

i t e r
quadrimestrale spedizione in abbonamento postale gruppo IV/70

2-3

**La città tra ghetto ed eccellenza.
Tecnica: forma del mondo
fra etica e mercato.
La frontiera, comunicazione
e separazione.**

MARIETTI

Dal «no future» al «cyberspace»

*Le soggettività degli anni '90 tra tecnologia
della liberazione e autodeterminazione esistenziale*

di Primo Moroni

Nell'estate del 1990 si verificarono — al Festival dei Teatri d'Europa di S. Arcangelo di Romagna — due eventi paralleli e speculari che possono essere considerati come i sensori di una «mutazione» in atto nell'universo giovanile a livello nazionale ma con profonde connessioni con il panorama internazionale. Una «mutazione» ovviamente minoritaria, come è caratteristica dei «sensori»; ma ciò nondimeno rivelatrice di una tendenza che unifica gli universi vitali di riferimento di vasti strati giovanili dell'occidente nell'epoca della terza rivoluzione industriale.

Il Festival di S. Arcangelo nacque alla metà degli anni '70 come rassegna del «teatro di strada» e con ciò divenendo riferimento della cultura freak con tutti suoi riscontri contraddittori e via via sempre più decadenti. Questo luogo del teatro diverso, e nelle intenzioni ispirato dalle pratiche reali, non poteva che lentamente decadere nel corso dei processi distruttivi dei primi anni '80, ma negli ultimi anni ha tentato di fondere nuove ricerche espressive con la vocazione originaria. Appare quindi naturale che sia avvenuto un incontro — del tutto casuale — tra gli organizzatori e alcune espressioni dell'universo giovanile che si muovono nei grandi labirinti metropolitani europei e statunitensi.

È così avvenuto che nell'edizione del 1990 siano arrivati a S. Arcangelo sia i *Mutoid Waste Company* che i nascenti cyberpunk italiani.

1. Una metafora della transizione

I *Mutoid* sono una tribù (*Off-Beat Band*) di 18/20 persone che dalla loro base londinese si aggirano per l'Europa vivendo dentro caravan fra rottami e pezzi meccanici dai quali ricavano sia sculture gigan-

tesche e mobili, che veicoli meccanici in parte ispirati a *Mad Max* (un film girato nel deserto australiano dopo un ipotizzato olocausto del XXI secolo).

«Nel caso che i veicoli dietro di te siano un incrocio fra un astronave e un vecchio camion arrugginito niente paura. Gli occupanti sono pacifici. Sono i *Mutoid Waste Gang*». Così scrivono i cyberpunk nella loro antologia¹. Autentici esponenti viventi della «junk modernity», i *Mutoid* sono un'espressione simbolica del passaggio dalla civiltà industriale a quella della produzione immateriale.

La *performance* presentata a S. Arcangelo era ambientata sul greto del torrente Marecchia utilizzando un impianto meccanico un tempo adibito all'estrazione di ghiaia dal fiume. Le vecchie strutture arrugginite del contenitore dismesso sono diventate lo scenario dove attraverso suoni musicali e meccanici, gestualità corporee e macchinari mutanti, si voleva rappresentare la fine dell'epoca della siderurgia. Una sorta di «Ballo Excelsior» capovolto insieme alle «magnifiche sorti e progressive» che voleva significare. Il fantasma della decrepita struttura industriale è tornato così per una sera a prendere vita per morire definitivamente corroso e spezzato dalle fiamme ossidriche (parti integranti insieme ai suoni meccanici delle luci e delle musiche) mentre dalle ferraglie prendevano forma gli incubi dell'ultimo cinquantennio: dai soldati nazisti, maschere tragiche con i volti devastati, ai corpi maschili e femminili fusi con scafandri, parti metalliche e circuiti elettronici come nel visionario *The Fly* di David Cronenberg². Una metafora di fine d'epoca sfiorata da un velo di nostalgia mentre il silo centrale diventava un teschio fiammeggiante carico di tristezza e le migliaia di persone intorno sembravano sospese tra il bisogno di festa e la sensazione di una perdita incolmabile. Una specie di evento consumato spettacolarmente e simbolicamente mentre le forme e l'architettura della struttura industriale concepita

¹ *Cyberpunk antologia*, Shake ediz underground, Milano 1990. Si tratta di un testo autoprodotto che ha registrato un singolare successo di vendite nei circuiti librari ufficiali. Ha inoltre ricevuto un vasto consenso critico sulla stampa nazionale e internazionale. Cosa questa che non accadeva da anni per testi con queste caratteristiche.

² Questo complesso regista canadese ha realizzato anche *Videodrome*, un film di fantapolitica sugli apparati televisivi. *The fly* (in italiano *La mosca*), invece, è un remake di uno storico film degli anni '50 sui possibili errori della ricerca tecnico-scientifica. Nella versione di Cronenberg la vicenda è applicata al sogno del teletrasporto umano.

con funzioni produttive e oppressive, diventava reperto archeologico, scarto del moderno, luogo fantasmatico e forse illusorio dove celebrare il rito della liberazione dei corpi dalle officine sferraglianti e polverose.

2. Dai rumori metallici e polverosi all'asettico clean

A poche centinaia di metri in una sala delle scuole elementari del paese alcune centinaia di persone ascoltavano la lunga narrazione della tendenza cyberpunk. Intorno ai narratori una selva di televisori, computers, stampanti, modem e videocamere. Sostanzialmente un salto nel presente e nel futuro. Dentro gli argomenti e gli orizzonti del nuovo panorama tecnologico. Certamente una parte dei numerosi presenti (operatori teatrali, intellettuali, giornalisti, frequentatori dei Centri Sociali, ecc.) avevano una certa difficoltà a seguire i percorsi e la complessa terminologia usata dai giovani cyberpunk, ma sostanzialmente risultava evidente che il piccolo gruppo dei relatori era la punta di iceberg di un più vasto sommovimento in corso nell'universo giovanile internazionale. Ne erano riprova i numerosi filmati, provenienti da Austin nel Texas, dalla California, dal Canada, dalla Germania, ecc., che esprimevano una «cultura» comune o che ipotizzavano pratiche e comportamenti simili. Né poteva stupire che i vari protagonisti non si fossero mai conosciuti perché — come è noto — le modifiche di percorso e i riferimenti degli immaginari giovanili si formano processualmente e contemporaneamente attraverso fili, reti, consumi, la cui logica interna è leggibile solo a posteriori e ciò è tanto più vero nell'epoca della globalizzazione³.

Ma probabilmente quello che lasciava più perplessi erano le affermazioni sul valore sociale delle nuove tecnologie. Al centro della riflessione e della pratica cyberpunk c'è infatti l'universo delle tecnologie informatiche letto e vissuto come un'opportunità straordinaria di dilatare la sfera della democrazia. Le parole d'ordine vanno

³ È indubbio inoltre che la fase attuale accelera proprio la componente di «contemporaneità» (velocità del flusso di informazioni, comune condizione di frammentarietà che acuisce la percezione, ecc.), evitando quei fenomeni di ricaduta ritardata delle culture giovanili che assumevano frequentemente le caratteristiche di «colonizzazione».

da «il computer è uno strumento democratico» a «Tutta la tecnologia al popolo» (sullo striscione posto all'ingresso del convegno). Obiettivo pratico: la creazione di una «rete» informatica autogestita ispirata alla tedesca «Zerberus» che conta 240 «nodi»⁴ e migliaia di utenti. Per gli «esperti» della condizione giovanile non poteva inoltre che suscitare sorpresa la fusione del termine punk con il più apparentemente freddo neologismo cyber. Come dire una contraddizione in termini o la apparente fusione di due opposti. Le ricerche sociologiche che hanno indagato il recente universo giovanile avevano infatti collocata la espressività punk piuttosto nella sfera emotiva del rifiuto del nuovo potere delle tecnologie. Il punk pareva piuttosto soffrire della sindrome dell'orwelliano «grande fratello». Schiacciato negli hinterland della metropoli post-fordista, accerchiato dal «grande drago dell'eroina», convinto che il mondo fosse oramai una sterminata falsificazione mediatica, il punk si ritirava in luoghi sociali chiusi come monadi verso l'esterno lanciando alla società della politica il suo apodittico e realistico «NO FUTURE». Unica espressione radicale della transizione post-industriale la cultura punk è stata il supporto dei movimenti marginali degli anni '80 caratterizzati per la loro intrinseca essenza post-politica, per il loro mobilitarsi principalmente sul terreno culturale (soprattutto la musica) per sfuggire alla progressiva mercificazione e rendere «il presente possibile»⁵. Animalisti, ambigui pacifisti, vegetariani, ecologisti e tendenzialmente anarchici; sembravano essere l'espressione vivente e marginale del rifiuto della rivoluzione produttiva in atto.

3. Una lunga metabolizzazione

Certamente nel loro essere esemplarmente post-moderni, post-industriali e post-politici, i movimenti dei tardi anni '70, e poi degli anni '80, sono molto meno schematici e privi di radici di quanto non dicano

⁴ Tecnicamente i «nodi» sono i punti attraverso i quali viene raccolta e ridistribuita l'informazione. Sostanzialmente si tratta di un apparato tecnico che consente di entrare e rimanere in una determinata «rete».

⁵ Vedi Alberto Melucci (*L'invenzione del presente*, Il Mulino, Bologna 1982), che in Italia è stato tra i pochi a indagare in profondità i movimenti giovanili della transizione. Dello stesso autore vedi anche *Altri Codici*, Il Mulino, Bologna 1985.

le semplificazioni correnti ⁶. In questo senso abbiamo usato la locuzione «sembravano essere». In realtà la tendenza a «ritirarsi» in luoghi separati (gli spazi sociali autogestiti) che segnino l'indipendenza dal sistema è contemporaneamente l'affermazione di un vissuto che punta a una volontà di controllo immediato delle condizioni di esistenza ⁷ e la richiesta di uno spazio-tempo necessario a costruire nuove relazioni sociali e nuovi universi solidali indispensabili per affrontare il cambiamento epocale. In questo senso i movimenti marginali degli anni '80 erano e sono interamente dentro i processi della nuova e possibile «modernità». La dimostrazione più evidente di questa condizione pare essere data dall'originalità e dalla carica innovativa che, interamente affidate all'inventiva, mirano a ricombinare e riutilizzare il già esistente. La pratica e i linguaggi punk, infatti, pur esercitando una critica del consumismo, sono interamente basati sul consumo stesso. «Nulla è più lontano dallo stile punk dell'ingenua — e bugiarda — spontaneità degli hippy» ⁸.

Con i movimenti giovanili post-politici (di cui il punk è sintesi) per la prima volta il malessere sociale giovanile non identifica un altrove — spaziale o fantastico — in cui riporre i sogni di evasione o trasformazione. Si è consegnati una volta per sempre e senza remissioni, al presente, al «qui e ora». La sola via di fuga sta nell'inventare nuovi percorsi partendo proprio da quegli elementi da cui si intende fuggire ⁹.

Sembra quindi ovvio che una condizione esistenziale di questo tipo possa essere vissuta solo nella moderna metropoli decostruita e frammentata in una moltiplicazione di spazi (ghetti) separati ¹⁰.

⁶ Da queste semplificazioni è esente la cosiddetta «Scuola di Birmingham» che ha «importato» in Italia l'analisi delle sottoculture giovanili. Gli esponenti di questa tendenza di ricerca sono largamente ispirati dai concetti gramsciani di «egemonia» e «americanismo». Di questi autori sono stati pubblicati in Italia: *Ritmi urbani* di Iain Chambers (Costa & Nolan, Genova 1987) e *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale* di David Hebdige (Costa & Nolan, Genova 1984).

⁷ Vedi MELUCCI, *op. cit.*

⁸ Vedi le incisive considerazioni di Andrea Colombo nel suo *Laboratori dell'innovazione: i ghetti urbani*, contenuto in *La città senza luoghi*, a cura di M. Ilardi, Costa & Nolan, Genova 1990.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Si può qui ricordare una suggestiva riflessione di J. Baudrillard: «La città non è più il poligono politico-industriale che è stata nel XIX secolo, è il poligono dei segni, dei media, del codice. Di colpo la sua verità non è più un luogo geografico, come la fabbrica oppure il ghetto tradizionale. La sua verità, la reclusione nella forma/segno è ovunque. È il ghetto della televisione, della pubblicità, il ghetto dei consumatori/consumati, dei lettori letti in anticipo, dei decodificatori codificati in tutti i messaggi, dei circolanti/circolati della metropolitana, dei sollazzatori/sollazzati del tempo libero, ecc. Ogni spazio/tempo della vita urbana è un ghetto, e tutti sono connessi tra loro...» (in *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979).

La metropoli infatti è il luogo privilegiato dove convivono le forme morenti della precedente civiltà industriale e le debordanti nuove configurazioni¹¹ produttive. Luogo critico per eccellenza, quindi, ma anche spazio del conflitto post-industriale.

«Dato che le società industrializzate sono anche caratterizzate da una generalizzazione progressiva dell'urbanizzazione, la città o piuttosto l'urbano, sarà il luogo dei conflitti, come la fabbrica lo è stata nel periodo che si sta concludendo»¹². Non è casuale che questa riflessione venga effettuata dal A. Touraine nel lontano 1976 e cioè quando nelle metropoli europee cominciava a determinarsi una nuova soggettività che nel tessuto urbano trovava l'ambito della propria rivolta e il territorio di nuove forme di autodeterminazione. È indubbio infatti che quello che passerà alla storia come «movimento '77», segna la sospensione di qualsiasi ipotesi utopistica o, per dirla con uno dei suoi protagonisti, il suo tratto culturale essenziale è la percezione dell'«esaurimento dell'attesa della storia»¹³. Il *no future* del movimento punk è già tutto dentro questa percezione.

Dentro questo universo non c'è più spazio per la politica. Quello che si incrina in maniera irrecuperabile nell'esperienza giovanile è il ruolo della «mediazione politica» intesa come la capacità di egemonia del politico sulle istanze sociali¹⁴. «Finalmente il cielo è caduto sulla terra» scriverà sui propri giornali autogestiti, ed il «cielo» è quello plumbeo della politica.

4. Una premonizione non sempre consapevole

In questa direzione le lotte precedenti per liberare il tempo si spostano progressivamente nella sfera dello spazio. Le grandi occupazioni di Amsterdam, di Amburgo, di Zurigo (nella sola R.F.T. agli inizi degli anni '80 si stimavano 300.000 occupanti) e di molte altre città,

¹¹ Usiamo questa espressione nell'accezione che gli assegna Lapo Berti mediandola da Norbert Elias, in «Iter» («house organ» del Consorzio AASTER), 1 (1991).

¹² A. TOURAINE, *I nuovi conflitti sociali*, in *Movimenti di rivolta*, a cura di A. Melucci, Milano, Etas Libri 1976.

¹³ F. BERARDI (BIFO), *Dell'innocenza. Interpretazioni del settantasette*, Bologna, Agalev 1989.

¹⁴ Marco Grispingi in *La città senza luoghi*, cit.

rispondono all'esigenza di creare «territori liberati» da cui muoversi per riappropriarsi di merci o dove produrre merci proprie (autoproduzioni).

Si può dire che lo spezzone generazionale che passerà alle cronache come movimento '77 è caratterizzato da:

— un'ironica, e perciò non meno vissuta, riappropriazione delle merci e dei consumi al contrario del movimento '68 che era radicalmente anticonsumista.

— da un tendenziale interclassismo che nelle proprie «istituzioni immaginarie del significato» vede l'adesione a pratiche collettive sia del proletariato marginale delle periferie che dei raffinati nuovi intellettuali delle università.

— da una critica radicale «del fare politica» che è anche rimetabolizzazione della rivolta antiautoritaria insita nella «generazione esistenzialista» e in quella delle pratiche «sessantottine» prima della stagione dei «gruppi» politici verticali che, nel caso italiano, trasformerà lo scenario in un drammatico laboratorio politico.

Ma soprattutto la novità maggiore è rappresentata dal rifiuto della «centralità operaia» o della fabbrica come centro motore del conflitto. Un rifiuto che portava con sé l'abbandono della nozione di «rigidità» nel posto di lavoro facendo preferire l'autoimprenditorialità e la «flessibilità» nella sfera dell'economia informale in concomitanza con l'affermarsi del ciclo del «sommerso» e in pre-senza degli sconvolgimenti iniziali provocati dal decentramento produttivo.

In questa direzione il rifiuto della centralità operaia era anche la percezione che la sua funzione storica stava volgendo al termine e con questa il «modo di produzione» fordista.

Non c'è dubbio che, prima della deriva dei gruppi armati, la generazione del '77 cercò di sviluppare una forma autonoma di razionalità e socializzazione¹⁵ tendenzialmente rompendo uno degli

¹⁵ L'universo socio-culturale del movimento '77 produsse un vasto dibattito di cui il testo di A. ASOR ROSA, *Le due società* è un'espressione. Per Asor Rosa, esemplificando, la società razionale era quella dei produttori organizzati nel movimento operaio (partito e sindacato) e la società irrazionale quella degli «emarginati» (il magma dei giovani che rifiutavano il lavoro «disciplinato», gli studenti, le donne dell'emergente femminismo, il «movimento» tout-court). A questa tesi si opposero vasti settori intellettuali che optarono piuttosto per una nuova definizione di razionalità. Vedi in proposito il n° 161 del 1977 di «Aut-Aut» intitolato *Irrazionalismo e nuove forme di razionalità*.

anelli fondanti della marxiana teoria del soggetto (che al tempo dominava gli orizzonti delle analisi) quando affermava il doppio carattere del lavoro rispetto alla socializzazione: lavoro come codice autoritario della fabbrica capitalistica e lavoro come terreno di composizione sociale sulla quale la classe operaia non solo si impianta oggettivamente ma si riconosce soggettivamente, costruisce la propria cultura e i propri bisogni. Il movimento '77 ha piuttosto radici culturali nel situazionismo, nel «pensiero critico» e in Marx al punto alto della sua analisi della contraddizione, quando al sistema sviluppato delle macchine e delle tecnologie contrappone la «ricchezza» fondata sulla dilatazione flessibile del tempo disponibile e il costituirsi di un «soggetto diverso» non più formato nella sfera della fabbrica ma in un certo senso «a lato» del processo lavorativo, intravedendo così le condizioni perché si rompesse un anello non periferico della sua stessa teoria ¹⁶.

Le nuove soggettività si identificarono in un testo come *L'Anti-Edipo* di Deleuze e Guattari (stampato in 1800 copie nei Paperbacks Einaudi venderà in poco tempo 50/60.000 copie) che teorizza la soggettività come «macchina desiderante» protesa in tutte le direzioni e che nel tempo disponibile rispetto al tempo di lavoro vede la possibile realizzazione diversificata (collettiva e individuale) del proprio stare nel mondo. Ciò permise alle formazioni dell'Autonomia Operaia di affermare che finalmente la pratica del «rifiuto del lavoro» (da sempre uno dei cardini delle teorie operaiste) ¹⁷ si era materializzata «spontaneamente» nei processi reali. In realtà tutto l'universo culturale del movimento '77 era alieno da qualsiasi riferimento alla leninistica «presa del potere» e ancor più alla conseguente «forma partito», optando piuttosto per una diversa disponibilità della propria forza lavoro e desiderando un inserimento nel nascente processo dell'economia immateriale intuendone la nuova dirompente «mo-

¹⁶ P.A. ROVATTI, *La razionalità del valore d'uso*, in «Aut-Aut», 161 (1977).

¹⁷ Vedi in proposito le considerazioni di Lapo Berti in «Iter», cit.: «La liberazione dal lavoro che è stata il filo conduttore, ora dispiegato ora nascosto, di tutti i conflitti innescati dall'operaio fordista appare ora paradossalmente realizzata, sotto forma di simulacro. Siamo nel pieno di quella mistificante narrazione che va sotto il nome di «terziarizzazione» e che vorrebbe descrivere l'esodo dall'oppressivo lavoro di fabbrica verso la terra promessa del lavoro libero e indipendente».

dernità». Appare quindi ovvio che molti di quella stagione abbiano avuto un ruolo rilevante nelle nuove professioni legate alla merce informazione-comunicazione.

5. *L'high-tech nel ghetto metropolitano*

Se è vero — come affermano Agnes Heller e molti altri studiosi ¹⁸ — che le ondate generazionali succedutesi nel dopoguerra hanno continuamente e contemporaneamente «spinto in avanti» la pluralizzazione dell'universo culturale della modernità e insieme la dissoluzione delle culture legate alle classi, la generazione del '77 è anche antesignana della società post-industriale così come quella del '68 lo era stata della generazione post-modernista.

Le macchine desideranti che si aggiravano nelle metropoli europee erano apparentemente diverse fra loro ma quello che le caratterizzava — e che sarebbe stato trasmesso ai movimenti degli anni '80 — non era solamente lo spostamento della centralità del conflitto dal problema del tempo a quello dello spazio; ma soprattutto il loro collocarsi interamente nella sfera della riproduzione, considerata e vissuta come la più permeabile ad essere convertita e riutilizzata in termini di creatività e fruizione.

Indicativa, tra le altre, di questa tendenza, può essere considerata la musica rap basata programmaticamente sull'improvvisazione dei testi parlati (una specie di oral-history quotidiana) ma la cui base musicale è realizzata attraverso un raffinato computer-campionatore che riutilizza in un contesto diverso interi frammenti musicali «sottratti» alla produzione ufficiale. Tutta la cultura musicale hip-hop è caratterizzata dalla continua riappropriazione-trasformazione «stealin' and robbin'» (fregando e rubando) della sofisticata produzione ufficiale.

«L'uso sociale della tecnologia non è stato l'esito consapevole di una generazione, ma il risultato di una serie di incroci», scrivono i cyberpunk in uno dei loro documenti ¹⁹, e certamente l'incrocio quo-

¹⁸ Vedi di A. HELLER, *Oltre la barriera delle culture di classe*, in «Lettera Internazionale», 16 (1988).

¹⁹ *In una società inondata dalla finzione il panico è necessario*, testo letto da Decoder a «Milano Poesia-Forum 1990».

tidiano tra high-tech e il moderno pop underground ha giocato un ruolo di adeguamento e utilizzazione fondamentale.

Viene alla mente il lungo dibattito che attraverso le acquisizioni di Benjamin ha investito sempre più la cultura contemporanea. Certamente uno scrittore molto vicino ai «movimenti», come Hans Magnus Enzensberger, ne è stato un grande interprete negli ultimi venti anni. Già nel 1971 osservava infatti come magnetofoni, cineprese a passo ridotto e microcamere fossero in larga misura in possesso di larghi strati della popolazione e come fosse «sbagliato considerare questi apparecchi come semplici strumenti di consumo. Per principio sono sempre anche mezzi di produzione, e anzi mezzi di produzione socializzati.....La contrapposizione fra produttori e consumatori non è inerente ai mezzi di comunicazione elettronici; deve essere invece affermata artificialmente, attraverso misure economiche e amministrative»²⁰.

Che Enzensberger avesse intuito correttamente può essere dimostrato sia dai continui sforzi operati dai «movimenti» per aggiornare i propri mezzi di comunicazione (fra tutti si può ricordare il fiorire di «radio libere» proprio a cavallo del movimento '77), che dal «pirataggio» di massa operato nei confronti di molte delle produzioni ufficiali (musicassette, dischi bootleg, videocassette, programmi informatici ecc.). Ancora Enzensberger osserva come «Per la loro struttura i nuovi media sono egualitari. Ciascuno ne può facilmente partecipare; gli stessi programmi sono immateriali e riproducibili a piacere. In questo modo i mezzi elettronici sono in contrasto con quelli più antichi, come il libro o la pittura su tavole, il cui carattere esclusivo e di classe è evidente».

Il moderno underground degli anni '80 — soprattutto nel caso Italia — ha avuto una fase — per la gran parte indotta dal pericolo eroina — in cui si è rapportato al diffondersi delle tecnologie in modo ambivalente, facendo propria la terrificante immagine di una monolitica industria della coscienza dipinta da George Orwell mentre

²⁰ H.M. ENZENSBERGER, *Palaver. Considerazioni politiche*, Einaudi, Torino 1974. È indubbio infatti che il pirataggio di programmi è uno dei grandi problemi delle corporation informatiche che inducono periodici allarmi sociali. Contro questa pratica non esiste sostanzialmente nessuna difesa «tecnica» ed è sempre più diffuso il ricorso alla sanzione penale con effetti di grande dilatazione del principio di copyright.

in realtà nella sua pratica quotidiana è stato continuamente «contaminato» dall'uso dei più diversificati prodotti dell'high-tech. La straordinaria e relativamente economica diffusione del personal computer non poteva che incrociarsi con il loro cammino.

Continuamente privati nella trasmissione di senso comunitario da quello che veniva vissuto come terrorismo mediatico, le ultime generazioni controculturali hanno reagito spontaneamente, affinando darwinisticamente la capacità di distinzione tra un senso proprio e un altro simulacrale nella cosiddetta informazione. La loro risposta non poteva che essere in una prima fase che acidamente luddistica portandoli a desiderare la conquista di uno spazio sociale per trasformare un territorio istituzionale freddo in un luogo sensoriale caldo. Da questi luoghi nasce la pratica degli hackers (o pirati informatici), non come negazione dello strumento tecnologico in quanto tale, ma come avventura dell'intelligenza che ne dimostra la fragilità e la possibile socializzazione verso nuove utopie. Cade così la banalizzazione del concetto di manipolazione (fin troppo schematicamente presente nella cultura di sinistra) riducendosi alla constatazione (già teorizzata da Benjamin ed Enzensberger ma anche dallo scrittore americano William Burroughs) che essa equivale semplicemente ad un intervento tecnico su un dato materiale in vista di determinati scopi. Ogni uso dei media presuppone dunque la manipolazione. Il problema rimane «chi» li manipola e «con quali obiettivi». Che l'accesso di massa al personal computer abbia trasformato una parte degli hackers in operatori indipendenti di reti informatiche autogestite sembra una conseguenza logica.

6. L'hacker figura trasversale della transizione

Il termine è stato largamente usato per definire un comportamento illegale quando non luddista nei confronti delle tecnologie e in questa accezione si tratta di una autentica falsificazione che occulta interessi più complessi e istituzionali. In realtà il termine nacque presso studenti del MIT all'incirca alla fine degli anni Cinquanta e voleva indicare quei soggetti che interpretavano in maniera creativa la ricerca tecnologica. Una delle loro grandi e intuitive realizzazioni fu quella del

primo progetto per un «personal computer», che, ironia della sorte, una volta presentato alla IBM venne giudicato come una applicazione assolutamente inutile e senza futuro per il mercato. Lo spirito degli hackers era comunque molto più legato a obiettivi ideali o simbolici che a quelli commerciali. Non a caso il loro approccio nei confronti della scienza informatica era chiaramente schierato a favore di quella interpretazione che la considera come possibile sviluppo in senso democratico della comunicazione e come possibilità non limitata negli accessi alla gestione dei dati. Proprio per questa ragione la scena degli hackers spesso condivide i *border-line* con il *movement* americano che alla fine degli anni Sessanta si rapporta in egual maniera nei confronti dei nuovi mezzi di comunicazione. Esemplare in questa direzione la vicenda di Habbie Hoffman che, dopo essere stato uno dei riferimenti delle pratiche hippy, fonderà (nel 1971) la rivista «T.A.P». (*Technological American Party*)²¹. La caratteristica della «trasgressione», come «elemento romantico» nei confronti della «tradizionalista» comunità scientifica si sovrappone dunque alle pratiche di base suscitando di conseguenza reazioni di riprovazione sociale per le sue concrete implicazioni di carattere strutturale. In questa fase la ricerca degli hackers si incentrava sulla costruzione di macchinette elettroniche che permettevano di telefonare gratuitamente. Si può qui ricordare che i due fondatori e progettisti della Apple computers accumularono i primi capitali, sufficienti per attrezzare il loro garage a laboratorio per la costruzione del primo vero «personal computer», vendendo migliaia di tali macchinette. Appare evidente in questo caso la fusione tra cultura della socializzazione dei nuovi mezzi di produzione-comunicazione, progettualità imprenditoriale e pratiche extralegali. E gli hackers prima e i cyberpunk poi si muovono continuamente sospesi su questo crinale tra impresa, illegalità e contestazione. La forzatura dei limiti imposti dal mercato e dalla scienza ufficiale rispetto alla comunicazione viene giustificata attraverso veri e propri «decaloghi di regole etiche degli hackers» nei quali i nuovi processi e le nuove valenze della «merce informazione-comunicazione» vengono destrutturati e ne vengono disvelate le intrinseche caratteristiche autoritarie e antidemocratiche. Gli hackers intuivano che la «globa-

²¹ Ma «T. A. P.» significa anche *Technological Assessment Programme* dal termine inglese *to tap* che significa intercettare, stabilire comunicazione (da un punto di vista elettronico).

lizzazione» delle regioni geografiche avvenuta attraverso l'introduzione dei nuovi media conteneva gli elementi per una reale democratizzazione della comunicazione a livello planetario. In coincidenza con la costruzione di grandi reti informatiche ad uso di grosse compagnie o delle istituzioni, la pratica degli hackers si è concentrata soprattutto sulla penetrazione, con sempre presente l'elemento di sfida simbolica reciproca, di banche dati. Questo tipo di pratica è stato duramente criminalizzato da organi di stampa e tribunali anche se lo spirito con cui tali azioni sono state gestite è stato molto raramente distruttivo. Infatti, sempre secondo l'«etica hacker» tali «violazioni» di sistemi informatici non hanno mai l'obiettivo di distruggere dati ma di «copiarli» per poi renderli pubblici, con lo scopo di dimostrare, al contrario, che non ha nessun senso che l'informazione venga «stoccata» in banche dati private e segrete ai più ²².

Una metafora minoritaria e «democratica» della nuova «configurazione» produttiva quindi, ma che contiene nei propri universi di riferimento lo sforzo di adozione e adattamento dei nuovi scenari tecnologici e sociali e il bisogno-scelta di stare dentro e contro un orizzonte tecnologico che parrebbe permettere la sinistra utopia di un controllo panottico continuo e minuto. Probabilmente anche un esercizio di «inaudita» forzatura delle percezioni mentali in un'epoca dove sembra scemare di importanza il dominio sui «corpi docili» (strategico della civiltà industriale) mentre è determinante il dominio sulle menti.

7. Giù nel cyberspazio

Della fine tendenziale del dominio sui corpi i cyberpunk sembrano essere convinti così come vivono con relativa serenità e curiosità l'invasione tecnologica degli stessi (bio-tecnologie, ingegneria gene-

²² Esemplari di questa cultura sono le azioni del Chaos Computer Club di Amburgo, promotore della rete «Zerbus», che continuamente cerca di far «saltare» le banche dati istituzionali per denunciarne le intrinseche caratteristiche di «controllo» della gente. Ovviamente è nota l'esistenza di pratiche consimili nel settore delle imprese private aventi caratteristiche di «spionaggio industriale» con fini economici. È del 6 Novembre 1991 la notizia della scoperta di una organizzazione «criminale» campana che rivendeva, dopo averli «sprotetti», svariati e sofisticati programmi per computers. Nel corso dell'operazione sono stati sequestrati 200.000 dischetti «piratati». Pur non trascurando le implicazioni illegali, l'episodio ha un qualche valore simbolico per il suo determinarsi nel sud del paese.

tica, ecc.). Partendo dalla constatazione che il processo produttivo è basato sempre più sulla trasmissione-accumulazione-gestione di dati informativi e non sulla produzione materiale, lo stesso corpo umano che serviva per produrre merci diventa meno importante e quindi la sua «sacralità» cessa di essere un problema fondamentale. La stessa dilatazione delle capacità mentali è affidata alle possibilità insite nelle nuove tecnologie abbandonando così una pratica rilevante delle controculture degli anni '60²³.

Dentro questo universo c'è l'attesa concreta di una mutazione antropologica e mentale già operante e pervasiva. Di queste aspettative sono fedeli interpreti e «riproduttori» gli scrittori di «fantascienza dell'interno» autentici narratori del *Bildungsroman* generazionale. William Gibson e Bruce Sterling²⁴ cominciano a scrivere agli inizi degli anni '80 e in un tempo relativamente breve i loro romanzi venderanno centinaia di migliaia di copie (negli USA, in Germania, Inghilterra, Francia e più recentemente in Italia.). I loro modelli di riferimento sono James G. Ballard, Thomas Pynchon, Philip K. Dick e altri minori. I loro personaggi si muovono in un ambito immaginario e perciò non meno reale che viene definito cyberspazio. «Il cyberpunk è una letteratura che non parla di marziani o astronavi, si svolge su una terra del prossimo futuro che chiunque si potrebbe immaginare, con dinamiche uguali o molto simili a quelle che tutti noi viviamo normalmente. Ma i suoi personaggi si muovono tra il ghetto e una nuova dimensione definita cyberspace, lo spazio digitale dove viaggiano le informazioni più importanti»²⁵. Dentro questa «realtà virtuale» si confrontano universi opposti: da una parte i cattivi, le multinazionali, i controllori dell'informazione divenuta l'unica merce

²³ Si veda, in proposito, T. LEARY, *L.S.D., la droga che dilata la coscienza*, Feltrinelli, Milano 1966. Mitico *cult-book* della generazione esistenzialista, può essere considerato il testo di riferimento per quella cultura delle droghe che avrebbe avuto esiti non previsti dai suoi iniziatori. Non è indifferente osservare come oggi Timothy Leary sia un accanito sostenitore delle pratiche cyberpunk.

²⁴ Di William Gibson sono stati pubblicati in Italia *Neuromante* (ed. Nord, Milano 1991), *Giù nel cyberspazio* (ed. Mondadori, Milano 1990), *Monna Lisa cyberpunk* (ed. Mondadori, Milano 1991), *La notte che bruciamo Chrome* (ed. Urania, Mondadori, Milano 1989). Di Bruce Sterling sono stati pubblicati: *La matrice spezzata* (ed. Nord, Milano 1986); ed è in corso di pubblicazione presso Rizzoli l'edizione italiana dell'antologia *Mirrorshades* (London 1986) da lui curata.

²⁵ Intervista inedita a William Gibson, a cura di «Decoder» rivista underground, Milano.

commerciabile, dall'altra parte i buoni, eroi da fumetto provenienti dai bassifondi di gigantesche metropoli (lo «sprawl»), i punk che hanno una conoscenza approfondita delle tecnologie.

L'architettura dei racconti di Gibson è largamente influenzata dai western di Sergio Leone o da film come *Lonely Man*, ma per il resto i suoi personaggi sono degli autentici tecno-antagonisti costretti continuamente a misurarsi con il calcolo delle probabilità. L'eroe di *Count Zero* (tradotto in italiano con il titolo *Giù nel Ciberspazio*) è una specie di cow-boy²⁶ solitario triste e continuamente angosciato dalla pervasività desolata della società urbana-industriale, ma il suo approccio alla realtà è piuttosto di tipo sistemico, così come è costretto a fare continuamente i conti (a organizzare) la sfera dell'indeterminatezza. La sua angoscia viene quindi continuamente dilatata dalla possibilità di combattere o uccidere la persona sbagliata. Ma le vicende, le trame, si svolgono tutte in uno spazio senza luoghi e senza geografie, sostanzialmente in una realtà virtuale. «Il cyberspace è un gigantesco gioco di specchi che replica all'infinito le menti di chi vi entra. Ho avuto questa idea guardando il rapporto tra i ragazzini e i video-games, erano fusi insieme o meglio, i ragazzini erano dentro i video-games»²⁷.

Ma ancor più la fonte di ispirazione di Gibson e Sterling è stata la pratica degli hackers e il loro scorrazzare nella realtà parallela delle reti informatiche. In particolare Bruce Sterling è il grande amico e frequentatore degli hackers. Luogo mitico degli incroci tra scienza, letteratura e vita quotidiana è Austin nel Texas dove convivono gli hippy eredi della beat-generation con i sofisticati laboratori di ricerca tecnologica; i moderni cow-boy elettronici («scienziati teppisti» li chiamerebbe Ballard) con i raffinati letterati della «fantascienza dell'interno».

Da questo luogo, che le varie «culture» considerano tra i «più liberi del mondo», la tendenza cyberpunk si è diffusa prima in California e poi nel resto del mondo occidentale con un continuo interscambio con le vere e proprie imprese tecnologiche riuscendo ad evitare

²⁶ «Il cow-boy è un pirata, un menzognero, un tira pacchi, un ladro, ben collegato all'estensione elettronica del sistema nervoso umano chiamato matrice o cyberspace. Il cow-boy trafuga i dati e i crediti che figurano nella matrice. A questo fine egli utilizza i prototipi dei programmi per violare le banche dati delle società». Da *Cyberpunk antologia*, cit.

²⁷ Intervista a William Gibson, citata.

frequentemente la pura e semplice omologazione al mercato o alla carriera.

Un esempio di questi sottili confini tra scienza ufficiale e pratiche antagoniste si è sicuramente verificato al Festival «Ars Electronica» di Linz, Austria. Un meeting di «sogni digitali e mondi virtuali» nel quale, con molto equilibrio, sono stati inseriti come relatori ufficiali sia i soggetti legati alla ricerca istituzionale sulle nuove tecnologie, che i soggetti, in pratica i maggiori esperti del mondo di cyberpunk e cyberspace, provenienti da esperienze controculturali. Nel primo gruppo Marvin Minsky (MIT), Scott Fisher (Virtual Environment) e Ron Reisman (Nasa), nel secondo gruppo Gibson, Sterling, Morgan Russel, Mark Pauline e Andrea Juno (Survival Reserch Laboratories), Timothy Leary, John Perry-Barlow (Grateful Dead), Wau Holland (Chaos Computer Club) e Jaron Lanier della VPL.

Questa strana miscela ha chiarito perfettamente quella pratica di «muoversi dentro e fuori» tipica delle nuove controculture. Per i cyberpunk questo incontro ha significato la conferma della necessità «di essere in grado di relazionarsi “in grande” alla ricerca e al mercato senza per questo necessariamente perdere la propria identità. Anzi questi elementi di contaminazione paiono essere indispensabili in una fase storica come quella attuale, se non si vuole essere relegati nella più totale marginalità ma, al contrario, essere sparati in alto, verso il futuro»²⁸.

Paradossalmente, e a conferma del border-line cyberpunk, una sollecitazione utopica ci proviene dal potente MITI (il Ministero dell'industria e del commercio giapponese) nel suo recente «Rapporto del comitato di ricerca sulla nuova tecnologia del trattamento dell'informazione» dedicato ai futuri computer della sesta generazione. «L'interesse del testo sta nel consapevole ribaltamento di prospettiva: prima infatti vengono le analisi e gli obiettivi sociali, e solo dopo si discute di quali tecnologie siano necessarie, di quali ricerche occorra sviluppare.»²⁹. Non pensano, questi teorici del duemila, a una banale «rete di comunicazioni»: quella ci vuole relativamente poco per

²⁸ «Decoder», rivista underground, 6 (1991).

²⁹ F. CARLINI in «Il Manifesto», «Ogni uomo è un mercato». Il rapporto MITI è stato pubblicato interamente su «Le Scienze» del novembre 1991.

costruirla e in parte c'è già, ma a un «information network», che è cosa ben diversa: in esso tutti avranno possibilità di accedere a qualunque informazione, di elaborarla e di rilanciarla nella rete ³⁰. Che un'immagine così carica di fascino ci provenga dal tecnologico dominatore del Pacifico può lasciare dubbiosi perché presuppone una società scarsamente conflittuale e che nel lavoro immateriale trova la propria realizzazione creativa, ma ciò nondimeno è indicativa di una inquietudine che attraversa le espertocrazie tecnologiche.

³⁰ Ibidem.