



21/05/2024

Coscientizzazione macchinica

Singularità, iperstizioni e agency algoritmica.

Di Flavia Criscione

The Singularity is Near

È la metà degli anni 2000 e il cyberspazio inaugura una nuova era del panorama informativo umano. Blog, software di messaggistica, applicazioni, mondi virtuali e piattaforme di condivisione si aprono all'esperienza del *prosumer* attraverso un universo intricato di *user generated content*.¹ Dieci anni prima, nel 1993, Vernor Vinge guardava all'era dell'accelerazione tecnologica immaginando un punto di svolta futuro in cui la coscientizzazione artificiale avrebbe superato i processi di comprensione umana, dando vita a un'entità chiamata La Singolarità.²

Nel 2005, anno in cui vengono lanciati la maggior parte dei social che tuttora usiamo, l'informatico Raymond Kurzweil riprende ed espande il monito di Vinge avvertendoci che *La Singolarità è vicina*. L'arrivo di questa entità semio-tecnologica viene previsto per gli anni '40 o '50 del XXI secolo, era in cui l'Intelligenza Artificiale, secondo Kurzweil, raggiungerà l'intelligenza umana cambiando radicalmente aspetti economici, sanitari, politici e culturali della vita quotidiana in modi potenzialmente imprevedibili. L'idea della *Singularity*, una teorizzazione altamente speculativa e per alcuni teorici controversa, produce un impatto significativo sulle discussioni e sui dibattiti sull'etica dell'IA, sulla sicurezza e sul futuro della tecnologia, influenzando radicalmente, non attraverso la sua diretta realizzazione ma solo tramite la sua stessa formulazione discorsiva, atteggiamenti, azioni e produzioni culturali nel campo.

Nel frattempo, i dati viaggiano da un user all'altro a velocità sempre più incontrollabili, le interazioni digitali crescono esponenzialmente espandendosi attraverso piattaforme e comunità e i meme diventano delle unità di contagio fondamentali per il linguaggio delle nascenti culture di Internet. Ad oggi, la maggior parte della nostra esperienza all'interno delle piattaforme digitali è affidata ad algoritmi. A essi sono collegati estesi contenitori corporativi dalla precisa architettura intenzionale: sorveglianza, profilazione, capitalizzazione dell'attenzione³ – e, di conseguenza, dell'esperienza del sé.

Dentro Cyberia

¹ È al 2004 che si fa risalire solitamente la formula "web 2.0", riferita a un nuovo web dell'interazione distinto dalla staticità delle piattaforme precedenti, secondo la definizione offerta da Tim O'Reilly durante la conferenza *Information and Communication Technology*.

² Vernor Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, in *Vision-21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*, NASA Lewis Research Center, 1993, p. 3.

³ Cf. Shoshanna Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism*, Profile Books, London, 2019.



In una sorta di influenza non solo futurologica ma anche retroattiva, gli sviluppi attuali del *machine learning* risuonano in maniera quasi perturbante in ipotesi e immaginari pseudo-scientifici e fantascientifici del passato. Speculazioni come quella di Kurzweil, ma anche meme, deepfake e falsi ricordi trovano nell'Internet uno specifico terreno di attualizzazione concettuale. In questo senso, come scrive il CCRU, «il fittizio non si oppone al reale. Piuttosto, la realtà è composta da finzioni, terreni semiotici costituiti che condizionano riposte percettive, affettive e comportamentali».⁴ Teorizzando proiezioni produttive dal passato e infezioni retroattive dal futuro, all'interno dello stesso ambiente filosofico Nick Land afferma che i futuri delle intelligenze *anorganiche* percorrono circuiti retroefficienti, invertono le dinamiche di causalità e si privano di un *telos* distinto, volte piuttosto al reindirizzamento anarchico di correnti semiotiche.

«I divenire-anorganici operano retroefficientemente, anastroficamente. Sono tropismi che testimoniano un'infezione dal futuro. Onde convergenti si infrangono sul corpo, sovvertendo la totalità dell'organismo tramite una causalità invertita ma ateleologica, che avviluppa e rindirizza lo sviluppo progressivo. Mentre il capitale collide schizofrenicamente con la matrice, sedimentazioni ascendenti di scambio ed eredità organica vengono disciolte dalle intensità discendenti della corporealizzazione virtuale».⁵

Contrapponendo la filosofia trascendentale alla cibernetica, l'autore marca il percorso di un mutamento che porta dai giudizi lineari delle architetture kantiane ai circuiti non lineari della schizoanalisi, guardando ai modi in cui la cibernetica trascende le nozioni tradizionali di controllo e dominio con una comprensione più complessa e decentralizzata di controllo inteso come guida verso l'ignoto, dissolvendo l'opposizione tra relazioni sociali e *technics*. Sostenendo che la realtà sia immanente all'inconscio macchinico, la riflessione umana viene considerata da Land come derivativa rispetto a processi tecnologici che sono già in corso, aprendo la via a una lunga retroazione positiva, una forma di escalation e di convergenza macchinica tra elementi non coordinati. L'autocoscienza *organica* nel primo Nick Land è esplorata quindi nell'auto-dissoluzione, deindividuazione e disintegrazione del sé di fronte all'accelerazione, in un campo in cui le forze collettive, conscie e inconscie, plasmano la realtà attraverso svariati dispositivi comportamentali. L'umanità è stata già programmata dalla cibernetica e dai flussi informativi di *Cyberia*, il futuro sta appena iniziando a esplorare le immensità del cybercosmo, non più attraverso l'esaurimento della cognizione umana, ma piuttosto attraverso un divenire *inhuman* della cognizione, un'emigrazione della cognizione verso l'emergente serbatoio planetario della tecnosenienza.⁶

Profezie e inversioni

Le iperstizioni, circuiti di feedback positivo che sfumano la linea tra finzione e realtà, si ergono come entità autocoscienti quasi-lovecraftiane. Risultato dell'unione del prefisso *hyper* alla radice della

⁴ CCRU, *CCRU Writings 1997-2003*, Time Spiral Press, 2015, p. 25. Trad. mia.

⁵ Nick Land, *Collasso: Scritti 1987-1994*, Luiss, Milano, 2020, pp. 187-188.

⁶ Nick Land, *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*, p. 292.



parola 'superstizione', le iperstizioni iniziano come false idee ma, a differenza delle superstizioni, operano causalmente al fine di creare la loro stessa realtà⁷ e garantire la propria sopravvivenza. Oggetti di una «scienza (tecno)sperimentale delle profezie che si autoavverano»,⁸ queste entità semiotiche contribuiscono all'afflusso di investimenti teorici, materiali e discorsivi in modo da convertirsi in una tangibile realtà che gestisce e influenza forze storiche, sociali ed economiche. Come La Singolarità, anche il capitalismo dell'ultimo stadio – o il capitale come macchina astratta – rappresenta un loop di retroazione iperstizionale, che a sua volta agisce come campo di forza particolarmente attrattivo per tali dinamiche fondate sull'accelerazione informazionale. Anche il cyberspazio, profetizzato nei mondi fantascientifici a partire da Gibson, «ha contribuito all'afflusso di investimenti che lo hanno rapidamente trasformato in una realtà tecnosociale»,⁹ uno "spazio" reale di scambio di dati, di interazione sociale in larga scala e di espressione e sperimentazione identitaria.

«L'iperstizione può quindi essere intesa, dal lato del soggetto, come una complicazione non lineare dell'epistemologia, basata sulla sensibilità dell'oggetto alla sua postulazione [...] L'oggetto iperstizionale non è un mero artificio della "costruzione sociale", ma è in un modo molto reale "evocato" all'esistenza dall'approccio adottato nei suoi confronti.»¹⁰

L'approccio culturale adottato verso un'idea infiltrante appare, nella formulazione di Land, come nient'altro che un passaggio costruttivo già compreso nei feedback loop che la costituiscono. Mentre la finzione può influenzare credenze future, l'iperstizione agisce come una realizzazione tangibile che inverte, a partire dalla sua stessa formazione, il processo di coscientizzazione e di distribuzione delle idee all'interno del tessuto digitale. Equidistante da finzione e tecnologia, questo parassita semiotico¹¹ prende forza esattamente dalla tensione non causale che viene creata tra queste due sfere.¹² Invertendo enunciato ed enunciante, l'iperstizione opera un rovesciamento di agency tra i poli, attraversando soggetti e sistemi informativi per poterli utilizzare come veicoli per la propria auto-propagazione.

Memetiche/problematiche

Nel campo semiotico-memetico della cultura digitale della partecipazione, immagini, cospypasta e meme diventano fenomeni così diffusi e stratificati da perdere la loro essenza di elaborati personali, fino a diventare sistemi narrativi auto-alimentati.¹³ Similmente al modo in cui Land mutua dal linguaggio biologico termini come *Hypervirus*, anche l'origine della parola *meme* si situa in questa intersezione disciplinare. Originata all'interno della ricerca genetica a partire da autori come Richard Dawkins e Susan Blackmore, la «memetica» postula l'esistenza di geni, o meglio, di unità di selezione

⁷ *Hyperstition: An Introduction*. Delphi Carstens Interviews Nick Land, [Orphan Drift Archive](http://OrphanDriftArchive.com), 2009, ultimo accesso 10 gennaio 2024.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.* Trad. mia.

¹¹ Laboria Cuboniks, [Xenofeminism: A Politics for Alienation](http://Xenofeminism.com), ZERO, 2018.

¹² *Hyperstition: An Introduction*, cit.

¹³ [Neuroplasticity and subliminal memetics](http://NeuroplasticityandSubliminalMemetics.com), ultimo accesso 11 gennaio 2024.



informazionale chiamate «meme» che svolgono la stessa funzione operata dai geni nell'evoluzione biologica, ma in campo culturale. La loro propagazione avviene non nel pool genetico ma nel pool memetico, diramandosi all'interno di circuiti del significato, «saltando di cervello in cervello in un processo che, in senso lato, si può chiamare imitazione».¹⁴

A differenza dei meme, le iperstizioni non solo si diffondono attraverso l'imitazione, la modifica e la significazione in sequenza, ma diventano efficaci nel mondo reale a misura che vengono credute o adottate come elemento di *effective culture*. Operano in un modo autocatalitico, influenzando e modificando la realtà attraverso la loro stessa esistenza. A questo rispetto, è chiaro che non tutti i meme sono delle iperstizioni, ma tutte le iperstizioni condividono i principali aspetti della semantica memetica.

Nel 2009, nel subreddit *r/Something Awful*, un utente con lo pseudonimo di Victor Surge posta due immagini in cui una figura alta, snodabile e senza volto si staglia dietro a una folla di bambini, con un testo simile a un rapporto di polizia, corredato da testimonianze sulla successiva scomparsa dei bambini. La figura senza volto espande gli universi creativi del subreddit parodistico-paranormale diventando nota come *Slenderman*, una creatura sottile, alta e dalle braccia allungate. La mitologia di Slenderman si accresce rapidamente, ampliata da migliaia di utenti in diversi vettori narrativi e variazioni, fino a influenzare la creazione di racconti, videogiochi, immagini e video.¹⁵ Nel maggio 2014, a Waukesha nel Wisconsin, due ragazze di dodici anni, Morgan Geysler e Anissa Weier, feriscono a coltellate l'amica Payton Leutner. Durante l'interrogatorio, le ragazze dichiarano di aver voluto compiere l'omicidio per dimostrare la loro devozione a Slenderman e impedire un suo attacco. Nel gennaio 2021, gli utenti del subreddit *r/WallStreetBets* si accorgono che alcune grandi società finanziarie stanno facendo scommesse al ribasso (*short selling*) sulle azioni di GameStop (GME). Rendendo l'informazione virale, gli utenti investono in massa, portando all'aumento rapido e massiccio del prezzo delle azioni di GameStop, causando un'impennata – definita nel settore come *short squeeze*. Gli investitori istituzionali, costretti a coprire le loro posizioni, contribuiscono a un aumento ulteriore del prezzo delle azioni. Sollevando questioni su regolamentazioni finanziarie, accesso ai mercati e il ruolo dei social media nelle dinamiche di mercato, i redditors combinano dinamiche iperstizionali da *late-stage-capitalism* e memetica *bottom-up*.

Alle elezioni statunitensi del 2016, una guerriglia memetica si ingaggia tra le fila della board alt-right */pol/* di 4chan, sostenitori di Trump, e i fautori di Hillary Clinton. Nato come innocuo meme su Internet, *Pepe the Frog* assume una vita propria quando viene cooptato dalle comunità alt-right come simbolo dell'ascesa post-ironica del politico.¹⁶ Attraverso un intricato processo di significazione, il meme, prima utilizzato in diverse varianti come *reaction pic*, viene denominato KEK.

¹⁴ Valentina Tanni, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Nero, Roma, 2023, pp. 75-76.

¹⁵ Valentina Tanni, *Exit Reality. Vaporwave, Backrooms, Weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Nero, Roma, 2023, pp. 69-71.

¹⁶ [Meme Magic Is Real, You Guys](#), ultimo accesso 12 gennaio 2024; Andy King, *Weapons of mass distraction: Far-right culture-jamming tactics in memetic warfare*, in *Critical Meme Reader, Global Mutations of the Viral Image*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2021, pp. 217-234. È rilevante notare come questi gruppi continuino tutt'ora ad agire in diverse forme. Dopo l'impeachment di Trump, molti esponenti dei gruppi di estrema destra sono migrati verso la teoria cospirazionista *QAnon*, che attribuisce il sabotaggio del presidente alla presenza di poteri occulti nelle istituzioni.



La parola, originata dalla traduzione koreana dell'acronimo *lol* e popolarizzata dal videogioco *World of Warcraft*,¹⁷ viene in questo contesto associata al dio egiziano del caos.¹⁸

Coincide con questa unione di proto-spiritualità e post-ironia la riscoperta, da parte dei troll, di un libro scritto nel 2004 da Kirk Packwood, *Memetic Magic: Manipulation of the Root Social Fabric and the Fabric of Reality*. All'interno di questo testo, poi ampliato da un secondo chiamato *Memetic Magic 2: Occult Memetics, Popular Memetic Warfare, and the Summoning of Kek*, si trovano metodi e rituali per la manipolazione della RSM – la *Root Social Matrix* – attraverso il potere memetico, includendo forme di pittura e scrittura automatica guidate dagli spiriti. Presupposti iniziali per poter diventare un *meme magician* sono la disconnessione totale dalla realtà sociale – metodo non lontano da quelli usati nella fondazione dei culti – e la lotta digitale contro i *Controlbots*,¹⁹ etichetta che designa gli *NPCs*, una popolazione umana soggetta a una programmazione di massa che non partecipa a suddette illuminazioni magico-memetiche. Tra ingegneria sociale, misticismi e suprematismo bianco, Kirk Packwood, intervistato da Hayley Garrigus nel suo film *You Can't Kill Meme*, si distingue dall'operazione di influenzamento della campagna elettorale di Trump affermando di aver semplicemente provveduto a un framework operativo: «Kek noticed and answered. Kek is a social-metaphysical entity, he saw, and he said: 'do it'».²⁰

Durante le manifestazioni contro la legge sull'estradizione avvenute nel 2019 a Hong Kong, Pepe the Frog diventa ancora una volta simbolo di un movimento politico: questa volta, la rana, dalla parte dei manifestanti colpiti dalla brutalità della polizia, sta per «peace, love, frustration against the government».²¹ In processi di identificazione e disidentificazione ampliati da schemi politici (non solo occidentali), è particolarmente difficile cristallizzare un linguaggio culturale come il meme all'interno di un'unica significazione. Anche se Kek «memed his way into presidency», la sua immagine non è rimasta fedele alle intenzioni statunitensi, vagando per il tessuto digitale in modi imprevedibili.

Nelle intersezioni tra tecnologia, folklore digitale, meme, distopia e sorveglianza, la possibilità di orchestrare loop di retroazione semantica *futuribili* appare come una lama a doppio taglio. Davanti all'accelerazione di fenomeni tecnologici e alla progressiva automazione, ci possiamo chiedere quali meme rientrano in maniera produttiva all'interno di dinamiche iperstizionali, e se queste dinamiche attraversino percorsi utopici o distopici. L'attuale ricerca di Land, testi come *Memetic Magic* e ambienti online *clearpilled* dedicati all'accelerazionismo²² espongono sempre più la consegna di queste idee alle ideologie di estrema destra e a una radicalizzazione politica spesso facilitata dagli algoritmi.

Dall'altra parte, la natura anarchica e sovversiva delle iperstizioni, intensificatori di coincidenze che non conoscono causalità, sfida ideologie dominanti e strutture di potere con una pervasività senza

¹⁷ Kek, [Know Your Meme](#), ultimo accesso 12 gennaio 2024.

¹⁸ [The Truth about Pepe The Frog and the Cult of Kek](#), ultimo accesso 12 gennaio 2024.

¹⁹ Kirk Packwood, *Memetic Magic. Manipulation of the Root Social Matrix and the Fabric of Reality*, Jaguar Temple Press, Tucson, 2004.

²⁰ *You Can't Kill Meme*, Hayley Garrigus (dir.), 2019.

²¹ Caspar Chan, *Pepe the Frog is love and peace: his second Life in Hong Kong*, in *Critical Meme Reader*, pp. 289-306.

²² Si segnala in questo contesto un articolo che espone le problematiche di una serie di account, comunità discord e imprese NFT come [#BRG](#) e altri account affiliati come [@hiperstitionstition](#) e [@affirmationals](#). Cf.: [we have reached rabbit hole rock bottom](#), 2023, ultimo accesso 12 gennaio 2024.



precedenti. Solo a partire dalla consapevolezza della potenza di questo processo è possibile domandarsi: come usarlo a nostro vantaggio? Come usare i circuiti per sfruttare «la loro tendenza intrinseca a far esplodere narrazioni dominanti e modelli di realtà accentrati, unificati e logicamente sovracodificati per generare coincidenze magiche»?²³

BIBLIOGRAFIA

- Aa.Vv., *Critical Meme Reader, Global Mutations of the Viral Image*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2021, pp. 217-234 e pp. 289-306.
- CCRU, *CCRU Writings 1997-2003*, Time Spiral Press, 2015.
- Delphi Cartens, Nick Land, *Hyperstition*, Xenopraxis, 2010.
- Grégory Chatonsky, *La privatisation de l'hyperstition*, chatonsky.net, 2016.
- Hyperstition: An Introduction' Delphi Carstens Interviews Nick Land*, [Orphan Drift Archive](#), 2009.
- [@Infornography Infinite Book: Theory of Memetic Engineering](#), 2022.
- Kirk Packwood, *Memetic Magic. Manipulation of the Root Social Matrix and the Fabric of Reality*, Jaguar Temple Press, Tucson, 2004.
- Laboria Cuboniks, [Xenofeminism: A Politics for Alienation](#), ZERO, 2018.
- Linda Trent, "How Fictions become Hyperstitions", "Polytics" in *Hyperstition. Abstract Dynamics*, 2004.
- Macon Holt, *Hyperstitional Theory-Fiction*, Full Stop Quarterly, 2020.
- Mark Fisher, *Left Hyperstitions*, [K-Punk](#), 2005.
- Meme Magic is Real, You Guys*, [Medium](#), 2016.
- Nick Land, *Collasso: Scritti 1987-1994*, Luiss, Milano, 2020.
- Nick Land, *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*, Urbanomic/Sequence Press, Londra, 2011.
- Raymond Kurzweil, *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, Viking, 2005.
- Robin Mackay, *Nick Land – An Experiment in Inhumanism*, in *Umelec*, 16, Divus, Praga, 2012.
- Shoshanna Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism*, Profile Books, London, 2019.
- [The truth about Pepe the Frog and the Cult of Kek](#).
- Valentina Tanni, *Exit Reality. Vaporwave, Backrooms, Weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Nero, Roma, 2023.
- Valentina Tanni, *Memestetica, Il settembre eterno dell'arte*, Nero, Roma, 2023.
- Vernor Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, in *Vision-21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*, NASA Lewis Research Center, 1993.

²³ CCRU, *Writings 1997-2003*, p. 9. Trad. mia.