

Giuseppe Galetta

La TecnoUtopiade. Elementi di Utopia della Rete

Corps sublimes sans fin à l'oeil visibles:
Obnubiler viendront par ces raisons:
Corps, front comprins, sans chef et invisibles.
Diminuant les sacrees oraisons
(Nostradamus, IV centuria, XXV quartina)

Una allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini cui vengono insegnati i concetti matematici (...) Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano...

(William Gibson, *Neuromante*)

1 McLUHAN, M., POWERS, B. R., *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Milano, SugarCo, 1992.

2 Cfr. MAZZOLI, G., *Profili sociali della comunicazione e nuove tecnologie. Mondi vitali e mondi artificiali: dalla polarizzazione all'interfaccia?*, Milano, Franco Angeli, 1992, pp. 25-28.

3 WEISER, M., "I calcolatori del XXI secolo", in *Le Scienze*, n. 279, novembre 1991, ora anche in *Le Scienze. Quaderni, La cultura del calcolatore*, n. 75, dicembre 1993, p. 46.

4 DE KERCKHOVE, D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato. Come le tecnologie della comunicazione trasformano la mente umana*, Bologna, Baskerville, 1993.

5 TOFFLER, A., *La Terza Ondata. Il tramonto dell'era industriale e la nascita di una nuova civiltà*, Milano, Sperling & Kupfer, 1987.

6 McLUHAN, M., POWERS B. R., *op. cit.*

7 CARITÀ, E., DONAT-CATTIN, C., "La galassia dei nuovi media", in Giovannini, G. (a cura di), *Mass Media Anni 90*, Torino, Gutenberg 2000, 1988.

8 Un meccanismo di potere non è necessariamente un dato oggettivo: ad esempio, una serie di industriali potrebbero anche licenziare in contemporanea, senza nessuna forma di accordo preventivo tra di loro, una serie di operai. Nonostante la totale inconscienza alla base di questa situazione il suo risultato finale sarà un meccanismo di potere: di fronte alla disoccupazione dilagante, gli operai rimasti in fabbrica potrebbero diminuire la frequenza degli scioperi ed accettare salari più bassi.

1 Le nuove tecnologie della comunicazione stanno cambiando profondamente il nostro modo di vivere e pensare la realtà, ponendosi come elemento pervasivo e tessuto connettivo dell'umana esperienza. L'avvento della rete mondiale di calcolatori, INTERNET, che avvia a realizzare la profezia macluhaniana del "villaggio globale", [1] sta determinando la crescita esponenziale del volume dell'informazione socialmente disponibile, tanto che il modello stesso della rete, le sue mitologie e le sue simbologie, stanno diventando uno dei tratti caratterizzanti dell'attuale modello sociale.

La disponibilità di un nuovo mondo da dominare ha comportato, stante l'implosione della sfera del potere sulla scena sociale, la sua ricostituzione sulla scena immateriale, nella dimensione ubiquitaria della grande rete globale. Se è vero che la struttura di un sistema sociale è funzione della natura dei *media* che servono alla trasmissione dell'informazione, è possibile ammettere l'ipotesi della nascita di un nuovo volto del potere, plasmato socioculturalmente dalla tecnologia elettronica: [2] "le tecnologie che incidono più profondamente sulla società sono quelle che

non si vedono: s'intrecciano nel tessuto della vita quotidiana fino a confondersi con esso". [3] Un potere "immateriale" dunque, ma tanto più pericoloso perché invisibile e capillarmente diffuso, fino a confondersi con l'organizzazione neurale e cognitiva che incornicia il nostro cervello e tale da plasmare nuovi modelli mentali o *brainframes*. [4]

Con la demassificazione dei media [5] (McLuhan parla di "decentralizzazione") [6] siamo di fronte ad un fenomeno di mediarchia tecnologica che si sta consumando sul nuovo scenario sociale ipermediale e telematizzato, ai danni delle utenze terminali singole [7] affascinate dalla paradossale possibilità di dominare anarchicamente, dal proprio *desktop*, l'intero mondo-universo.

2 A partire dall'analisi di un meccanismo di potere [8] derivante dalle nuovi centrali di controllo e dalla disponibilità di un mezzo che ha la capacità di estenderne simultaneamente ovunque l'egemonia, diffondendone i meccanismi e le pratiche di controllo al di là di qualunque barriera fisica o confine geografico secondo dinamiche "glocalistiche" (global/local), questo saggio vuole scandagliare il *mare magnum* della rete con l'obiettivo di rintracciare in esso elementi di Utopia (o pseudo tali).

La dimensione utopica della rete è da un certo punto di vista implicita nella sua stessa essenza di "realtà virtuale": cioè nel suo stesso essere un "non luogo", un "luogo che non esiste", un luogo "altro" rispetto alla realtà fattuale. Proprio perché *replicante* della realtà e proprio grazie alla tecnologia e alle sue suggestioni, la rete è un'Utopia attraverso cui è possibile vivere "realmente" un mondo migliore e più desiderabile, ma dove l'unica realtà tangibi-

le è l'*hardware* del proprio *desktop*: attraverso il fluido immateriale della rete è possibile proiettarsi in una dimensione parallela ciberdelica e allucinata, forse un po' perversa e stupefacente, che compensa psicologicamente il rifiuto individuale di una realtà frustrante e inibitoria, la cui rimozione viene favorita.

Ma la dimensione utopica della rete è egualmente rintracciabile nella promessa di "democrazia elettronica", demagogicamente forgiata dai signori del post-industriale. Questa si configura come uno strumento ideologico di manipolazione del consenso, forgiato dalle grandi multinazionali informatiche allo scopo di costruire nuove masse da dominare, le cui affascinanti fondamenta sono la "metafora della scrivania", il modello WYSIWYG (*What You See Is What You Get*), il paradigma WIMP (*Window-Icon-Mouse-Pull-Down Menu*), le interfacce *user friendly*, l'interattività, la logica "ad oggetto".

Il contenitore conviviale, familiare e rassicurante^[1] all'interno del quale l'utente, muovendosi intuitivamente e liberamente, vive l'illusione del controllo totale dell'informazione residente e dei dispositivi simbolici alla base della tecnologia reticolare, è la "tela del ragno" dove cadono le volontà anarchiche dei singoli utenti, abbagliati dall'apparente assenza di controllo.

In questa dimensione "disciplinata" di allucinazione collettiva, l'egualitarismo reticolare è funzionale ai progetti di dominio delle centrali di controllo, che sfruttano la rete come un contenitore di potere tecnologicamente attrezzato e digitalmente predisposto per rendere immateriale – e forse più innocuo e controllabile – il terreno di scontro fra ideologie contrapposte, simulandone le dinamiche, ma depotenziandone concretamente gli effetti.

La rete si configura quindi come una nuova forma di controllo e di dominio: da una parte ci sono i progettisti di sistema (*user experience architects*), cioè coloro che istituiscono le regole del gioco, dall'altra i performer (*performers*), cioè coloro che giocano le partite comunicative, gli utenti più o meno esperti, la comunità elettronica o virtuale.^[2]

L'*élite* tecnocratica, che detiene e manipola la tecnologia per conto delle grandi multinazionali, si sta attualmente occupando di far introiettare agli utenti le dina-

miche di produzione simbolica e i percorsi di significazione propri del sistema di dominio del futuro, attraverso un processo di pedagogia semantica di tipo subliminale, destinato a produrre i nuovi dominati.

Dopo l'avvenuta rottura del sistema mediale di massa e la dissoluzione dei poteri correlati, la dimensione della rete riprodurrebbe allora un nuovo sistema di controllo di natura cibernetica e virtuale, attuando una ricentralizzazione tecnocratica dei mezzi di comunicazione in una società momentaneamente spiazzata e resa demassificata dall'irruzione dei nuovi mezzi di comunicazione: "in una 'società dell'informazione', il controllo dei mezzi di comunicazione sarà probabilmente più importante di quanto non lo sia in altri tipi di società".^[3]

Se da una parte la tecnologia riconsegna all'utente la libertà di ripensare in maniera individuale il suo rapporto con la realtà attraverso l'apparente controllo del mezzo, svincolandolo dalle verticistiche centrali di produzione di massa dell'era industriale nell'elaborazione della *Weltanschauung*, dall'altro lo imprigiona in un sistema neocapitalistico che riproduce elettronicamente la logica delle classi sociali all'interno di un contenitore politico, economico e ideologico ciberneticamente preconstituito, dotato di un'incredibile forza di autopropulsione.

Siamo lontani dal principio dell'egualianza economica, sociale e giuridica dei cittadini dell'*Insula Utopia* di Thomas More ed ancor più dalle forme socialiste e libertarie di certe utopie otto/nocentesche. Siamo di fronte, invece, ad una fittizia promessa di "democrazia elettronica", che maschera il meccanismo di controllo globale del villaggio planetario da parte dei signori del post-industriale, sfruttando un "luogo che non c'è", le sue suggestioni elettroniche, il suo potere affabulatorio, le sue menzogne latenti.

A seguito dell'attivazione di una serie di processi di natura scientifica, tecnologica e finanziaria non si va profilando un livellamento sociale, ma la configurazione di nuove *élite* e di nuove *lobby*, fondate sul censo, sulla specializzazione e sulla competenza:

all'interno della nuova rete di beni immateriali si definisce una diversa piramide sociale, che funziona a livello simbolico non più secondo la ritualità, il cerimoniale, l'ostentazione degli oggetti, ma se-

¹ BERGER, R., *Il nuovo Golem. Televisione e media tra simulacri e simulazione*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1992; VASSEUR F., *I media del futuro*, Roma, Armando, 1994.

² RHEINGOLD, H., *Comunità virtuali*, Milano, Sperling & Kupfer, 1994.

³ McQUAIL, D., *Le comunicazioni di massa*, Bologna, il Mulino, 1989, p. 161.

condo il consumo e il suo uso simbolico o, addirittura, oltre di esso con la scelta di sottrarsi alla logica corrente del consumo e il conseguente spostamento del valore simbolico degli oggetti".[1]

3 La conquista dell'attrezzo tecnologico – il computer – come mezzo di produzione-consumo (*prosumption*), la conoscenza delle sue modalità di funzionamento e di espressione, non sottraggono, almeno di per sé, il tecnoutente ai disegni di dominio dei signori del post-industriale. L'accessibilità alle nuove tecnologie è abilmente favorita dalla tendenza commerciale al *downsizing* – ossia al trasporto delle funzioni dai costosi *mainframe* alle più veloci ed economiche e flessibili stazioni operative individuali su piattaforme *desktop*, sempre più potenti e meno costose – e dall'evangelizzazione, attuata dalla nuova editoria di divulgazione del *verbum technologicum* e di addestramento di eserciti di cibernauti entusiasti.

Al miraggio della demassificazione dei *media* è difficile resistere. Il *personal computer* e i *New Media* sembrano veramente riscattare l'utente individuale dopo decenni di dominio mediologico da parte dei mezzi di comunicazione di massa e degli apparati emittenti su una platea allargata, generalizzata, indistinta, anonima e passiva. Il singolo individuo può accedere alla tecnologia in base al livello specialistico delle proprie competenze, delle proprie disponibilità economiche e quindi in base alle diversificate possibilità di offerta relative al livello di utilizzo, creando nuo-

ve gerarchie tecnosociali basate sul possesso individuale ed esibitivo di macchine sempre più potenti, sull'ostentazione di un livello di conoscenze avanzate e su un tipo di consumo tecnico sempre più elitario, ma controllato dalle centrali di potere:

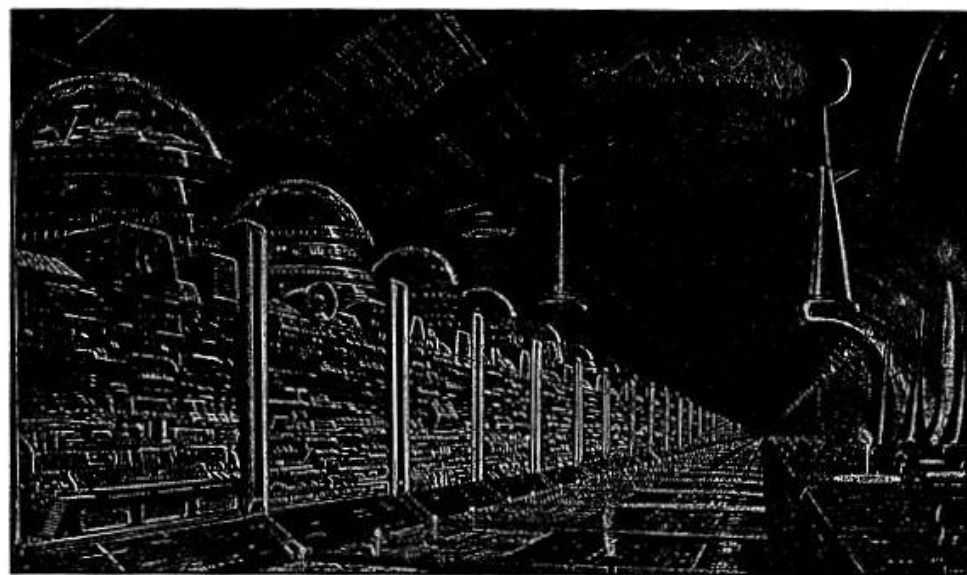
mentre i mezzi "tradizionali" delle comunicazioni di massa implicano un basso livello di consapevolezza e di scelta da parte del destinatario della comunicazione e per fruirne occorre una conoscenza molto limitata del mezzo attraverso il quale viene veicolata la comunicazione, con i mezzi più recenti, quelli nuovissimi, non solo è necessaria una maggiore preparazione nell'utente e nel destinatario della comunicazione, ma la loro introduzione implica considerazioni di mercato, valutazioni di trend di sviluppo tecnologico, quindi conoscenze tecniche. Spesso poi gli utenti di una tecnologia ne sono anche i diffusori, e ad essi si deve il successo o l'insuccesso del mezzo".[2]

Come si diceva, oltre ad un livello di accesso alle conoscenze premeditato e programmato apriori dalle *software houses*, il nuovo modello tecnocapitalistico può contare anche su un efficace sistema di evangelizzazione di nuove masse di cibernauti, attraverso le pratiche seduttive della pubblicità e i sottili meccanismi della cyberpropaganda.

In sostanza, nella società elettronica l'avanzamento del livello di conoscenze dell'utente, che si basa sulle sue possibilità economiche e di aggiornamento, è simile ad una forma di promozione sociale che sfrutta il meccanismo ludico e competitivo del *videogame*, ma il livello di accesso all'informazione è costantemente controllato e tenuto a bada dalle centrali di potere,

1 SAVARESE, R., "La cultura meridionale tra home-video e festa religiosa", in *Sociologia della Comunicazione*, V, n. 10, 1986, p. 56.

2 PENTIRARO, E., "Il libro: dal piombo al laser", in Giovannini G. (ed.), *Mass Media Anni 90*, Torino, Gutenberg 2000, 1988, p. 74.



McKIE, Angus, Illustrazione di SF

poiché si muove all'interno di un meccanismo di dominio che non permette avanzamenti sul piano del controllo. Le nuove possibilità comunicative e di interazione umana avvengono all'interno di un copione predisposto dalle centrali di potere, la cui maggiore attrattiva è l'illusione di controllo tecnologico che fa leva sulla disponibilità individuale del mezzo di comunicazione (il *personal computer*) e sulle pratiche metadiscorsive che ne divulgano le modalità di utilizzo (manuali d'uso, "tecnobibbie", *open houses*, *training*, corsi di formazione e aggiornamento, ecc.).

Il mito della "democrazia elettronica" (e in parte anche del "comunismo elettronico", inteso come proprietà comune del bene-informazione, veicolato dalla rete), miraggio tanto decantato dai nuovi sistemi di dominio, nasconde quindi una menzogna latente. Lo schermo elettronico non è altro che il filtro predisposto fra la sfera del potere politico, economico e ideologico - le sue "messe in scena" e i suoi rituali - e la coscienza del cibernetista, abbagliato dall'illusione di avere il mondo a portata di *click* e detenere il completo controllo dei processi comunicativi attraverso il ciclo di restituzione della risposta (*feedback*), insito ciberneticamente nei meccanismi interattivi della navigazione in rete.

La carica noetica del *medium*, ossia la filosofia implicita della conoscenza che il mezzo stesso porta con sé, occulta - attraverso le fantasmagorie del web - le strategie di dominio predisposte dagli architetti dell'intangibile, disvelando al tempo stesso la forte componente di "predestinazione" insita nel nuovo mezzo:

ogni oggetto-prodotto, specifico dei vari media (libro, film, *software*...) ha l'impronta di un'architettura noetica propria della matrice da cui deriva. Esso non è rappresentato solamente da un puro insieme di informazioni ma anche da una complessa metodologia di trattamento della conoscenza. Questa architettura è in qualche modo già fissata al momento in cui l'individuo entra in rapporto con l'oggetto, ne condiziona la fruizione e l'elaborazione consentita".[1]

La rete, oltre ad essere un canale, è: 1) un filtro attivo di informazioni, poiché ha in sé una valenza attiva, che la rende capace di interferire, secondo varie modalità, sulla qualità e sull'organizzazione interna del messaggio veicolato, fungendo da selettore di conoscenza; 2) un amplificatore esterno delle potenzialità di dominio degli

infotecnici, poiché rappresenta in realtà un tipo di tecnologia funzionale ad accrescere il controllo sull'ambiente sociale; 3) uno strumento di esplorazione conoscitiva secondo paradigmi strategicamente premeditati, in quanto non è un puro mezzo per ricevere o inviare informazioni, ma anche un *tool* capace di ridefinire gli stessi fini della comunicazione e di esplorare il mondo in forme nuove sulla base di un nuovo modello di potere tecnologicamente maggiormente evoluto[2] ("un medium può diventare così una 'sonda noetica', un utensile per afferrare nuove dimensioni conoscitive [...]").[3]

Questa dimensione volutamente "euristica" della rete fa leva sui dispositivi simbolici della logica ipertestuale imposti e messi in atto dal web, che simula una modalità di conoscenza e di recupero dell'informazione molto vicina al modello umano, il quale procede per "salti", associazioni, agganci, rimandi, collegamenti. Il successo di un tale modello, che sta plasmando le coscienze dei nuovi dominati secondo metafore molto familiari e rassicuranti, poggia su basi che sono allo stesso tempo commerciali e psicologiche.

La vertigine della "desktopcrazia" nasce dalla falsa consapevolezza nell'utente di riuscire a dominare completamente i meccanismi di funzionamento e di espressione del mezzo, mentre in realtà egli è prigioniero di un sistema di "ignoranza organizzata", reso più seduttivo dalle interfacce amichevoli (*user friendly*) e dall'accessibilità dei manuali d'uso, predisposti dalle centrali di potere: "la capacità dello specialista è definita a livello situazionale: il segreto per diventare un "esperto" non consiste nell'"imparare tutto", ma nel ridurre le dimensioni di una "situazione di sapere" fino al punto in cui un individuo possa controllarne tutto il contenuto".[4] È la farsa delle cosiddette "specializzazioni informatiche".

Il nomadismo fruttivo individuale insito nella logica della navigazione (che è in realtà talvolta un naufragio) nel *mare magnum* della rete globale, non fa che diffondere e affermare sempre più la dimensione reticolare, tentacolare e pervasiva del *computer networking*, che sta creando un immenso *desk-world* planetario imponendo nuove forme di sfruttamento e di invasione degli spazi privati attraverso le dinamiche del telelavoro. Nel frattempo anche

1 CALVANI, A., *Dal libro stampato al libro multimediale. Computer e formazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1990, p. 18.

2 Cfr. OLSON, D. R. (a cura di), *Media and symbols: the forms of expression, communication and education*, Chicago, University of Chicago Press, 1974, p. 8.

3 CALVANI, A., *op. cit.*, p. 18.

4 MEYROWITZ, J., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Bologna, Baskerville, 1993, p. 555.

il dominio e la manipolazione delle coscienze da parte delle grandi e piccole religioni viaggia su rete, costruendo pulpiti virtuali e finestre sul cosmo.

I *netters* – i “navigatori” – una volta entrati in rete, non esistono più come utenti reali, ma diventano “esseri digitali”:[1] si spogliano dei propri corpi per sottostare in forma di *bit* ad un meccanismo di controllo avanzato *realmente* operante, illudendosi di controllare dal proprio *desktop* il corso degli eventi comunicativi. In realtà però la propria postazione di lavoro è la porta di una gabbia chiusa alle loro spalle dalle centrali di controllo del post-industriale. La “solitudine tecnologica” imposta all’utente dalla demassificazione dei *media* assomiglia sempre più ad un *divide et impera*, le cui prigioni sono le stesse architetture SOHO (*Small Office Home Office*) progettate e commercializzate dalle multinazionali informatiche per forgiare la “casa elettronica” del terzo millennio.

La possibilità dell’instaurazione di una società tecnocratica del futuro, giocata sul dominio delle tecnologie della comunicazione, sembra quindi fortemente verosimile e si mostra in pieno nel paradossale “bisogno di autorità” – strombazzato dai *media* – nella società densamente cablata e dominata dalla rete.[2]

In questa società tecnocratica diventa impossibile emergere anarchicamente, se si resta soggetti ai dispositivi omologanti predisposti nella rete. L’unica possibilità di affermazione di una volontà individuale sta nel tentativo di manomettere le centrali di controllo attraverso operazioni di pirateria che somigliano ad una partita a scacchi col potere, avente lo scopo di abolire la proprietà privata dell’informazione scardinandone il monopolio. Ma, a parte il fatto che per giocare la partita fra tecnocrazia e tecnoanarchia gli *hackers* devono pur sempre dividerne i meccanismi e le regole, che sono state elaborate in una zona inaccessibile dell’infosfera, non è tutto oro quello che luccica.

La risposta “virale” e destabilizzante ai rischi orwelliani di controllo totale dell’informazione,[3] è rivendicata come diritto inalienabile alla pirateria informatica da parte di istituzioni sopranazionali come la EFF (*Electronic Frontier Foundation*) e trattata alla stregua di un “dovere democratico”. Ma della EFF fanno addirittura parte alcuni colossi dell’informati-

Philip K. Dick

I simulacri

romanzo



Copertina di SF

ca, come la Lotus e la Apple, che vedono nell’attività dell’associazione degli *hackers* un’opportunità per non far entrare in crisi il mercato dei *computer*: perverso legame e pericolosa commistione fra il potere e i suoi oppositori! Va detto comunque che l’EFF è la componente forse più moderata all’interno del movimento, mentre la filosofia maggiormente diffusa tra gli *hackers* esprime un tipo di cultura rivoluzionaria: tra i loro scopi, ad esempio, c’è solitamente anche la diffusione gratuita delle nuove tecnologie “piratate”, in un’ottica egualitaria ed universalistica, a favore dei paesi del terzo mondo.

Ciononostante, non si può escludere del tutto che il caos creativo costituito dalle azioni di hackeraggio possa essere strategicamente sfruttato dalle centrali di potere, che hanno tutto l’interesse a mantenere ancora elevati livelli di confusione nella rete, smaterializzando la scena sociale prima di intervenire autoritariamente, allo stesso modo con cui i tentativi di sradicamento delle masse in Europa hanno avuto come esito il nazismo, il fascismo, lo stalinismo. Per questo motivo non convincono i tentativi di riportare la dimensione cibernetica nell’ambito delle tradizioni della democrazia occidentale, anche perché questa è stata uno strumento di potere conaturato alla vecchia società di massa (o

1 NEGROPONTE, N., *Essere digitali*, Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

2 VOLPI, C. (a cura di), *Tecnologie dell’informazione e orientamento nella società post-moderna*, Teramo, Giunti & Lisciani, 1986.

3 Cfr. ORWELL, G., 1984, Milano, Mondadori, 1988.

industriale) e quindi inadeguato al neocapitalismo post-industriale.[1] In una situazione di crisi di potere e di ordine fluttuante, il mito della democrazia elettronica, ipocritamente agito sulla scena immateriale, maschera gli intenti autoritari attraverso le suggestioni e le fantasmagorie dello schermo-video "amichevole".

La rete non è solo mutamento delle forme espressive, degli strumenti del comunicare[2], ma è mutazione delle forme di potere. La società di massa non ha più identità e la democrazia come strumento di potere non è più capace di dominarla. Il post-industriale ha portato caos, implosione, entropia: c'è bisogno di una nuova forma di potere.

Internet è una forma di governo (...) Occorre coesione sociale? La Rete si presta creando una popolazione di "ribelli" e di "anarchici", che trasportano omogenei comportamenti culturali da un punto all'altro del mondo, sono pronti a farsi opinione pubblica di sostegno per i cambiamenti di struttura che nella vita fisica assecondano la grande religione, l'espansione della Rete; sono spontaneamente in favore di tutto ciò che può porre fine al caos perché il caos è nemico del silenzioso fruscio della rete ed è nelle mani di una popolazione inferiore ed esclusa. I nuovi giganti dell'economia, pochi al mondo, osservano benevolmente e con grazia l'umore della Rete, ritenendola strumento efficace, come deve essere tecnicamente, e come non era previsto che fosse; una straordinaria ipotesi politica".[3]

La rete rende per la prima volta possibile una forma fluida e aperta di governo, ma mentre il controllo e l'ordine viene esplicitamente perseguito dai *netters*, che hanno continuamente bisogno di organizzare l'informazione disponibile sottraendola al caos tramite gli strumenti messi a loro disposizione dalle *software houses* (*bookmarks*, motori di ricerca, megaindici, ecc.), ad un livello più profondo potrebbe prospettarsi, tramite la strategia più o meno volontariamente perseguita del caos, una svolta autoritaria.

La crescita esponenziale dell'informazione determina l'impossibilità di padroneggiarla sia nella totalità sia nei particolari. Lo sforzo dei colti, dei preparati, degli intelligenti e alfabetizzati della macchina, che chiedono consenso diretto, omogeneità e coesione sociale e fine del caos mette a nudo l'esigenza di proteggere se stessi. Una sorta di istinto di autoconservazione che spinge al "culto della prova" che ciascuno deve superare da solo. Il primo pas-

so è l'eliminazione del caos e del disordine, perseguiti attraverso la rottura dei dispositivi di sicurezza per affermare un proprio ordine. Ma l'omogeneità di comportamento favorita dal meccanismo ludico, spinge alla creazione di gruppi di fatto, non strutturati, non gerarchizzati, più grandi della famiglia e più piccoli dello Stato, che si muovono come masse inconsapevolmente in cerca di nuovi padroni.

La progressiva destrutturazione dei dispositivi tradizionali dello sviluppo moderno, le dinamiche di *de-establishment*, la strategia del caos, il miraggio della libertà e dell'anarchia in rete, l'"Utopia" della democrazia elettronica potrebbero essere le tappe strategicamente funzionali ai disegni di dominio dei signori del post-industriale. La perversione neocapitalistica e l'implicita volontà di potenza hanno trovato nella rete uno strumento di docile asservimento di nuove masse di dominati, che vagano nella rete come bande di irregolari di una rivoluzione informatica che, in realtà, potrebbe non rappresentare altro che il trapasso a nuove forme di potere e a nuovi modelli di dominio su una società democraticamente in via di estinzione.

Per resistere all'avvento di un nuovo potere a nulla serve creare una casta fondata sull'uso sofisticato del *computer*, perché i meccanismi della rete destabilizzano queste forme tradizionali di organizzazione del sapere e di dominio intellettuale, burocratico o organizzativo.[4] Le centrali di controllo potrebbero infatti usare strategicamente le forme caotiche di decentramento per meglio dominare, avviando un processo di omologazione fondato sulla normalizzazione cibernetica della vita sociale, perseguita stimolando i tecnoutenti a fornire le risposte volute, quelle più funzionali ai disegni di dominio.

4 Forse è proprio negli spazi interstiziali della rete, fra le maglie di un sistema di dominio *in fieri*, si trova la via d'uscita dalla schiavitù ciberspaziale e dalla colonizzazione imperialistica avviata dai signori del post-industriale, ma a patto di non uscire dal ciberspazio (o "metaverso"): [5] "Uscire dalla Rete? Insensato, e impossibile. Ma c'è un primo passo da fare: rompere lo stato di estasi, sottrarsi, restando in Rete, al fascino pernicioso del culto, come atei in vista di una chiesa so-

1 Cfr. RODOTÀ, S., *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Roma-Bari, Laterza, 1997.

2 Cfr. McLUHAN, M., *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Garzanti, 1986.

3 COLOMBO, F., *Confucio nel computer. Memoria accidentale del futuro*, Roma, ERI-Rizzoli, 1995.

4 ABRUZZESE, A., "Media del potere e potere dei media", in *Media Philosophy. Studi sui nuovi linguaggi della comunicazione*, Anno I, numero 0, Genova, Costa & Nolan, primavera/estate 1996, pp. 35-69.

5 STEPHENSON, N., *Snow crash*, London, Penguin Books, 1992.

spetta. Affollare i percorsi di presenze scettiche che vogliono sapere, vedere conoscere, senza adorare e senza seguire. Il resto, se avviene, avviene fuori, nella politica". [1]

Un esempio banale di un uso autenticamente libertario della rete consiste ad esempio proprio nel suo aspetto maggiormente diffuso, ma decisamente meno spettacolare e, di conseguenza, assai poco spettacolarizzato dai media: la posta elettronica. La posta elettronica, e con essa le sue estensioni collettive denominate "liste postali" (*mailing list*) e "gruppi di discussione" (*newsgroup*), è uno strumento "povero", "banale", che occupa per di più una bassissima banda passante rispetto alle sfolgoranti (e lentissime) pagine web, cariche di effetti speciali di ogni genere, aventi chiaramente come modello di riferimento lo schermo televisivo.

Eppure, essa permette di comunicare in ogni parte del mondo, con chiunque sia in rete, in maniera diretta e orizzontale; ci permette addirittura, con estrema facilità, crittare senza possibilità alcuna di decodifica altrui delle nostre lettere, rendendole leggibili solo a chi desideriamo e permettendo lo scambio di informazioni anche estremamente riservate: offre, insomma, alla "gente comune" ciò che ieri era riservato solo agli apparati di potere, legali o illegali. È su aspetti come questi che il potere incentrerà davvero il suo attacco autoritario alla libera espressione in rete: i "siti di pedofili" – peraltro inesistenti – sono solo fumo negli occhi per i "benpensanti".

Il sogno della "tecnodemocrazia", [2] invece, in quanto giocato sulla politica delle interfacce, è destinato a rimanere una pericolosa "Utopia", poiché è proprio l'"oblio del corpo", [3] strategicamente perseguito, a determinare l'impossibilità della partecipazione degli attori umani ai nuovi processi sociali messi in atto dalle tecnologie digitali, narcotizzando qualunque forma di reazione ai disegni di dominio che si servono della rete come strumento di controllo e di implementazione del nuovo sistema di potere. La dissoluzione del corpo delle masse in impulsi elettronici e in "presenze" virtuali (che sono assenze dalla scena sociale reale), comporta la smaterializzazione del corpo politico, determinandone l'innocuità.

Le interfacce non sono neutrali. Attenti alle interfacce!



ESCHER, M. C., *Belvedere*

1 COLOMBO, F., *op. cit.*

2 LEVY, P., *Le tecnologie dell'intelligenza*, Bologna, Synergon, 1992; cfr. LEVY, P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.

3 DE KERCKHOVE, D., *La civilizzazione video-cristiana*, Milano, Feltrinelli, 1995; TERRANOVA, T., *Corpi nella rete. Interfacce multiple, cyberfemminismo e agorà telematiche*, Genova, Costa & Nolan, 1996.