* aumentati dalla registrazione. Diventa perciò fondamentale riflettere sulla prospettiva emotiva che connette queste entità speculari e indissolubili nel panorama reale-cibernetico.

Una volta delegata la memoria a piattaforme, cloud, dispositivi di vario genere, riponiamo in loro fedeltà assoluta. Esiste perciò un parallelismo tra la fenomenologia del dato e la vita dell'individuo che decide di riprodursi all'interno del cyberspazio, donandogli il proprio sapere e la propria identità.

I dati iniziano un proprio percorso, invecchiano nel tempo e acquistano valore se scambiati o riutilizzati. L'utente che ha concepito la sua donazione, così come tutti gli altri che ne usufruiscono, non ne perde le tracce anzi può rincontrarli ogni volta che ne abbia necessità. I dispositivi, come anche gli ambienti web accolgono favorevolmente la registrazione dei documenti e diventano, per questo, disponibili a rispondere e a interpretare le richieste espresse dagli utenti. Le interfacce hanno un ruolo basilare nella relazione uomo-macchina poiché garantiscono la comunicazione tra queste entità e consentono a entrambe "l'accesso al database sottostante" (Manovich 2001, p. 281).

Chiunque attraversa quotidianamente le memorie, entra in una condizione di perenne esplorazione motivata dall'aspettativa di poter disporre facilmente dell'oggetto di ricerca. Soltanto in alcune occasioni si può incorrere nella dissoluzione delle informazioni, una di queste è la visualizzazione sullo schermo dell'"Error 404" che interrompe la serenità data dalla perenne accessibilità. Il feedback dell'Error 404 è di solito comunicato all'individuo che sta surfando in rete alla ricerca di un documento o di un indirizzo IP, evidentemente senza contenuti. Il soggetto, durante l'interazione con il codice appena citato, può sviluppare una sensazione di smarrimento dovuta all'impossibilità di raggiungere ciò che stava cercando o che,

in qualche modo, credeva di possedere. Come Renny Gleeson⁴ ha affermato durante una TED Conference dal titolo *404, storia di una pagina non trovata*, imbattersi in questo errore restituisce la medesima “sensazione di una relazione che s’interrompe. [...] Ciò che una pagina 404 vi dice è che siete finiti nel dimenticatoio” (Gleeson 2012).

Il mancato accesso alla memoria e il relativo problema del recupero delle informazioni può inoltre risultare interconnesso all’oblio e all’amnesia⁵.

Le interferenze che agiscono a livello mnemonico-emozionale, disturbando il rinvenimento delle informazioni, sembrerebbero analoghe a dati, link e database deteriorati. Infatti, anche le tracce digitali, se “danneggiate”, causano la rimozione o la sospensione del ricordo riguardante l’indirizzo, il contenuto, il file, la fotografia, l’episodio stesso.

Inoltre l’interruzione della comunicazione tra memoria e identità genera una reazione da considerare simile sia nell’online sia nell’offline: se si considera che le informazioni ritenute disperse sono state precedentemente codificate, si può tentare di elaborare un recupero secondario nel caso in cui se ne possiede un *backup* o se l’informazione non è stata totalmente cancellata dal conscio e, di conseguenza, si trova nell’inconscio. Anche in quest’ultimo caso, come nel *backup*, si presuppone una copia n.2 del ricordo che necessita strumenti adatti per essere rintracciato. Si ricercano contenuti nelle personali memorie di archiviazione o negli spazi intangibili e se non ne è presente una copia, si rientra nella rassegnazione dovuta alla loro definitiva estinzione. Considerando l’attuale delegazione delle nostre informazioni alle banche dati, che ha conseguentemente indebolito l’attitudine naturale della mente biologica a ricordare, è possibile definire molto più profonda l’assenza o la rimozione informazionale nel caso in cui si verifichi all’interno di un *device* o nella rete. D’altronde quest’ultima “ricorda tutto, ma questo ha disabituato noi a ricordare. La mia memoria è già persa dentro il mio smartphone. Il ricordo delle esperienze, non delle cose o degli eventi è quella che resta” (de Kerckhove 2018, p. 33).

Nei più recenti anni è stata data molta importanza ai *software* in diversi ambiti d’indagine poiché considerati come dei media a tutti gli effetti. “Viviamo in una cultura del software: cioè in una cultura dove la produzione, la distribuzione e la ricezione della maggior parte dei contenuti, e in misura crescente dell’esperienza, è mediata dal software” (Manovich 2010, p. 29).

Nel 2010 Manovich aveva già interpretato la società dell’informazione come un insieme di sistemi costituiti “su e da” software e, oggi, a distanza di dieci anni, siamo pienamente coscienti di come questa teoria sia verificata e di come l’attualità sia stata ri-organizzata tramite dati, *software* e sistemi di comunicazione.

I *software* hanno la capacità di elaborare i dati e di processarli tramite operazioni prestabilite. In alcuni casi l’utente è padrone delle loro funzionalità e quindi li comanda, in altri, come per le intelligenze artificiali e gli algoritmi, questi si muovono in “autonomia”.

L’elaborazione delle informazioni è una pratica talmente quotidiana da essere diventata un’estensione dei sensi dell’uomo. Ci troviamo di fronte alla nascita del “*datasense*, [una] nuova sensibilità creata attraverso i dati” (Accotto 2017, p. 83). L’esperienza viene perciò mediata dalle tecnologie digitali, dai dati e dai software i quali donano all’uomo e nuova visione di sensorialità. Per tanto, secondo questo paradigma, “dato sensoriale e processamento cognitivo passano dall’essere un accesso diretto alla sensibilità (uso i sensi per percepire il mondo) all’essere una mediazione macchinica (uso i dati per percepire il mondo)” (*Ibidem*). Si realizza un nuovo modo di concepire la conoscenza tramite la “*ex-perienza*: l’esperienza oltre l’esperienza” (*Ivi*, p. 82) in cui le intelligenze artificiali, gli algoritmi e i database s’innestano continuamente nella sfera dell’esistenza come elementi esperenziali, ormai insostituibili. Le applicazioni e i servizi incorporano i dati dalla realtà ed elaborano soluzioni digitali che si

⁴ Managing Director dell’agenzia pubblicitaria Wieden + Kennedy, Portland, OR, [United States](#).

⁵ Si rimanda al lemma *Oblio* di Manfred Weinberg in *Dizionario della memoria e del ricordo*. Vedi bibliografia.

riproducono nello spazio degli schermi, della mente e delle strade. Al contempo si può affermare che le macchine fanno esperienza di modelli umani, li rappresentano e li predicono. Difatti è per questo che la coscienza e la memoria dell'individuo vengono costantemente potenziate da quelle delle intelligenze artificiali in termini di performatività, d'interazione e di desiderio. In egual modo, le intelligenze artificiali imparano a conoscere e a esperire individui, ambienti, animali e oggetti tramite i dati o, secondo un'ottica ancora più perfezionata, tramite gli algoritmi di *deep learning* utilizzati per elaborare i Big Data.

L'esperienza postumana, già distribuita nei dati, trova la sua collocazione non solo nei mondi fisici e virtuali, ma anche in ambienti impercettibili come conseguenza dell'incorporazione dei codici software all'interno di ogni azione e pensiero. È nell'invisibilità che si sta realizzando la realtà aumentata, mentre le corporation tentano di produrre oggetti indossabili che mirano a riconoscerla anche su livelli tangibili.

Le interazioni ibride tra individui/dati/software/database, essendosi posizionate stabilmente nel quotidiano, hanno realizzato un mondo convergente che "avvicina" codice biologico e codice binario, assottiglia la distanza tra fisico e virtuale, propone una somma extrasensoriale di eventi, atti, conoscenze e memorie.

Dal punto di vista umano, ogni azione e interpretazione nella realtà è già indirizzata da esperienze acquisite e precedentemente agite da software, banche dati e intelligenze artificiali. Ne consegue che, ad oggi, le macchine e i loro elementi binari risultano essere i principali media tramite cui concepire, sviluppare ed estendere l'esperienza. In particolar modo con le tecnologie connesse, l'individuo post-umano sovrappone spontaneamente alle elaborazioni biologiche quelle artificiali, consentendo di dedurre la nascita di nuove riflessioni riguardo l'accessibilità, la velocità, la spazialità e la proiezione mnemonica.

Bionota: Roberta Troiano

Roberta Troiano has been awarded a degree in Editorial, Public and Social Information Sciences at University of Bari with a research study on new information practices and interaction between humans and digital technologies. In 2014 she was a speaker for the international conference in Bari "Più reale della realtà. L'Immaginario e fake". She collaborates with the Archivio di Genere (ForPsiCom - University of Bari) and with CORECOM Puglia. She is a member of the academic research group MEM - Mediateca Emeroteca Musicale in Puglia for which she curates communication and event organization.

Recapito autore: troianoroberta@yahoo.it

Riferimenti bibliografici

- Accotto C., 2017, *Il mondo dato. Cinque brevi lezioni di filosofia digitale*, Egea, Milano.
- Attimonelli C., 2018, *Techno: ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Milano.
- Benjamin W., 2011, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- Boden A.B., 2016, *Artificial Intelligence. A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford; trad.it. 2019, *L'intelligenza artificiale*, Il Mulino, Bologna.
- Caronia A., 2008, *Il cyborg*, ShaKe Edizioni, Milano.
- de Kerckhove D. 2014, *Psicotecnologie connettive*, Egea, Milano.
- de Kerckhove D. 2018, *Il futuro della memoria*, Lit Edizioni, Roma.
- Ferraris M., 2009, *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Roma.
- Floridi L., 2010, *Information. A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford; trad. it. 2012, *La rivoluzione dell'informazione*, Codice, Torino.
- Manovich L., 2001, *The Language of New Media*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts; trad.it. 2002, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano.
- Manovich L., 2010, *Software Take Command*; trad. it. 2010, *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano.

- Mayer-Schonberger V., Cukier K., 2013, *Big Data*, Houghton Mifflin Hartcourt Publishing Company, Boston; trad.it. 2013, *Big Data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti, Milano.
- McLuhan M., 2011, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando Editore, Roma.
- Rodotà S., 2014, *Il mondo nella rete. Quali i diritti, quali i vincoli*, Laterza, Roma.
- Weinberg M., 2001, "Oblio", in Pethes N., Ruchatz J., *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexicon*, Rowolt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek; trad. it. 2002, Borsari, A. (a cura di), *Dizionario della memoria e del ricordo*, Mondadori, Milano, pp. 393-398.

Sitografia e videografia

Berghain, <http://berghain.de/>

Gleeson, R., 2012, *404: storia di una pagina non trovata*, Ted Conference,

https://www.ted.com/talks/renny_gleeson_404_the_story_of_a_page_not_found?language=it#t-3767

Reddit: *I built Berghain in Minecraft*,

https://www.reddit.com/r/Techno/comments/bwe8fn/i_built_berghain_in_minecraft/