

Hackntroplogy

Attraversamenti delle culture hacker

Raffaele Boiano
rainwiz@rainwiz.com



PREMESSA.....	4
----------------------	----------

PARTE PRIMA.

ANTHROPOLOGY IN CRASH	7
------------------------------------	----------

1. SYSTEM DOWN. (L'APPLICAZIONE NON RISPONDE (NON DÀ PIÙ RISPOSTE))	8
--	----------

ANTHROPOLOGY 1.0.....	9
IL PUNTO DI VISTA (NATIVO?)	19
IL CLUB DELLE SCIENZE: UNA DISCIPLINA DISCIPLINATA	33

2.CYBERANTHROPOLOGY	46
----------------------------------	-----------

CYBERSPACE.....	51
<i>Geografia (Spazio)</i>	60
<i>Architettura (Ambiente)</i>	67
<i>Immaginario</i>	75
APPUNTI PER UNA CYBERANTROPOLOGIA	80
<i>From ROOTS to ROUTES</i>	88
<i>From ORDER to BORDER</i>	90
ETNOWEB?	95
BCH & BUGS	99

PARTE SECONDA.

OLTRE LA METAETNOGRAFIA: SGUARDI OBLIQUI.....	104
--	------------

3.HYPERLINK	105
--------------------------	------------

DEFACEMENT I LONGOT	108
IL DONO DEL FREE SOFTWARE	122
<i>Libertarismo</i>	123
<i>La storia del software libero</i>	127
<i>Mauss e l' « Essai sur le Don »</i>	138
<i>GIFTWARE</i>	142
<i>Copyright & barcodes</i>	150

4.DECOSTRUZIONI E DISLOCAZIONI TESTUALI.....	163
---	------------

THE JARGON FILE	171
<i>Fase 1: le dimensioni del corpus</i>	177
<i>Fase 2: la normalizzazione del testo</i>	177
<i>Fase 3: l'estrazione del vocabolario</i>	178
<i>Fase 4: I segmenti ripetuti</i>	180
<i>Fase 5: l'analisi delle concordanze</i>	187
CUT-UP	190

<?>VIE DI FUGA	198
-----------------------------------	------------

DA UN PROGETTO DI TESI NORMALIZZATO ALL'HACKNTROPOLOGIA	198
PROSPETTIVE	202
OUTRO	205
BIBLIOGRAFIA.....	208
WEBROUTES.....	218
INDICI	219
INDICE DELLE ILLUSTRAZIONI	219
INDICE DEI NOMI	220
LICENZA	221

Premessa

C'è abbastanza imbarazzo da parte mia a presentare questo lavoro. All'inizio avvertivo un campo di forze repulsive tra l'argomento affrontato (che intreccia web ed underground telematico) il taglio cercato (quello di una disciplina come l'antropologia che invoca la sperimentazione come registro di una scrittura "ancora in attesa del suo Conrad¹"), e la forma della tesi di laurea (una classica composizione di stampo accademico con le sue regole ben chiare). Così, prima di mettere i polpastrelli sulla tastiera, sono andato in cerca delle regole auree di scrittura e formattazione di una tesi per rendermi conto se questa fosse, in effetti, incompatibile con il mio lavoro. Mi sono imbattuto in una sequela di regole e precetti sulle caratteristiche del testo, su come argomentare e sul lessico da usare che mi hanno temporaneamente paralizzato. Insieme alla sensazione di sconfitta è scaturito in me il desiderio di raccogliere una sfida e operare una mutazione in seno alle caratteristiche normative del lavoro accademico.

Così il senso di questa premessa diventa molteplice. Innanzitutto una delle aspirazioni di questo lavoro è proprio il dislocamento della forma tesi. Quello che state per leggere è un testo non finito. Eppure la forma tesi nella sua presentazione cartacea ha tutti i requisiti di un testo normalizzato, finito, consonante: indici, bibliografia, note, una premessa e una conclusione. Per questo penso che l'unico supporto che poteva ospitare questo mio lavoro fosse proprio la rete. Senza scomodare Maturana e Varela è evidente come per parlare di reti e cyberspazio la carta mi sia sembrata inadeguata, in difficoltà. Con il procedere della "stesura" (termine che in me rievoca la manualità con la quale si preparano gli impasti) il

¹ James Clifford in un saggio divenuto famoso mette in relazione Conrad e Malinowski sulla base della comune crisi d'identità, di un io giunto a qualche "punto estremo di navigazione" (Clifford 1988:126). Nel confronto/scontro tra i due sul modellamento etnografico dell'io, Clifford esamina le modalità di produzione testuale: "Per Malinowski il nome di Conrad era simbolo di profondità, complessità e sottigliezza. (E per questo lo cita nel suo diario tenuto sul campo). Ma Malinowski non era il Conrad dell'antropologia. Il suo più diretto modello letterario era senza dubbio James Frazer[...] L'antropologia è ancora in attesa del suo Conrad" (Clifford 1988:119). La conclusione di Clifford è che le nuove forme di narrazione etnografica, in cui l'interprete e l'interpretato sono entità dai contorni meno netti, sono le uniche che possono restituire la problematicità della scrittura di Conrad: "Ho detto che l'antropologia è ancora in attesa del suo Conrad. In vario modo gli sperimentalisti odierni stanno ricoprendo tale ruolo. Essi oscillano proficuamente, come fece Conrad – e come fa lo stesso Geertz, sia pure con maggiore ambivalenza – tra realismo e modernismo. Nei loro scritti gli sperimentalisti rivelano un acuto senso dello status artificioso e contingente di ogni descrizione culturale (e di chiunque descriva culture)" (Clifford 1988:139).

mio impegno è stato molteplice: condurre una ricerca antropologica e hackerare il medium carta, renderla fluida, trasformarla in immagine o vettore. Mentre scrivo questo ho in mente la fine di *flauto di vertebre*, un poema di Vladimir Majakowskij:

Nei quaderni dei tempi scrivete la data d'oggi a lettere d'oro!
Adempiti,
Magia simile alla passione di Cristo.
Guardate:
sulla carta son crocifisso
coi chiodi delle parole.

[Vladimir Majakowskij, 1989]

La magia della carta è quella che ogni supporto compie nel momento in cui è in grado di conservare il persistere dello stato (nel linguaggio tecnico di un programmatore il persistere dello stato si verifica ogniqualvolta si è in grado di richiamare un bit d'informazione da un supporto). Si è scritto molto sull'importanza della scrittura come memoria². Si è invece riflettuto poco sul potere di reificazione che la scrittura ha nei confronti dell'espressione. Quanto la scrittura come tecnologia influenzi il modo di fare etnografia è uno dei perturbanti campi d'indagine di questo studio. In questa premessa mi limito a dire che per non rimanere a mia volta catturato nella rete di una singola strategia testuale ho scelto di non rinunciare aprioristicamente ad alcuno dei registri espressivi in mio possesso, e anzi ho tentato di moltiplicarli e contaminarli. Questo è il motivo principale per cui desidero che il lettore non si fermi all'evidenza di un TOT delle pagine.

La tradizione del testo accademico è quella di illustrare e spiegare. La stessa parola "tesi" mi rimanda ad un lessico della geometria euclidea (fatta di cinque postulati) dove la linearità del procedere per IPOTESI-TESI-DIMOSTRAZIONE è l'euristica più autorevole. Eppure nel mio lavoro è difficile rintracciare ipotesi nette di partenza e non si ha traccia di dimostrazioni. Quindi gli obiettivi del testo

² Sul passaggio di tecnologie tra oralità, scrittura e stampa cfr., tra i tanti, Ong (1976, 1982), McLuhan (1962, 1964), Havelock (1963, 1986), De Kerckhove (1990).

non si esauriscono con la spiegazione. Spiegare come dispiegare, dirimere, sciogliere.

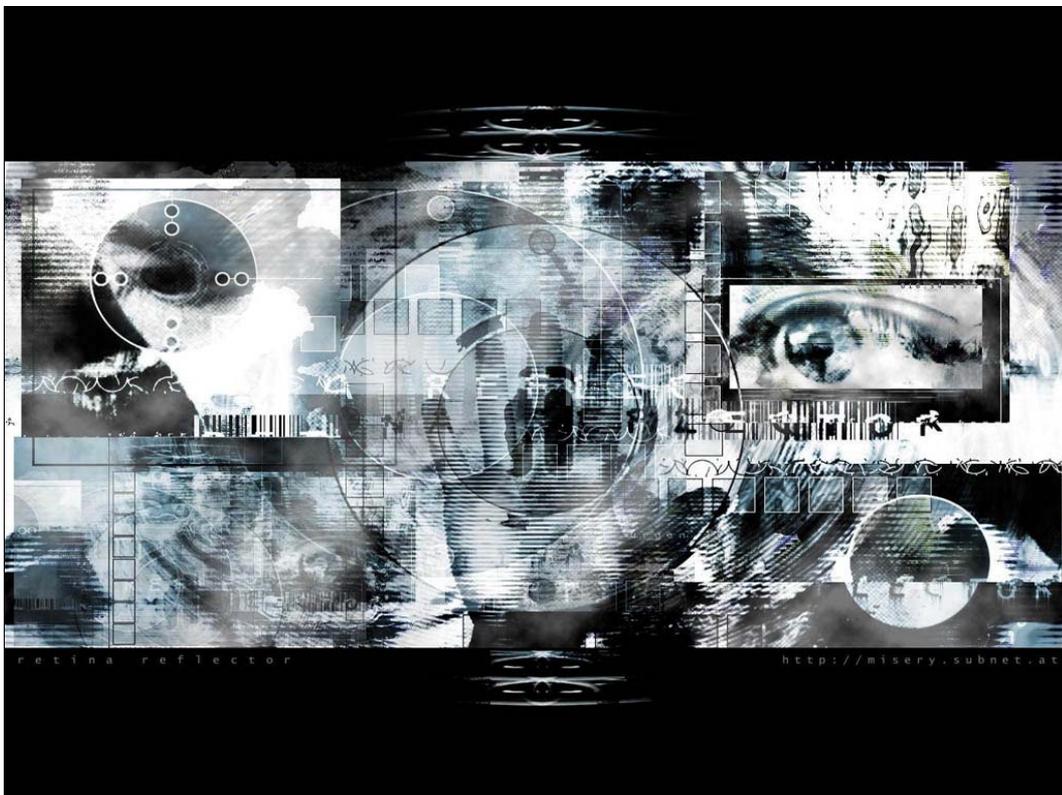
Il mio intento, semmai, è il contrario: quello di connettervi.

Parte prima

ANTHROPOLOGY IN CRASH

1

SYSTEM DOWN. (l'applicazione non risponde (non dà più risposte))



ANTHROPOLOGY 1.0

E' capitato a tutti, almeno una volta, di alzare lo sguardo dalla tastiera al monitor e accorgersi stupiti che il proprio Pc si è come intontito, cioè non risponde più a nessuna sorta di input. In particolare chi usa i sistemi operativi della monopolista Microsoft è avvezzo all'esperienza di computer in stato vegetativo, recanti schermate blu con scritte incomprensibili, o alla comparsa improvvisa di finestrelle rosse di ALERT che recitano "si è verificato un errore irreversibile". L'utente, di fronte al verificarsi di questo fenomeno, è assolutamente rassegnato e impotente, quindi riavvia pazientemente la macchina nella speranza di non aver perso i dati. Durante il processo del riavvio la macchina esegue un controllo abbastanza blando del registro di configurazione (le istruzioni di base con cui il sistema entra in funzione) e, se trova qualcosa che non va, ignora il tutto e ripristina la versione del registro di configurazione precedente all'errore. L'utente vede la sua macchina rifunzionare, ritrova i suoi dati e gli sta bene così. Per un programmatore e a maggior ragione per un sistemista il *crash del sistema* (questa è la definizione tecnica del computer impallato) è una cosa a cui si deve dedicare molta attenzione³. In effetti se un set d'istruzioni crea un errore all'interno di un processo non si può semplicemente insabbiare tutto facendo finta che quel set d'istruzioni non sia mai esistito. Un sistemista dedicherà molto tempo a individuare nel dettaglio la causa del crash per capire effettivamente se il set particolare d'istruzioni è sbagliato o se il set è valido e l'errore sta nella configurazione della macchina. Alcune volte alcune istruzioni sono troppo onerose per le risorse della macchina oppure sono intrinsecamente corrette ma scritte in maniera che la macchina non riesce ad interpretare. Questo è il punto principale: bisogna mettere sempre in dubbio anche l'organizzazione del sistema e non imputare sempre al caso specifico la disfunzione.

Ho deciso d'intitolare questo primo capitolo *anthropology in crash*. La ricerca di questa metafora fa parte di una mia più ampia strategia testuale che mira a creare interferenze anche linguistiche tra antropologia e informatica. La metafora

³ Questo è il motivo per cui nei sistemi operativi sviluppati sul modello UNIX il gestore dei processi non è un semplice task manager ma è una shell molto articolata. A tal proposito si vedano in linux i manuali dei comandi **ps** e **kill**.

è una figura retorica che nella sua etimologia accoglie il movimento (dal lat. *metāphora(m)* ‘trasporto’) e la trasformazione (dal greco *metaphéreîn* ‘trasferire’). Attraverso l’analogia la metafora “sposta” i termini, attua un reciproco avvicinamento e quindi una mutazione. Anche i giochi di parole⁴ sono degli strumenti deformanti che oltre a creare ponti di significazione riassemblano il significante in forme inconsuete. Ad esempio Vincent Crapanzano (1986) denuncia il titolo del famoso saggio di Geertz su *Il gioco profondo: note sul combattimento dei galli a Bali* accostandolo al coevo film *Gola profonda* convenendo che Geertz utilizza in tutto il saggio un gioco di parole erotico⁵. In questo studio il mio intento è percorrere gli hyperlink che connettono antropologia e informatica, e le metafore e i giochi di parole mi consentono di fermarmi a riposare nel bel mezzo di queste trame.

Quindi l’antropologia è al momento attuale come un sistema in crash. Un *crash* ballardiano⁶? Un crash senza possibilità di riavvio? Forse il sistema non ha più risorse disponibili da allocare all’esecuzione dei suoi programmi. In definitiva l’unica evidenza è che il sistema è diventato instabile...

Ritengo che l’antropologia culturale debba essere per forza di cose un sistema instabile. Le rocciose certezze su cui l’antropologia ha poggiato durante il suo processo di istituzionalizzazione accademica sono apparse friabili se osservate alla luce di prospettive che tengono in considerazione nuovi fattori di analisi (i rapporti di potere tra etnografo e nativo, l’impossibile distanza o neutralità della rappresentazione, la scrittura come un insieme di strategie testuali, la rappresentazione storica di un universo senza tempo, la revisione del concetto di cultura, la revisione del concetto di verità etnografica).

Anthropology 1.0 è il sistema che io credo sia attualmente in crash. Questo sistema rappresenta quella che si può definire l’antropologia “classica”. Non è

⁴ “I giochi di parole sono frequenti in etnografia. Collocano l’etnografo all’incrocio del suo mondo d’orientamento primario con il mondo del lettore e il mondo degli altri, della popolazione che ha studiato, ed a cui pure, credo, si rivolga. Con il gioco di parole ammicca ai membri dell’uno o dell’altro mondo, in genere a quello dei lettori, creando così un rapporto gerarchico tra loro. Giocando con le parole media tra questi due mondi.” (Vincent Crapanzano, *Il dilemma di Ermes*, in Clifford; Marcus, 1986, pagg. 99-100).

⁵ Il gioco di parole è già nella polisemia della parola inglese *cock*: “gallo” ma anche “fallo”.

⁶ “Crash è un libro così concepito: una metafora estrema per una situazione estrema, un corredo di misure disperate cui ricorrere solo in momenti di crisi estrema.” (Dall’introduzione di J.G. Ballard all’edizione francese di *Crash* scritta nel 1974 e pubblicata da Calmann-Lévy, Paris)

nelle intenzioni di questo studio tracciare un profilo storicamente accurato dello sviluppo dell'antropologia culturale. Eppure, nel riprendere un discorso cominciato molto prima di me⁷, non posso dare per scontato che il lettore presupponga il mio punto di partenza. Per non cadere nella trappola (in cui incorrono gran parte dei manuali) di fare “la” storia (al singolare) provo a moltiplicare e morphizzare il racconto. Ecco alcune delle storie possibili dell'antropologia detta “classica”.

(HI)STORY 1

Bisogna sempre parlare di antropologie e non di antropologia.

La fiducia nelle magnifiche sorti e progressive dello sviluppo e del progresso sociale concepì durante l'800 una disciplina accademica che avesse come obiettivo lo studio tout court dell'Uomo. L'antropologia del diciannovesimo secolo è una sorta di pangea in cui sono in nuce tutte le discipline che ne germoglieranno. E' il periodo del *deskwork*, dello studioso alla sua scrivania che si serve di esperienze di seconda mano (quelle dei missionari, viaggiatori, amministratori coloniali) come fonti. Quello che accomuna Emile Durkheim con Edward Tylor e James Frazer è la ricerca di caratteristiche e asserti generalizzanti sul genere umano. La ricerca sugli uomini “primitivi” costituiva il termine di paragone attraverso il quale si poteva filtrare la società evoluta, rintracciando le origini delle moderne istituzioni culturali. Il concetto stesso di “primitivo” è la cartina di tornasole della convinzione di uno sviluppo a senso unico in cui c'è chi sta avanti e chi sta prima e inoltre c'è chi è civilizzato e chi è rimasto “selvaggio”.

Questo paradigma della ricerca antropologica inizia a scricchiolare all'inizio del ventesimo secolo e, nel corso di un trentennio, cede completamente il passo a un diverso modo di fare antropologia. Per Marcus e Fischer (1986) questo cambiamento avvenne nel più ampio contesto di professionalizzazione delle scienze sociali e umane che si trasformano da progetti di ricerca in materie accademiche specialistiche nelle università. Conseguentemente a questa

⁷ Già in greco antico troviamo la parola *anthropologos* per indicare chi sia interessato ai fatti dell'uomo: la usa Aristotele nella sua Etica nicomachea. Di qui presumibilmente ebbe forma, nel latino filosofico di inizio Cinquecento, il sostantivo femminile astratto *anthropologia*. Il vocabolo latino indicava a quel tempo un repertorio di uomini celebri o, genericamente, lo studio dell'uomo nel suo complesso.

istituzionalizzazione l'antropologia si è dovuta affermare come scienza e quindi ha abbandonato i grandi progetti di descrizione delle istanze generali dell'Uomo a favore di ricerche locali e soprattutto si è dovuta dotare di un metodo scientifico tale da poter legittimare le sue analisi. L'introduzione dell'etnografia è la risposta che la disciplina accademica ha fornito alla necessità di un complesso di regole per la descrizione sistematica della diversità culturale. Marcus e Fischer hanno convenuto che “la principale innovazione è stata di riunire assieme in un'unica prassi professionale integrata i procedimenti di raccolta dei dati – precedentemente separati, relativi a popoli non occidentali, fatti principalmente da studiosi amatoriali o altri – e le analisi o teorizzazioni fatte in poltrona da antropologi accademici” (Marcus; Fischer 1988:58).

Questa innovazione ha aperto il campo allo studio intensivo delle culture, alla figura scientifico/professionale dell'etnografo e allo stile di scrittura specialistico del resoconto etnografico. Il progetto complessivo di perseguire una scienza generale dell'Uomo ha lasciato il posto ad un altro progetto olistico: quello di poter cogliere la totalità di una cultura. In questo slittamento dell'oggetto della disciplina si disvela il big-bang dell'antropologia onnicomprensiva e la nascita dell'antropologia culturale. Questa immagine del big-bang è in accordo con una storia dell'antropologia alla Jarvie⁸ che vede durante il primo trentennio del Novecento una rivoluzione nell'antropologia. Altri autori oggi sostengono retrospettivamente che l'antropologia di inizio Novecento non abbia costituito una frattura talmente netta con il passato da giustificare l'uso della parola “rivoluzione” e che, anzi, la disciplina del ventesimo secolo possa essere vista come un rifacimento in altri termini dell'antropologia del passato (Boon 1982). Gli stessi autori, che si riconoscono nel paradigma della Nuova Antropologia, identificano i germi della principale frattura rivoluzionaria all'interno della disciplina verso la fine degli anni sessanta, quando la moltiplicazione dei paradigmi antropologici (antropologia interpretativa, antropologia dialogica, antropologia come critica, antropologia come traduzione, antropologia evocativa) ha cominciato a mettere in dubbio l'epistemologia etnografica, causando l'inizio del processo di revisione delle forme di rappresentazione culturale. Il momento

⁸ Cfr. *Revolution in anthropology*, (Jarvie, 1964).

culminante di questo processo di revisione, che durante tutti gli anni '70 ha esercitato all'interno dell'antropologia una critica feroce, può essere simbolicamente identificato con il Seminario di Santa Fe del 1984. Per questi motivi nella definizione di antropologia "classica" si possono far confluire sia l'antropologia dell'800 che le antropologie legate alle scuole funzionaliste o strutturaliste del novecento.

Alcuni aspetti della frattura operata dalla Nuova Antropologia e l'emergere della Cyberantropologia sono l'oggetto di questi primi due capitoli del mio studio.

STORY(TELLER) 2

C'era una volta l'Etnografo Solitario che cavalcava al tramonto in cerca del "suo nativo". Dopo aver sopportato una serie di prove, alla fine incontrò l'oggetto della sua ricerca in una terra lontana. Superò quindi il proprio rito di passaggio, sopportando l'ordalia definitiva della "ricerca sul terreno". Dopo aver raccolto i "dati", l'Etnografo Solitario tornò a casa e scrisse un "vero" resoconto su "la cultura".

Che odiasse, tollerasse, rispettasse, soccorresse o addirittura amasse il "suo nativo", l'Etnografo Solitario era comunque, volente o nolente, complice del dominio imperialista della sua epoca. La maschera d'innocenza che egli aveva indossato (o come la chiamava, la sua "distaccata imparzialità") celava a stento il suo ruolo nel favorire il perpetuarsi del controllo coloniale di popolazioni e luoghi "distanti". Quanto ai suoi scritti, rappresentavano gli oggetti umani di quell'impresa globale che doveva essere la missione civilizzatrice, quasi fossero i destinatari ideali cui far gravare il fardello dell'uomo bianco.

[Rosaldo, 1993:71]

STORY(BOARD) 3

Un bel giorno un team di programmatori specializzati progettò un'applicazione futuristica: un programma per la descrizione dell'Uomo. All'inizio ci fu disaccordo su come codificare le procedure di ricerca e sulle basi di dati da sottoporre come input al programma. Questo disaccordo generò progressivamente lo sviluppo di varie distribuzioni del sorgente originario, orientate a diversi segmenti della descrizione dell'uomo: lo studio dell'anima (per il quale verrà poi sviluppato il software PSICOLOGIA), lo studio del corpo (e il relativo software FISIOLOGIA), lo studio delle razze umane (di cui ricordiamo i

vecchi software ANTROPOLOGIA FISICA e ANTROPOLOGIA PALEOANTROPICA basati sul sorpassato criterio della misurazione del cranio).

Intorno agli anni Venti, grazie a dei programmatori eccellenti che gli dedicarono la propria esistenza, fu rilasciata la prima versione stabile del software, rinominata ANTHROPOLOGY 1.0. Questa nuova versione comprendeva dei miglioramenti evidentissimi. Innanzitutto veniva aggiunto un nuovo oggetto alle librerie di base del programma, l'oggetto CULTURA, che riusciva da solo a risolvere il problema delle diversità riscontrabili tra le popolazioni del pianeta (nelle precedenti versioni del software tali differenze venivano imputate alla ragione biologica). Inoltre questa nuova versione includeva una rivoluzionaria routine chiamata ETNOGRAFIA che era in grado di setacciare le realtà culturali locali più disparate ed estrapolarne tutti i dati utili al funzionamento del sistema. Questa versione stabile ha troneggiato nei sistemi accademici per molti anni ed ha dato origine ad una distribuzione tutta sua chiamata ANTROPOLOGIA CULTURALE.

Dalla metà del XVIII secolo all'inizio del XX secolo il programma fu ricompilato più volte, sempre con esiti positivi, fino a che, a partire dagli anni sessanta, un gruppo molto acuto di sviluppatori mise in luce dei bugs dell'applicazione che minavano alla base la credibilità dell'output del programma. L'individuazione (ed eventuale possibile correzione) di questi bugs è tuttora in corso...

Le tre storie riportate sono pezzi di un mosaico multidimensionale di storie sull'antropologia classica. Hanno più senso insieme che singolarmente, accomunate come sono da narrazioni che si rincorrono e dal denominatore comune di essere storie (*story*). Esse non hanno la pretesa di essere vere, ma nondimeno sono false. La prima delle tre è stata costruita sulla falsariga dello stile di trattazione accademica, e se fosse solo più analitica e completa potrebbe arrogarsi il diritto di essere considerata pienamente *history*, cioè high-story, storia alta, "la" storia. La seconda storia è un estratto di un saggio di Renato Rosaldo sull'*erosione delle norme classiche* (Rosaldo 1993). La costruzione di stile epico e il tono ironico dipingono la figura dell'etnografo come quella di un antieroe

grottesco. L'incipit narrativo-fiabesco ("c'era una volta") toglie ogni veridicità alla figura dell'etnografo che sembra prendere i contorni della favola, se non, progressivamente, della barzelletta. Ma il cambio di tempo tra passato remoto (quello della fiaba) e imperfetto è il veicolo che Rosaldo usa per passare dall'ironica commiserazione alla ferma condanna, accusando il suo personaggio di non essere non tanto uno zimbello, quanto un complice del perpetuarsi del feroce controllo coloniale. Questo testo sembra sgorgare dalla bocca di un cantastorie (*storyteller*), una fiaba che serba alla fine una morale, questa volta negativa e di condanna, sul racconto. La terza storia è la narrazione immaginaria della nascita e dello sviluppo di un software chiamato ANTHROPOLOGY 1.0. Questo testo è un ulteriore esperimento che ho condotto per avvicinare il lettore alla metafora contenuta nel titolo, proseguendo l'accostamento semantico tra antropologia e informatica e moltiplicando le metafore (l'antropologia come un software, le scuole antropologiche come le diverse distribuzioni di un software, il concetto di cultura come una classe oggetto programmabile, l'etnografia come una routine del programma). Raccontare attraverso un testo allegorico (una sceneggiatura appunto, uno *storyboard*) è possibile e non vuol dire affatto mentire⁹.

L'insieme dei tre testi è più significativo della somma aritmetica dei singoli: questa distinzione tra "riferire la" storia e "raccontare le" storie costituisce in nuce una delle critiche più grandi che la nuova antropologia ha mosso alla precedente. A questo punto la metafora del crash del sistema come condizione attuale dell'antropologia classica dovrebbe essere più chiara. Il mio intento è quello di andare oltre le consuete immagini di "crisi dell'antropologia" (Clifford; Marcus 1986:25) o di "erosione delle norme classiche" (Rosaldo 1993). Torniamo per un attimo all'immagine del computer impallato. Nonostante le apparenze (una schermata fissa e la non ricettività di alcun input) un sistema in crash non è quasi mai fermo ma, al contrario, è spesso in fervida attività. Il più delle volte infatti il sistema è troppo occupato in elaborazioni ricorsive per rispondere o semplicemente non trova una risposta ai problemi che l'utente gli ha sollevato¹⁰.

⁹ Sull'importanza del "sapere narrativo" cfr. *Pragmatica del sapere narrativo* in (Lyotard 1979) e *Analisi delle narrazioni* in (Rosaldo, 1993).

¹⁰ David Harel, preside della facoltà di Matematica e Informatica presso il WIS in Israele, ha dedicato la maggior parte dei suoi studi all'individuazione e valutazione dei limiti intrinseci e ineliminabili dei calcolatori: "Perché ci interessano i lati oscuri? Non dovremmo forse noi esperti

La situazione di sistema in crash è diversa dalla situazione di sistema in stallo (l'impasse in gergo scacchistico). L'antropologia classica non è in stallo, in un posto sicuro dal quale però non si può muovere, ma è in crash, nel vortice di procedure e controlli che tentano di revisionarla per configurare un nuovo assetto. In linea con questo pensiero Arjun Appadurai auspica una rilettura/rielaborazione positiva dell'intero archivio dell'attività etnografica:

Se gran parte dell'archivio etnografico può essere riletto e riscritto come una registrazione degli infiniti modi di produzione della località, ne consegue che l'etnografia è stata involontariamente complice di questa attività produttiva [...].

Riconsiderare l'etnografia (e rileggere l'archivio etnografico) partendo da questa prospettiva consente perlomeno tre vantaggi: 1) trasforma la storia dell'etnografia da una storia di vicinati alla storia delle tecniche per la produzione della località; 2) permette di considerare in modo inedito la complessa coproduzione di categorie indigene da parte di intellettuali organici, amministratori, linguisti, missionari ed etnologi, coproduzione che aleggia su molte monografie antropologiche; 3) consente infine alla cosiddetta etnografia della modernità (della produzione della località nel contesto della modernità) di fornire a pieno titolo il suo contributo all'archivio etnografico.

[Appadurai, 1996:236]

Quando un sistema va crash adotta una serie di procedure che tentano di rielaborare creativamente la sua configurazione con lo scopo di tornare alla stabilità. La rilettura dell'archivio etnografico è una di queste procedure¹¹. A scanso di equivoci bisogna chiarire che "stabilità" non va intesa alla stregua di fissità o immutabilità, ma come configurazione ottimale per l'autoconservazione del sistema. Questa considerazione accosta in maniera perturbante un sistema (in gergo informatico) ad un sistema cognitivo.

Un sistema cognitivo è un sistema la cui organizzazione determina un dominio di interazioni nel quale esso può agire in modo pertinente al mantenimento di se stesso, ed il processo di cognizione è l'effettivo (induttivo) agire o comportarsi in questo dominio. I

occuparci di cose come rendere le macchine più piccole, veloci, semplici da usare, economiche e potenti? In verità è così, ed è quel che facciamo quasi tutti. Ma fin dagli anni Trenta del Novecento, e in numero sempre crescente, non pochi ricercatori si sono impegnati a fondo nell'investigare il rovescio della medaglia, nello smascherare le debolezze intrinseche dei computer." (Harel, 2000:VIII).

¹¹ Sulla rilettura delle strategie etnografiche dei classici cfr. anche Geertz (1988) e Clifford (1988).

sistemi viventi sono sistemi cognitivi, e il vivere in quanto processo è un processo di cognizione. Questa dichiarazione è valida per tutti gli organismi, con o senza un sistema nervoso.

[Maturana; Varela, 1980:80]

Questo ulteriore ampliamento del discorso mi aiuta a rilanciare la mia idea di sistema in crash come di un sistema che è in vita (o in cerca di vita). Il senso di questo intervento è tutto proteso a non intendere più l'antropologia in un vicolo cieco, ma a immaginarla come un sistema in continua riorganizzazione. L'immagine della crisi da superare lascia spazio a chi nostalgicamente rievoca il lato rassicurante e normativo dell'antropologia classica. Luis A Sass riporta le preoccupazioni di Cora du Bois (un'importante professoressa di antropologia ad Harvard) di fronte allo sperimentalismo etnografico come causa della progressiva frammentazione e della eventuale estinzione dell'antropologia: “una professoressa di Harvard ormai in pensione spiegò quanto si sentiva distante dalla complessità e dal disordine di quella che un tempo mi appariva una disciplina del tutto lecita ed avvincente... E' stato come andare da un eminente museo d'arte in un grande magazzino” (Sass 1986:52). Questo parallelo tra museo d'arte e magazzino¹² è stato oggetto di molte acute osservazioni, in particolare Rosaldo ha sottolineato come “Se infatti lei (riferito alla Du Bois N.d.R.) prova nostalgia per il suo eminente museo d'arte in cui ogni cosa è al suo posto, a me sembra nient'altro che una reliquia del passato coloniale; e se lei detesta il caos del grande magazzino io credo che al contrario ci dia un'immagine accurata della situazione postcoloniale, di un mondo in cui i manufatti transitano qua e là provenendo da luoghi impensati e nulla è consacrato o sigillato una volta per tutte” (Rosaldo 1993:88). Con quest'intensa presa di posizione Rosaldo riconosce che ogni riorganizzazione del sistema antropologia non può che essere temporanea e parziale. L'antropologia è per sua natura un sistema instabile, distribuito e plurale. In quanto sistema instabile è sempre in movimento, alla ricerca di nuove e creative configurazioni. A questo punto suonano indubbiamente curiose le parole di Evans-Pritchard

¹² Il rapporto **museo-magazzino** per molti aspetti è speculare al rapporto tra Cattedrale e Bazar che Eric S. Raymond pone alla base dei differenti stili di sviluppo software tra commerciale e OpenSource. Per ulteriori analisi si rimanda a Raymond (1998).

quando passa frettolosamente in rassegna il problema dei pregiudizi personali dell'etnografo.

Se siamo indulgenti verso la personalità dello studioso e se consideriamo che nell'insieme degli studi antropologici gli effetti di queste differenze individuali tendono a correggersi gli uni con gli altri, non penso che dovremmo affannarci inutilmente su questo problema, anche se è in gioco la credibilità delle scoperte antropologiche.[...]

E' quasi impossibile per chi sappia come e cosa cercare, ingannarsi su fatti, se passa due anni in mezzo ad una popolazione culturalmente omogenea e poco numerosa senza far altro che studiare il suo modo di vivere.

[Evans-Pritchard, 1957:83-4]

Nell'antropologia classica la cieca e ferma osservazione del metodo etnografico ha rappresentato la garanzia contro ogni possibilità d'errore. Nell'antropologia che verrà presentata in questo lavoro non è più ammissibile che i problemi epistemologici siano ritenuti degni di poca importanza. Ci dispiace deludere Sir. Evans-Pritchard, ma le questioni tuttora aperte non sono archiviabili sotto l'egida di un'indulgenza plenaria. Bisogna invertire completamente la rotta e considerare il crash di ANTHROPOLOGY 1.0 come un'opportunità e non come un "dannato accadimento"¹³.

¹³ Il riferimento è alla frase di David Schneider "ho letto quel dannato libro" riferita a *Scrivere la Culture* (Clifford, James; Marcus, George E. 1986:9)

Il punto di vista (nativo?)

E, come il trucco di un dio, quest'occhio stupra il mondo per generare tecno mostri.

[Donna Haraway, 1991, p.111]

L'introduzione della ricerca sul campo come metodo fondante dell'antropologia del Ventesimo secolo è attribuita a Bronislaw Malinowski. L'immagine di questo studioso ci è stata presentata come quella di uno "zelante attivista" che per primo (1914-1918) si è alzato dalla scrivania ed è andato a studiare l'Altro direttamente nei luoghi nativi. Nella famosa introduzione agli *Argonauti del Pacifico Occidentale* Malinowski teorizza l'osservazione partecipante, incitando il ricercatore a "mettere da parte la macchina fotografica, il blocco e la penna e unirsi a ciò che accade" (Malinowski 1922:46). Questa pratica diventa immediatamente il rito di passaggio necessario per essere riconosciuto come etnografo, professione emergente dei dipartimenti delle università britanniche e statunitensi. Abbiamo già illustrato quanto la nascita dell'etnografia abbia rappresentato un elemento a sostegno dell'affermazione di un campo di studi all'interno del mondo accademico. Questo è sostanzialmente il motivo per cui persino Sir James Frazier scrisse una prefazione di approvazione del primo lavoro di Malinowski. La lettura che facciamo oggi dell'introduzione e del primo capitolo degli *Argonauts* ha un sapore molto diverso. L'Etnografia con la E maiuscola così come viene formulata da Malinowski ci appare come un retaggio positivista sull'obiettività della visione¹⁴. Il metodo galileiano delle scienze esatte ha imbevuto le procedure di ricerca antropologiche. Nel saggio *Baloma*, pubblicato nel 1916 e poi inserito in *Magic, Science, Religion and Other Essays* del 1948, Malinowski esplicita con maggiore chiarezza il suo credo epistemologico, ovvero come avviene il processo di formazione della verità

¹⁴ "I risultati della ricerca scientifica in ogni ramo del sapere devono essere presentati in modo assolutamente imparziale e sincero. Nessuno si sognerebbe mai di dare un contributo sperimentale alla fisica o alla chimica senza fornire un resoconto dettagliato di tutti i preparativi degli esperimenti e una descrizione esatta degli strumenti adoperati, del modo in cui le osservazioni sono state condotte, del loro numero[...]. Io ritengo che siano di indubbio valore scientifico solo quelle fonti etnografiche in cui possiamo tracciare una linea tra i risultati dell'osservazione diretta e le affermazioni e le interpretazioni degli indigeni, da una parte, e le deduzioni dell'autore, dall'altra" (Malinowski 1922:30).

scientifico. L'etnografia è la raccolta dei dati grezzi¹⁵, che poi, nella tranquillità della sua tenda o della sua università, il ricercatore sistematizza e interpreta¹⁶ attraverso la formulazione di assiomi generalizzanti¹⁷. Senza soffermarci molto sulla questione dell'antropologia come scienza (rimandiamo per questo al paragrafo successivo) il centro dell'interesse qui è il concetto di visione. Lo sguardo di Malinowski è, per detta dello stesso, *sub specie aeternitatis*. La presenza dell'etnografo sul campo è fondamentale dal momento in cui si ipotizza che egli e nessun altro riesce a individuare gli aspetti pertinenti e peculiari del comportamento dei nativi. L'osservazione di seconda mano, quella dei missionari e degli amministratori coloniali, non può più costituire un mezzo affidabile di raccolta dei dati bruti. Il sostantivo "osservazione" si viene a trovare dapprima accostato ad un aggettivo ("diretta") e poi ad un participio ("partecipante"). Il primo passo del metodo scientifico, l'osservazione appunto, è normativizzato. Tuttavia è facile capire subito quanto la posizione da cui Malinowski ci dice di osservare sia davvero sfuggente: "all'interno" per comprendere e "all'esterno" per descrivere¹⁸. La sua prospettiva da un lato pretende di annullare la distanza tra l'osservatore e l'osservato (attraverso l'osservazione partecipante) e dall'altro persegue uno stile di analisi che impone la distanza dell'osservatore situato in un punto di vista assoluto. Questa tensione tra distanze e vicinanze è stata espressa con colore da Geertz che ha forgiato l'espressione della "descrizione partecipante" (Geertz 1988:90).

Nonostante abbiamo sostenuto che l'introduzione di *Argonauts* abbia perso la sua attualità c'è una frase che mantiene intatto il proprio fascino. E' la celeberrima

¹⁵ "Chi fa ricerca sul campo deve far fronte ad un'affluenza caotica di fatti, alcuni dei quali sono così piccoli da sembrare insignificanti; ed altri di dimensioni così invadenti che è difficile abbracciarli con uno sguardo sintetico. In realtà, nella loro forma grezza, essi non sono fatti scientifici" (Malinowski 1948:238).

¹⁶ "(I dati grezzi dell'osservazione) risultano assolutamente inafferrabili, e possono essere fissati soltanto nell'interpretazione, da uno sguardo che li consideri *sub specie aeternitatis*, afferrando ciò che in loro è essenziale e facendo di questo un punto fermo" corsivo nell'originale (Malinowski 1948:238).

¹⁷ "*Soltanto le leggi e le generalizzazioni sono fatti scientifici*, e il lavoro sul campo esiste solo ed esclusivamente nell'interpretazione della caotica realtà sociale, nel subordinarla a regole generali" corsivo nell'originale (Malinowski 1948:238).

¹⁸ "In Etnografia la distanza è enorme tra la materia bruta come essa si presenta, nel caleidoscopio della vita tribale, e la presentazione finale che l'autore fa dei risultati" (Malinowski 1922:31).

dichiarazione d'intenti dell'antropologia che deve "afferrare il punto di vista del nativo, il *suo* rapporto con la vita, di comprendere la *sua* visione del suo mondo".

I continui riferimenti metaforici di un epistemologia come percezione visiva (punto di vista, "osservazione" partecipante, visione del mondo) aprono degli interrogativi su chi, quando, in che modo e da dove guarda cosa. Il contributo di Donna Haraway su questo punto è fondamentale:

Procederò appoggiandomi metaforicamente alla visione: un sistema sensoriale che il discorso femminista ha molto denigrato. La visione può servire a evitare opposizioni binarie. Vorrei insistere sulla natura corporea della visione, e in tal modo rivalutare il sistema sensoriale che è stato usato invece per significare un salto che esce dai confini del corpo marcato ed entra in uno sguardo conquistatore che viene dal nulla. E' questo lo sguardo che iscrive nel mito tutti i corpi marcati, e che permette alla categoria dei corpi non marcati di rivendicare per sé il potere di vedere e di non essere visti, di rappresentare e allo stesso tempo di sfuggire alla rappresentazione. Questo sguardo significa le posizioni non marcate "Uomo" e "Bianco", e per le femministe conferisce un tono sgradevole alla parola oggettività nelle società scientifiche e tecnologiche, tardo-industriali, militarizzate, razziste e di dominio maschile, e cioè qui, nel ventre del mostro: gli Stati Uniti fine anni ottanta.

[Haraway, 1991, p.110-111]

Lo status di osservatore è un privilegio. L'osservatore non è mai un corpo marcato, al centro della discussione o sul banco degli imputati. Egli, come cosparso dalla magica vernice dell'invisibilità, vede senza essere visto. In questa situazione di panopticon¹⁹, gli osservati non possono che essere prigionieri. Infatti il dominio invisibile è la caratteristica del potere assoluto, cioè ab-solutus, libero da qualsiasi vincolo, limite. Osservare è potere, osservare l'osservatore è contropotere.

¹⁹ Il modello del panopticon, la prigione ideale, in cui tutte le celle possono essere osservate da una torre centrale, è il frutto dell'immaginazione del filosofo inglese Jeremy Bentham a partire dal 1785. Nel progetto i galeotti non devono conoscere i punti di osservazione dell'autorità centrale per fare in modo che si sentano osservati dovunque e in qualsiasi momento. Negli anni '70 Michel Foucault si è rifatto al modello del panopticon per illustrare la costruzione del potere di quella che ha definito come la "società disciplinare". Il dibattito sul controllo è molto vivo attualmente soprattutto sul tema della **dataveillance**, cioè la data surveillance. Le moderne tecnologie dell'osservazione (videosorveglianza) combinate con i moderni sistemi di trattamento dei dati possono costituire un tecnocollaboro più forte di qualsiasi prigione a pianta centrale. Il gruppo di attivisti 0100101110101101.org ha fatto partire nel 2001 un provocatorio progetto di difesa della privacy chiamato life-sharing.

Donna Haraway insiste sullo sviluppo esponenziale delle tecnologie della visualizzazione, sul moltiplicarsi degli screen a disposizione di ognuno, per denunciare il modo in cui gli occhi sono stati usati durante la storia della scienza collegata al militarismo, al colonialismo e al maschilismo: come forza per allontanare il soggetto di conoscenza da tutto e da tutti, nell'interesse di un potere assoluto (Haraway 1991:111). Rimarcare la *natura corporea* della visione è il primo passo che va mosso contro l'oggettivismo. La tradizione dell'epistemologia cartesiana²⁰ ha insistito nel creare delle scissioni, tra corpo (*res extensa*) e mente (*res cogitans*), tra osservatore e osservato. "Il dualismo cartesiano", sostiene Victor Turner, "ha insistito per separare il soggetto dall'oggetto, noi da loro. Ha in realtà trasformato gli uomini dell'occidente in voyeurs, aumentando fino all'esagerazione le capacità visive con l'uso di macro- e microstrumentazioni, per conoscere con modo migliore le strutture del mondo con un occhio al suo sfruttamento" (Turner 1982, p.180). Anche Renato Rosaldo con un gioco di suoni denuncia il rapporto tra l'occhio (eye) dell'etnografia all'io (I) dell'imperialismo (Rosaldo 1993:84). L'osservatore che si fa "tabula rasa" acquista lo status di scienziato, e grazie all'artificioso distacco che frapponne tra sé e l'oggetto di studio diventa un corpo non marcato. L'osservatore si spoglia delle sue caratteristiche e si situa in uno spazio di dominio senza tempo, in cui egli è sempre identico a se stesso, trascendente. "L'unica posizione da cui non si potrebbe assolutamente praticare e onorare l'oggettività è il punto di vista del padrone, dell'Uomo, del Dio Unico il cui Occhio²¹ produce, ordina e si appropria di ogni differenza.

²⁰ Cfr. sulle critiche al discorso sul metodo di Cartesio (Antonio R. Damasio, *L'errore di Cartesio: emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano, 1996)

²¹ Lo sguardo di Dio è infatti insostenibile. Dante Alighieri nella *Divina Commedia* tratta la figura di Lucifero (Inf. XXXI 143; Inf. XXXIV 18,89; Pg. XII 25-27; Pd. IX 47-48; Pd. IX 127-129; Pd. XXVII 26-27; Pd. XXXIV 55-57). Lucifero è colui che, per superbia di essere il più bello degli angeli (*la creatura ch'ebbe il bel sembiante*), si riteneva degno di incrociare lo sguardo di Dio. Questa ambizione smodata lo ha fatto precipitare all'inferno (*E ciò fa certo che 'l primo superbo, che fu la somma d'ogne creatura, per non aspettar lume, cadde acerbo*;). Anche nella Bibbia (Isaia 14:12-15) viene narrata la caduta di Lucifero "Come mai sei caduto dal cielo, Lucifero, astro mattutino, figlio dell'aurora? Come mai sei stato steso a terra, signore di popoli? Eppure tu pensavi: Salirò in cielo, sulle stelle di Dio innalzerò il trono, dimorerò sul monte dell'assemblea, nelle parti più remote del settentrione. Salirò sulle regioni superiori delle nubi, mi farò uguale all'Altissimo. E invece sei stato precipitato negli inferi, nelle profondità dell'abisso!". L'ambizione di Lucifero è stata quella di aver voluto vedere lo sguardo di Dio, essersi sentito anch'egli osservatore e non osservato. Nella stessa etimologia della parola, Lucifero è il "portatore di luce", quindi la sua ambizione è stata quella di aver voluto prendere il posto di Dio, unico portatore della verità ("luce" nella metafora biblica).

Nessuno ha mai accusato il Dio del monoteismo di oggettività, solo di indifferenza. Il trucco da Dio è sempre identico a se stesso, e l'abbiamo preso per creatività, conoscenza e persino onniscienza" (Haraway 1991:117).

All'interno di questa discussione sullo status dell'osservatore, la pubblicazione nel 1967, ad opera di Valetta Malinowska, delle note di campo di Bronislaw Malinowski, acquista un'importanza strategica. Il *diary* contiene le annotazioni effettuate fra il settembre 1914 e l'agosto 1915 e fra l'ottobre 1917 e il luglio 1918 nel corso delle ricerche svolte presso l'arcipelago delle isole Trobriand (il lavoro sul campo da quale Malinowski trasse *Argonauts*). Il tono intimo e quasi confidenziale delle pagine lascia presumere che esso non fosse stato redatto per la pubblicazione. La decisione della moglie dell'antropologo di pubblicare questa raccolta, nonostante il suo carattere riservato, è dichiaratamente consapevole perché "sono giunta alla conclusione che è di grande importanza offrire agli studiosi e ai lettori, di oggi e di domani, degli scritti antropologici di Malinowski uno scorcio diretto della sua intima personalità e del suo modo di vivere e pensare durante il periodo di maggior rilievo delle sue ricerche, invece di lasciar chiusi questi brevi diari in un archivio" (Dalla prefazione²² al *diary* di Valetta Malinowska).

Il *diary* apre uno squarcio di luce. Come un solvente leva via la vernice dell'invisibilità a Malinowski. L'osservatore si auto-osserva, e ci comunica le sue frustrazioni, i suoi timori, le sue perplessità sul ruolo che sta svolgendo. Emerge una figura molto più complessa dell'Etnografo Solitario. Malinowski trascrive anche i suoi sogni²³. Il testo man mano si allontana dall'essere una raccolta di scarse note sul campo per assumere la forma di un viaggio nell'interspace, un itinerario nel cuore di tenebra²⁴ dell'etnografo polacco.

Era prevedibile che un testo come il *diary* potesse provocare scandalo, perché restituiva l'immagine di uno degli accademici più autorevoli come quella di un

²² (Malinowski 1967:8).

²³ "Oggi, lunedì 20-09-14, ho fatto uno strano sogno: un rapporto omosessuale con il mio stesso doppio come partner. Sentimenti stranamente autoerotici; l'impressione che mi sarebbe piaciuto avere una bocca proprio come la mia da baciare, un collo modellato proprio come il mio, una fronte proprio come la mia (vista di profilo)" (Malinowski 1967, p.19).

²⁴ Sono frequentissimi i paralleli in letteratura tra il *diary* e *Cuore di tenebra* di Conrad. "Tanto *Heart of Darkness*, quanto il *diary*, sembrano ritrarre la crisi di una identità: una lotta ai confini della civiltà occidentale contro la minaccia di dissoluzione morale" (Clifford 1988, p.122).

ipocondriaco tutto intento a pensare a se stesso, di una persona in preda a continue crisi depressive e costretto a farsi coraggio per non perdersi d'animo. Le fantasie sessuali di Malinowski sulle donne trobriandesi e la sua continua collera contro i nativi non devono essere piaciute a chi ne faceva un maestro del relativismo culturale, un "salvatore" di mondi "puri". L'interesse che riveste il *diary* per l'antropologia contemporanea non sta tanto nella riconsiderazione storica della figura di Malinowski, quanto perché "ci costringe a confrontarci con le complessità di tali incontri (il lavoro sul campo N.d.R.) e a considerare come costruzioni parziali tutti i resoconti testuali basati sulla ricerca sul campo" (Clifford 1998, p.121).

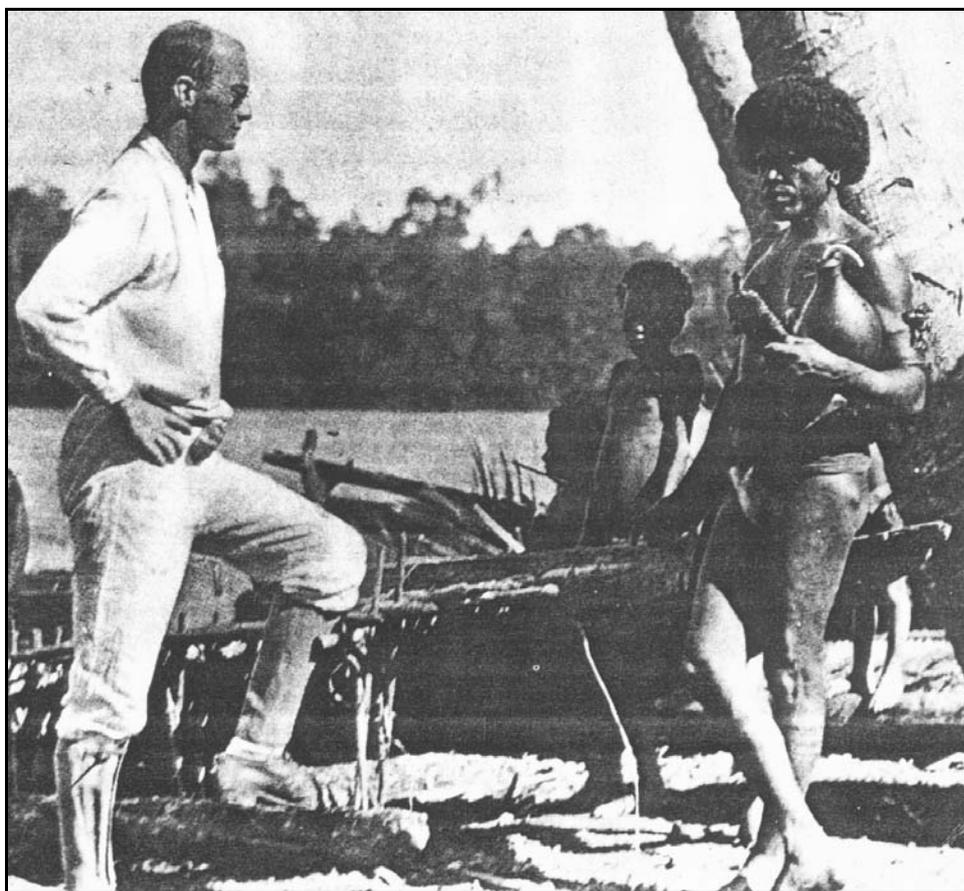


Figura 1: Foto di Malinowski nelle Isole Trobriand (Archives British Library of Political and Economic Science, London).

Le numerose foto che Malinowski ha scattato durante il suo studio nelle Trobriand costituiscono un ulteriore testo d'analisi per comprendere l'immagine

che si è venuta a creare dell'etnografo ricercatore sul campo. In queste foto Malinowski è quasi sempre al centro dell'immagine, vestito di bianco, più alto di tutti, circondato dai "suoi" nativi che sembrano ascoltarlo o osservarlo severamente. In alcune immagini il campo largo inquadra un paesaggio esotico (tipo una giungla o un deserto), nel quale il ricercatore è in evidente stato d'isolamento, oppure spesso Malinowski si fa ritrarre nella sua tenda (nell'intimità) mentre scrive le sue note o mentre si riposa.



Figura 2: Foto di Malinowski nelle Isole Trobriand (Archives British Library of Political and Economic Science, London).

All'interno del filone ben delineato dell'antropologia del visivo le foto di Malinowski rivestono un'importanza primaria. I caratteri di costruzione strategica e resoconto parziale attribuiti al testo fondamentale (*Argonauts*) dell'etnografo polacco sono diventati le chiavi per reinterpretare l'album fotografico della ricerca alle Trobriand. Ad esempio la foto (Figura 1) che l'editore Armando ha scelto di mettere in copertina per l'edizione italiana del *diary* costituisce una delle raffigurazioni più forti dell'autorità etnografica. In questa immagine il piano a figura intera mostra tre figure (Malinowski, un nativo e un bambino) in una composizione ordinata e apparentemente simmetrica. L'etnografo è a sinistra, rigorosamente vestito di bianco, in posizione eretta, prossemicamente rivolto al

nativo (il ginocchio piegato nella sua direzione, le mani alla cintola, lo sguardo che cade dall'alto) come se si aspettasse qualcosa da lui, come intento a ricevere qualche "dato etnografico". Il nativo, sulla destra della figura, è appoggiato ad un albero in atteggiamento meno rigido, eppure non incontra lo sguardo dell'etnografo (avvertendo quasi una sorta di pressione), incrociando inoltre le gambe (in segno di difesa?). Sullo sfondo un bambino assiste a questa relazione e anch'egli forse abbassa lo sguardo dinnanzi all'autorità di Malinowski. L'eliminazione dello spazio circostante (presente anche in Figura 2) è una strategia che Malinowski adotta probabilmente per creare il senso di un lavoro sul campo ravvicinato e profondo, fuori dalla categoria del tempo.

Il medium fotografico stesso non può più essere considerato una trasposizione oggettiva del reale. Se il pittore tradizionalmente aggiunge forme e colori ad una tela bianca, il fotografo opera un'azione sottrattiva²⁵ nei confronti del mondo: sceglie soggetto e inquadratura mettendo in evidenza una piccola parte e tagliando tutto il resto. Lo scatto fotografico è un agire selettivo sia nei confronti dello spazio sia nei confronti del tempo. La foto conserva una particella di spazio e alcuni istanti di tempo (a seconda del tempo di esposizione). E' semplice obiettare che l'agire selettivo è proprio anche della pittura, perché costituisce la sua opera ambientandola in uno spazio/tempo, ma la differenza risiede nel fatto che nella fotografia il soggetto rappresentato sembra essere rappresentato direttamente, senza mediazione umana alcuna. Per questo le scelte che il fotografo attua attraverso i tagli dell'inquadratura sono molto più sfuggenti e problematiche. Infatti il punto di vista di una foto non si percepisce solo attraverso le scelte degli oggetti/figure rappresentate ma anche attraverso la rimozione di alcuni. Daniele Barbieri in un testo sul linguaggio del fumetto (Barbieri 1991) fa l'esempio di dover fotografare una donna ed un uomo che si guardano teneramente. Se noi escludessimo l'uomo dall'inquadratura otterremmo un'immagine di una donna che guarda teneramente qualcosa, ma non sapremmo che cosa; potrebbe essere il suo uomo, il suo bambino, o magari anche un gelato gustoso o una scena d'amore di un film. Il senso è che avendo tagliato dall'immagine la figura di lui anche l'interpretazione della figura di lei è cambiata; "Abbiamo tolto dalla scena non

²⁵ Per un parallelo interessante tra modalità compositive della pittura e della fotografia cfr. (Barbieri 1991).

solo un oggetto o una figura, ma anche *le relazioni che la figura inquadrata ha con quella*” (Barbieri 1991:130 corsivo originale).

Lo sguardo critico sulle fotografie di *Argonauts* ci porta ad osservarle con lo stesso spirito con cui leggiamo il testo, cercando cioè quello che manca, quello che Malinowski ha scelto deliberatamente di non testimoniare o ha inconsapevolmente eliminato dal campo delle sue inquadrature.



Figura 3: Piccolo fucile, imitazione di un oggetto europeo, rivestito in argento martellato, appartenuto al re Béhanzin (Bénin, Abomey 1932). Parigi, Musée de l’Homme, Trocadero.

Nel corso di un viaggio in Francia ho avuto l’occasione di visitare il museo dell’Uomo a Parigi, comunemente detto il Trocadéro²⁶. La storia²⁷ dell’organizzazione di questo museo tallona le trasformazioni dell’antropologia di inizio novecento: negli anni venti il *Troca* era il posto dove si potevano scorgere esotismi e artefatti dell’*art nègré* allora tanto in voga. Con l’affermarsi

²⁶ Il museo è ospitato dal napoleonico Palais de Chaillot nella piazza del Trocadero, dedicata all’omonima fortezza spagnola conquistata dai francesi nel 1823.

²⁷ Per un’analisi storica del museo dell’Uomo cfr. *Surrealismo etnografico* in (Clifford 1988:162-174).

dell'etnografia come scienza il museo si è trasformato nella collezione di artefatti (dati etnografici) esposti in contesti ricostruiti e facilmente interpretabili (Clifford 1988, p.168). Il *Troca* ha quindi perso progressivamente il suo carattere chic per diventare il luogo del consolidamento e dell'esposizione del sapere etnografico (Clifford 1988, p.169).



Figura 4: Decorazione in bassorilievo appartenente ad un palazzo Dogon (Mali, 1931, Prima spedizione Dakar-Gibuti). Parigi, Musée de l'Homme, Trocadero.

Oggi il museo dell'Uomo è un luogo che emana la sensazione di trovarsi al cospetto di un reperto archeologico. Da contenitore di reperti per l'effetto di una strana metonimia è diventato reperto esso stesso. All'entrata sono affissi dei vecchi articoli di giornale che esaltano l'importanza del museo e c'è una petizione che il visitatore può firmare per scongiurare la chiusura. I grandi spazi aperti dell'ingresso e degli scaloni mettono a nudo la scarsità dei visitatori, creando un'atmosfera di magnificenza verso un passato remoto, decorazioni e lampadari che testimoniano la grandezza dei fasti che furono. Le stanze enormi della

collezione, divisa scientificamente per continenti²⁸, sono attraversate quasi esclusivamente da scolaresche che si fermano davanti alle illustrazioni mentre la maestra spiega che gli eschimesi vivevano “effettivamente” così, indossando quei vestiti, usando quegli utensili, etc...

Trovandomi per la prima volta al cospetto della collezione del *Troca* (tra cui il famoso “bottino²⁹” della prima spedizione Dakar-Gibuti), ho cercato negli oggetti e nelle fotografie esposte quello che non avevo trovato in *Argonauts*, i tagli dell'inquadratura. L'immagine di figura 3 è una foto che ho scattato in una delle prime sale della collezione africana. Nella vetrina c'è un artefatto nativo del Bénin che è un'imitazione di un oggetto europeo. L'interesse che mi ha suscitato questo reperto è stato molteplice. Innanzitutto è una delle rarissime tracce di un'interpretazione che procede dal nativo verso l'etnografo. Questa volta è un oggetto europeo a venir reinterpretato e ricontestualizzato all'interno di un gruppo di nativi. Inoltre la scelta dell'oggetto imitato, un fucile, è non solo la testimonianza del dominio europeo perpetrato per mezzo delle armi ma anche la riappropriazione simbolica dell'oggetto del dominio. Naturalmente un modellino di fucile in legno rivestito di argento non spara e non uccide nessuno, ma il fatto di averlo fatto così accuratamente e di essere appartenuto al re indica come anche il potere locale volesse essere forte come quello europeo oppure assomigliargli.

Il secondo reperto (figura 4) è una parte della decorazione di un palazzo Dogon in Mali. La decorazione, che comprende almeno altre 30 figure simili a quella da me fotografata, ha dei temi abbastanza vari riconducibili a scene di vita vissuta. La scena che io ho riportato è quella di una probabile intimidazione (se non di un omicidio) compiuta da un “uomo bianco” nei confronti di un nativo. L'immagine è alquanto perturbante perché viene rappresentata chiaramente l'asimmetria di potere tra il carnefice armato di fucile e la vittima armata solamente di un arco. Nelle fotografie di Malinowski molti nativi portano con sé delle armi ma mai l'etnografo né qualcuno dei suoi collaboratori. Questi artefatti che ho rinvenuto al *Troca* mostrano alcune delle situazioni tagliate fuori dai

²⁸ PIANO 1: galleria d'Africa, galleria d'Europa. PIANO 2: galleria dei popoli artici, galleria d'Asia, galleria d'Oceania, galleria d'America.

²⁹ Secondo la celebre espressione di Rivet e Rivière (1933:5).

resoconti ufficiali e ci costringono ad interrogarci sulle condizioni e sui rapporti di potere in cui sono stati generati i testi etnografici.

La definizione problematica dei rapporti di potere e la loro fondamentale importanza nell'orientare il punto di vista dell'etnografo ci fanno capire perché per Marcel Griaule “la ricerca sul campo era una lotta perenne per il controllo (nel senso scientifico, sia politico) di tale incontro (quello con il nativo N.d.R)” (Clifford 1988:87). Nell'introduzione metodologica al rapporto sulla missione Dakar-Gibuti lo stesso Griaule (1933) ammette che l'etnografia è uno scontro, una manipolazione, in cui la posta in gioco è il potere. L'etnografia classica dei ricercatori sul campo americani e inglesi ha epurato queste preoccupazioni, convinta che la ferma applicazione del metodo potesse bastare a garantire una visione imparziale, equidistante. Ma equidistante da che cosa? E soprattutto come si fa ad essere distante essendo una delle parti in gioco?

In questa antinomia che oppone da una parte il mestiere, dall'altra un'impresa ambigua che oscilla tra la missione e il rifugio, partecipa sempre dell'uno e dell'altro, pur identificandosi ora con l'una ora con l'altro, l'etnografia occupa un certo posto di elezione. E' la forma più estrema che si possa concepire del secondo termine (cioè, il rifugio). Pur ritenendosi umano, l'etnografo cerca di conoscere e giudicare l'uomo da un punto di vista sufficientemente elevato e distaccato, per astrarlo dalle contingenze particolari a una data società o a una data civiltà.

Le condizioni di vita e di lavoro dell'etnografo lo staccano fisicamente dal suo gruppo per lunghi periodi; la brutalità dei cambiamenti ai quali si espone produce in lui una specie di disancoramento cronico: mai più si sentirà a casa sua in nessun posto, rimarrà psicologicamente mutilato.

[Claude Lévi-Strauss, 1955:53]

Le preoccupazioni di Lévi-Strauss sono esemplari. Dov'è questo punto di Archimede su cui far leva per consentire la visione oggettiva? A che titolo e come ci si può elevare per vedere dall'alto? Quanto l'esperienza del lavoro sul campo muta il posizionamento della visione? La soppressione della propria presenza è la strategia che l'etnografo attua per istaurare la propria autorità scientifica. Sopprimere la propria presenza vuol dire sopprimere la propria collocazione spazio/temporale, sopprimere la relatività del punto di vista. Vincent Crapanzano

nel suo saggio *Il dilemma di Ermes* (1986) esamina come in alcuni testi viene giustificata l'adozione di un punto di vista onnicomprensivo. Ne risulta che George Catlin³⁰ avvalora l'oggettività del suo posizionamento in quanto egli è ammesso alla visione del rituale sanguinoso dell'O-Kee-Pa dei Mandan dallo stesso maestro di cerimonie che gli ha riservato, per l'occasione, degli "alti scranni" (Catlin 1987:192). Invece Goethe³¹ prima ammette l'impossibilità di poter descrivere da un unico punto di vista il carnevale³² e poi adotta una strategia testuale di onnipresenza in qualsiasi punto della festa; all'interno di descrizioni particolareggiate ma non contestualizzate inserisce delle cerniere temporali ("nel frattempo", "in quell'istante") che spostano il suo punto di vista da tutta altra parte per ricominciare la descrizione di un altrove. La conclusione di Crapanzano è che l'etnografo onnisciente che guarda dall'alto non può far altro che coprire con la sua ombra il nativo (Crapanzano 1986, p.108).

Questa conclusione estrema è un modo per affermare che "i modi di vita umani si influenzano, si dominano, si caricaturizzano, si traducono e si sovvertono l'un l'altro. L'analisi culturale è sempre immersa nei movimenti globali della differenza e del potere" (Clifford 1986:46). Anche Donna Haraway insiste su questo nesso inscindibile tra potere e vedere affermando che "la visione è *sempre* questione del potere di vedere e forse della violenza implicita nelle nostre pratiche di visualizzazione" (Haraway 1991, p.116 corsivo originale nel testo).

Se teniamo presente che ogni prospettiva è una strategia e che ogni punto di vista è il risultato di un rapporto di potere non possiamo che interpretare in senso "classico" la nota affermazione di Clifford Geertz:

La cultura di un popolo è un insieme di testi, anch'essi degli insiemi, che l'antropologo si sforza di leggere sopra le spalle di quelli a cui appartengono di diritto.

[Clifford Geertz, 1973:448-9]

³⁰ Op. cit. (Catlin 1841).

³¹ Op. cit. (Goethe 1829).

³² "È impossibile dominare interamente con lo sguardo la strada lunga e stretta in cui la gente si accalca movendosi in avanti e indietro; nel ristretto ambito del tumulto a noi visibile difficilmente riusciamo a distinguere qualche cosa" (Goethe 1983:542).

L'idea di "leggere sulle spalle" è un'evidente ammissione dell'asimmetria tra etnografo e nativo. Come sostiene anche Crapanzano in questa metafora "non c'è mai una relazione io-tu, un dialogo, due persone che, insieme, leggono lo stesso testo e lo discutono faccia a faccia, ma solo una relazione io-loro" (Crapanzano 1986:106). Per questo, la metafora della lettura sulle spalle, è stata usata anche da William Gibson in *Neuromante* per descrivere il rapporto tra Case e un costrutto. Il risultato di questa impostazione è che un costrutto (nel mio parallelo il nativo di Geertz), non ha memoria, è inalterabile e... non ha scelta.

Case attivò il sensore accanto all'Hosaka. Il nitido cerchio di luce cadde direttamente sopra il costrutto di Flatline. Inserì dell'ice, collegò il costrutto, ed entrò.

Provò la netta sensazione di star leggendo sopra la spalla di qualcuno.

Tossi. – Dix? McCoy? Sei tu, amico? – Aveva un nodo alla gola.

– Ehi fratello – rispose una voce senza direzione.

– Sono Case, amico. Mi riconosci?

– Il tuttofare di Miami. Hai imparato in fretta.

– Qual è l'ultima cosa di cui ti ricordi, prima che ti parlassi, Dix?

– Niente.

– Aspetta. – Staccò il costrutto. La presenza scomparve. Lo ricollegò. – Dix, chi sono?

– Che cavolo ne so, amico. Chi sei?

– Ca... il tuo amico. Socio. Cosa succede?

– Buona domanda.

– Ricordi di essere stato qui, un secondo fa?

– No.

– Sai come funziona una matrice di personalità ROM?

– Certo, fratello: è un costrutto inalterabile.

– Così se io la collego al banco che sto usando, posso dargli una memoria sequenziale in tempo reale?

– Immagino di sì – disse il costrutto.

– D'accordo, Dix. Tu sei un costrutto ROM. Mi hai capito?

– Se lo dici tu – disse il costrutto. – Chi sei?

– Case.

– Miami – disse la voce. – Il tuttofare. Hai imparato in fretta.

– Proprio così. E per cominciare, Dix, tu ed io sghusceremo fino alla griglia di Londra e accederemo a qualche piccolo dato. Ci stai?

– Mi vorresti dire che ho una scelta, fratello?

[William Gibson, 1984:78]

IL CLUB DELLE SCIENZE: una disciplina disciplinata

“C’è in noi un’impotenza di dimostrare che non può essere vinta da tutto il dogmatismo.

C’è in noi un’idea della verità che non può esser vinta da tutto il pirronismo”

[Blaise Pascal, *Pensieri*, n. 395]

Il senso di questo paragrafo è tutto racchiuso nella tensione del frammento di Pascal. Le innumerevoli obiezioni che il pensiero scettico ha sollevato dinnanzi alla fiducia accordata all’osservazione empirica diretta hanno messo dei freni allo scientismo estremo. Eppure il monito galileiano sui limiti della conoscenza³³ è stato ignorato nei secoli XVIII e XIX (il periodo della scienza moderna trionfante grazie all’inflessibilità del suo metodo causale e deterministico). L’ideale di una conoscenza esatta, accurata e generalizzabile, è considerato una chimera da tempo. “Nell’arco del secolo che si sta ormai concludendo, l’impresa scientifica scopre la sua natura intimamente probabilistica, la sua essenziale storicità, l’ineliminabile ruolo svolto dall’osservatore nell’indagare la natura; e la filosofia che si occupa dei fondamenti concettuali che sono alla base della scienza stessa pone in rilievo una lunga teoria di presupposti dogmatici che via via si riveleranno sogni illusori: dalla fede nel procedimento induttivo alla fiducia negli esperimenti cruciali, all’appello a una base empirica neutra e oggettiva” (Rebaglia 1997:10). Eppure, come sostiene Pascal, pur consapevoli dell’impossibilità di dimostrare, la nostra smania di conoscenza ci porterà sempre a fare ipotesi sul mondo e a confutarle³⁴.

³³ L’epistemologia aristotelica riteneva possibile arrivare a conoscere l’essenza delle cose. Con Galileo Galilei ha inizio la problematizzazione del sapere come indagine mai conclusa. Per Galilei arrivare a conoscere l’essenza è impossibile (“non giova tentar di penetrare l’essenza vera ed intrinseca delle scienze naturali”) e solo alcuni aspetti (“accidenti”) delle cose come il moto, il luogo, possono essere appresi. Questi aspetti sono le qualità *oggettive* dei corpi di cui Galileo parla in un brano de *Il Saggiatore* (1623) contrapponendole alle qualità *soggettive*. Questa distinzione tra qualità soggettive e oggettive dei corpi ha costituito le fondamenta per lo sviluppo della scienza moderna.

³⁴ “Non abbiamo inteso scrivere un testo di fisica. Né di esporre in ordine sistematico gli elementi fenomenologici e teorici della fisica. Abbiamo piuttosto inteso di disegnare a larghi tratti i tentativi dell’intelletto umano, volti a scoprire un nesso tra il mondo delle idee e il mondo dei fenomeni. Abbiamo cercato di mostrare quali siano le forze che inducono la scienza a concepire idee rispondenti alla realtà del mondo in cui viviamo” dall’introduzione de *L’evoluzione della fisica* (Einstein; Infeld 1938:11).

Per fare i conti con l'insopprimibile desiderio di sapere, l'uomo si è chiesto da sempre quali fossero le modalità attraverso cui soddisfare questo bisogno. Agli Eristi, che avevano asserito la totale impossibilità della conoscenza³⁵, Platone contrappose il concetto di *anámnesei*³⁶, cioè una sorta di ricordo in cui avviene il riconoscimento della percezione con una forma ideale che noi abbiamo già da sempre nella nostra interiorità. Nella *Repubblica* Platone approfondisce il discorso e, tenendo ferma l'*anámnesei* come radice della possibilità del conoscere, illustra come la conoscenza sia proporzionale all'essere, in modo che solo ciò che è massimamente essere è perfettamente conoscibile. La conseguenza diretta di questa osservazione è che il non-essere è assolutamente inconoscibile. Ora, poiché esiste una realtà intermedia tra essere e non-essere (il sensibile, perché soggetto a divenire), Platone è costretto ad affermare che di questo intermedio c'è una conoscenza appunto intermedia (tra scienza e ignoranza) che si può chiamare "opinione" (*doxa*). Questa opinione è quasi sempre fallace, ed è ben lungi dall'essere la conoscenza vera (*epistéme*). Quindi per Platone, attraverso il rispecchiamento tra realtà esterna e interna, la scienza (*epistéme*) è conoscenza di forme pure. Il primo a scardinare completamente questo pensiero è Cartesio che immagina lo spazio interiore della mente come una *tabula rasa*. La conoscenza per Cartesio dipende dall'esattezza delle rappresentazioni mentali che facciamo del mondo esteriore. Essendo la mente originariamente vuota, non v'è alcun rispecchiamento con idee pure, ma solamente congetture che si sforzano di comprendere il reale. "A partire dal diciassettesimo secolo, la conoscenza divenne questione interiore, di rappresentazione e di giudizio. La filosofia moderna nacque quando un soggetto conoscente dotato di coscienza e le sue rappresentazioni

³⁵ Il paradosso degli Eristi è che "non si può cercare di conoscere ciò che ancora non si conosce perché, se anche lo si trovasse, non lo si potrebbe riconoscere, mancando il mezzo per effettuare il riconoscimento" (Reale; Antiseri 1983, vol. 1:58).

³⁶ E' nel *Menone* che Platone affronta per la prima volta la questione epistemologica. Sulle origini del concetto di *anamnesi* in realtà c'è una spiegazione duplice. In prima battuta Platone, rifacendosi alle dottrine orfico-pitagoriche, conferma l'immortalità dell'anima attestando che quest'ultima ha conosciuto e reca con sé la realtà tutta (in questo caso l'anamnesi è alla stregua dell'affiorare di un ricordo). Nella seconda parte del libro Platone indica un episodio in cui uno schiavo ignaro di geometria, interrogato maieuticamente dal filosofo stesso, riesce a risolvere un problema difficile. L'*anamnesi* quindi si configura come la fusione sia dell'ideale pitagorico della metempsicosi (in cui l'anima possiede in sé il ricordo delle altre vite) che del pensiero socratico (fa affiorare la verità che risiede in ognuno di noi).

divvennero il problema centrale del pensiero, il paradigma di tutto il sapere” (Rabinow 1986:294).

Se il pensiero cartesiano ha costituito una novità assoluta per quanto riguarda la separazione tra “mondo esterno” e “osservatore” esso condivide con i classici greci il presupposto dell’esistenza di una realtà oggettiva (totalmente indipendente dall’attività conoscitiva del soggetto) e la fiducia che, attraverso un metodo rigoroso, tale realtà sia conoscibile. Per chiarezza, senza aver la pretesa di essere esaustivi, si potrebbe riassumere tutta la prospettiva “realista” succitata attraverso tre criteri³⁷: la verità come rispecchiamento, la verità come evidenza e la verità come conformità. Il criterio del rispecchiamento è appunto il pensiero platonico della fedeltà alla realtà ultima delle cose. La conoscenza comprende la realtà perché essa si rispecchia nelle forme che l’anima possiede. Il criterio della verità come evidenza è rintracciabile nella logica aristotelica. Attraverso i principi logici (*identità, non contraddizione e terzo escluso*) Aristotele individua nel sillogismo una delle modalità attraverso cui attestare la verità degli enunciati che non sono descrizioni del mondo fenomenico. Grazie a una serie di enunciati indubitabili a priori, attraverso la logica, si può allargare la nostra capacità di pronunciare enunciati veri sul mondo. Il criterio della verità come conformità prescrive che le asserzioni empiriche sono vere quando risultano conformi allo stato di cose esistente, ovvero quando vi è conformità tra descrizione linguistica ed esperienza del mondo fenomenico. Questi tre criteri hanno costituito le campate sulle quali l’arco della scienza moderna si è sviluppato, staccandosi dalla filosofia. E’ Kant che riconosce alla filosofia la missione di elaborazione la “teoria della conoscenza”, il fondamento di ogni scienza³⁸.

Questo assetto mirabile viene messo in crisi dalla fantasia di un manipolo di matematici³⁹ che concepisce il progetto di fondare delle geometrie alternative a quella euclidea. Per Hilary Putnam (1979), “il crollo della geometria euclidea è,

³⁷ Tripartizione ripresa da (Rebaglia 1997:14-17).

³⁸ Kant “nel considerare tutto ciò che diciamo come riferimento a qualcosa da noi stessi costituito, permise di pensare l’epistemologia come una scienza fondante. Egli dunque mise in grado i professori universitari di vederci presidenti di un tribunale della ragione pura in grado di determinare se le discipline superavano i limiti legali definiti dalla struttura dei propri oggetti” (Richard Rorty, *La filosofia e lo specchio della natura*) citato in (Rabinow 1986:295).

³⁹ Il gesuita Giovanni Girolamo Saccheri nel XVIII secolo e i matematici Carl Friedrich Gauss, János Bolyai e Nikolaj Ivanovič durante l’Ottocento.

per l'epistemologo, l'evento più importante nella storia della scienza". La coerenza interna delle geometrie non euclidee ha rappresentato la dimostrazione dell'inesistenza di una verità univoca la cui certezza sia assoluta, data a priori (come i postulati della geometria). Secondo Putnam questa evidenza ha inibito la ricerca di verità oggettive e atemporali, derivanti dalla corrispondenza tra descrizioni scientifiche e una realtà esterna. Da questo momento in poi la pretesa di rispecchiare la realtà è assolutamente da considerarsi vana. Per rispondere a questa impasse (crash del sistema ?!) la scienza si riposiziona. "Senza la mediazione delle <<intuizioni pure>> i fenomeni empirici risultano essere <<fatti bruti>>, aventi un'esistenza totalmente indipendente dal soggetto; mentre quest'ultimo si trova a poter formulare teorie mediante le quali esprimere le proprie osservazioni e le proprie percezioni senza che nulla gli garantisca (più) che a quelle acquisizioni empiriche <<corrisponda>> qualche conoscenza (per quanto indiretta e implicita) della <<realtà>>" (Rebaglia 1997:27). All'inizio del Novecento, grazie a Pierre Duhem, viene rielaborato il criterio della verità come conformità e matura il dualismo tra leggi sperimentali e asseriti teorici. Il controllo empirico secondo il criterio di conformità può essere condotto solo sulle leggi sperimentali. Queste leggi devono essere espresse in termini matematici e devono passare al vaglio del confronto diretto con l'esperienza o dell'esperimento. Le teorie, invece, sono sistemi assiomatici introdotti in via ipotetica, quindi non sono direttamente connessi al piano osservativo.

Una teoria fisica non è una spiegazione. E' un sistema di proposizioni matematiche, dedotte da un ristretto numero di principi, che hanno lo scopo di rappresentare nel modo più semplice, più completo e più esatto, un insieme di leggi sperimentali. [...] Così, una teoria vera non dà una spiegazione delle apparenze fisiche conforme alla realtà; essa rappresenta in modo soddisfacente un insieme di leggi sperimentali; una teoria falsa non è un tentativo di spiegazione fondato su supposizioni contrarie alla realtà, ma un insieme di proposizioni che non concordano con le leggi sperimentali. L'accordo con l'esperienza è, per una teoria fisica, l'unico criterio di verità

[Pierre Duhem, 1906]

Il tracollo degli "a priori" è stato subito assorbito dal filone del neoempirismo che ha in Carnap, Hahn e Neurath gli esponenti di spicco. Avendo spazzato via i

criteri di verità come rispecchiamento ed evidenza, la scienza si basa soltanto sulla conformità tra leggi, teorie e mondo fenomenico.

Precisione e chiarezza vengono perseguite, le oscure lontananze e le profondità impenetrabili respinte. Nella scienza non si dà “profondità” alcuna; ovunque è superficie. [...] La concezione scientifica del mondo non conosce enigmi insolubili. Il chiarimento delle questioni filosofiche tradizionali conduce, in parte, a smascherarle quali pseudo-problemi; in parte, a convertirle in questioni empiriche, soggette, quindi, al giudizio della scienza sperimentale. [...]

Qualcosa è “reale”, nella misura in cui risulta inserito nel quadro generale dell’esperienza. [...] Abbiamo caratterizzato la concezione scientifica del mondo essenzialmente con due attributi. Primo essa è empiristica e positivistica: si dà solo conoscenza empirica, basata sui dati immediati. In ciò si ravvisa il limite dei contenuti della scienza genuina. Secondo, la concezione scientifica del mondo è contraddistinta dall’applicazione di un preciso metodo, quello, cioè, dell’analisi logica.

[Rudolf Carnap, Otto Neurath, Hans Hahn, 1929]

Il linguaggio⁴⁰ ci aiuta a dire qualcosa intorno al mondo se è costituito da enunciati che possiedono una verificabilità empirica, ossia è possibile improntare una procedura sperimentale che faccia la verifica del criterio di conformità. Non è più immaginabile accettare come spiegazione la “concordanza” con la realtà, perché il campo del reale si è frammentato, diventando un infinito deposito di “prove” per infinite proposizioni teoriche. Questo modo così radicalmente empirista di intendere la scienza conserva, paradossalmente, alcuni a priori⁴¹. Il primo è che il reale esiste. Come sostiene Lyotard “il referente è ciò che può costituire oggetto di prova, supporto di convinzione nel dibattito. Non è: posso provare perché la realtà è come io la dico, ma: in quanto posso provare, si può pensare che la realtà sia come io la dico” (Lyotard 1979:46-7). Il secondo postulato, derivante dalla logica aristotelica, prescrive che lo stesso referente non

⁴⁰ Avvertendo uno iato tra il mondo del linguaggio (le proposizioni) e quello fenomenico degli oggetti (le osservazioni percettive) Carnap arrivò a teorizzare la necessità di tradurre ogni esperienza vissuta in delle frasi elementari dette “enunciati protocollari”. Queste frasi, essendo della stessa natura delle proposizioni scientifiche (mondo del linguaggio), possono essere confrontate con gli asserti sperimentali e teorici senza problemi. La scienza diventa, in questo caso, un confronto tutto interno al linguaggio. Cfr. (Rudolf Carnap, *Il linguaggio fiscalistico come linguaggio universale della scienza*, in *La filosofia della scienza*, 1964).

⁴¹ Cfr. Willard Van Orman Quine, *I due dogmi dell’empirismo*, 1931, in (Quine 1961)

può restituire prove contraddittorie, inconsistenti o plurali. Quest'ultimo postulato, riguardante non il carattere ontologico del reale quanto la certezza della sua conoscibilità, era già espresso in nuce da Cartesio nella famosa osservazione "Dio non inganna"⁴². E' sulla base di questi due principi che la scienza moderna si stabilizza nel XIX secolo sull'idea del verificazionismo e, nel XX secolo, sull'idea del falsificazionismo.

Dall'analisi delle anomalie⁴³ riscontratesi in alcuni esperimenti "decisivi", il criterio della falsificabilità perde di autorevolezza. Infatti l'esperimento di Priestley seppur conferma sostanzialmente le previsioni teoriche del flogisto (la trasformazione della calce in piombo e la diminuzione del livello di gas contenuto nella campana di vetro) presenta l'anomalia, non prevista dalla teoria, della formazione di goccioline d'acqua sulle pareti della campana. Quest'anomalia basta a falsificare una teoria che riesce ad interpretare gli altri fenomeni? L'interrogativo sulla valutazione di che cosa costituisca, di volta in volta, una falsificazione o un'anomalia trascurabile, ha condotto Otto Neurath a dichiarare progressivamente l'inesistenza dell'esperimento cruciale. "Secondo noi è possibile tracciare un modello di sviluppo della scienza che ignori totalmente qualsiasi esperimento, in qualche modo in analogia con il mito platonico della caverna dove i prigionieri erano perfettamente in grado di prevedere il comportamento di ombre e di voci nonostante che a essi mancasse ogni possibilità di compiere esperimenti" (Neurath 1935:365). Questa presa di posizione sancisce l'abbandono del criterio di verità come corrispondenza perché, negando il valore dell'esperimento, nega anche la bontà del criterio di verità come conformità, l'ultimo dei tre criteri di verità classici ancora rimasto in piedi. Per Neurath oramai solo la capacità predittiva della teoria costituisce un efficace criterio di verità per le scienze. Nello stesso periodo Carl Gustav Hempel si scosta dal neoempirismo indicando nell'applicazione del metodo il centro della scienza, affermando inoltre che questo deve necessariamente rispondere a dei criteri ("desiderata"): "la precisione, la comprensività, la semplicità e simili"⁴⁴.

⁴² Cfr. La quarta meditazione delle *Meditazioni metafisiche* di Cartesio.

⁴³ Tra gli esperimenti di maggior interesse annoveriamo quelli condotti da Joseph Priestley sulla teoria del "flogisto" e quelli di Maxwell sulla struttura del campo elettromagnetico.

⁴⁴ Tratto dall'antologia di Hempel curata da G. Rigamonti, *Oltre il positivismo logico. Saggi e ricordi*, Armando Editore, Roma, 1989.

Nel momento in cui viene smascherata la convenzionalità della base empirica il problema della verità si trasforma dalla tradizionale ottica oggettivista della verità come corrispondenza alla nuova idea del criterio “soggettivo” della “verità come consenso”.

Soltanto un accordo convenzionale interno alla comunità scientifica può quindi decidere l'insieme dei <<falsificatori potenziali>> e delimitare l'orizzonte della base empirica. [...] Le asserzioni base si accettano come risultato di una decisione o di un accordo; ed entro questi limiti sono convenzioni.

[Karl Raimund Popper, 1934]

Da questa intuizione popperiana, maturata all'interno della via epistemologica del falsificazionismo, si sviluppa l'idea che è il consenso all'interno della comunità scientifica a sancire il carattere di verità. La verità è un compromesso, quindi è parziale e contingente. A tal proposito Norwood Hanson (1958) dedica tutto il proprio lavoro all'affermazione dell'inesistenza del fatto osservativo puro. Siamo agli antipodi della “cosa in sé”. Per Hanson non esistono i “fatti bruti” malinowskiani, né esistono fatti seguiti da un'interpretazione: ogni “fatto” è sempre interpretato, l'interpretazione crea il fatto, non è successiva ad esso.

C'è dunque un senso in cui il semplice fatto di vedere è in realtà un'impresa carica di teoria. L'osservazione di x è condizionata dall'antecedente conoscenza di x. Le osservazioni sono influenzate anche dal linguaggio o dalla notazione usati per esprimere ciò che sappiamo, senza i quali noi potremmo riconoscere ben poco come conoscenza. [...]

Tali modi (modalità diverse di osservazione dello stesso oggetto N.d.R.) non sono imposti alle sue impressioni visive come un'interpretazione che va di pari passo con la visione, rimanendo però una cosa distinta, ma sono “presenti nella visione” (così anche l'interpretazione di un brano musicale è presente nella musica. E dove altro potrebbe essere? Non è qualche cosa che si sovrappone a un suono puro, non adulterato). [...]

Comunque l'oggetto sia costruito, la sua costruzione, la sua struttura, è presente nell'atto di vederlo. Si sarebbe tentati di dire “la struttura è la visione”.

[Norwood Russel Hanson, 1958]

Quest'ulteriore scardinamento dell'ontologia del reale porta a ricomporre il dualismo cartesiano. Sono le idee a generare il reale. Il magico rapporto tra teorie

e fatti (spazio della mente e spazio fisico) viene rappresentato dalla seducente metafora del nastro di Möbius⁴⁵. L'interdipendenza tra teorie e fatti è tale da giustificare che teorie avverse non possono fare appello agli stessi fatti empirici poiché tale orizzonte fenomenico è creato, percepito in termini di, messo in essere dalla teoria stessa.

Questo modo d'intendere l'epistemologia trova la sua formalizzazione nel concetto di paradigma di Thomas Kuhn. Clifford Geertz sostiene che Kuhn ha il merito di aver valicato la linea "che separa la scienza come forma di attività intellettuale, un modo di conoscere, dalla scienza come fenomeno sociale, un modo di agire" (Geertz 2001:186). Il merito principale che Geertz riconosce a Kuhn è di aver illustrato che "il cambiamento scientifico non consiste in un inesorabile avvicinamento ad una verità inattesa, ma nelle mutevoli vicissitudini di comunità disciplinari" (Geertz 2001:186). La comunità scientifica è quindi il depositario del giudizio sull'accettabilità dei costrutti teorici. Di conseguenza "il linguaggio come comunicazione subentrò al linguaggio come rappresentazione; e via via che la scienza comunicava meglio con se stessa, ebbe sempre meno cose da dire sul mondo. L'accordo tra scienziati divenne più importante della natura" (Tyler 1986:165). A questo punto il giudizio sulla verità delle affermazioni scientifiche è rimesso nelle mani della scienza stessa (la comunità scientifica). L'ottenimento del consenso ovviamente non è garanzia di verità, ma si suppone che una teoria valida non possa non suscitare consenso. Ed è da questo punto di partenza (arrivo ?!) che bisogna collocare il discorso sulle "discipline".

E' evidente che l'ottenimento del consenso presuppone l'esistenza di un gruppo di pari⁴⁶ che possa esercitare una dialettica. Di conseguenza per garantire l'esistenza della comunità scientifica è necessario l'insegnamento. "Allo scienziato occorre un destinatario che possa essere a sua volta destinatario, oppure interlocutore. In caso contrario, la verifica del suo enunciato è impossibile per l'assenza di un contraddittorio, il quale non può a sua volta esistere che attraverso il rinnovamento delle competenze" (Lyotard 1979:47). In fondo gli enunciati e la competenza dell'enunciatore devono essere sottoposti all'esame della comunità scientifica, composta da competenze di pari grado. Da qui

⁴⁵ Cfr. pag. 84, *Appunti per una cyberantropologia*.

⁴⁶ Sull'importanza della dialettica tra pari cfr. (Habermas 1962).

l'assoluta necessità di formare degli eguali. E' in questo contesto che si può comprendere la ricchezza del termine "disciplina". L'etimologia di questo vocabolo è legata ad un doppio filo: da un lato c'è il lemma dell'insegnamento, dall'altro quello prescrittivo del complesso di norme. Il termine "discepolo" proviene dal latino *disculus*, a sua volta derivante dal verbo *disco* (imparare). Il verbo *disco* viene incrementato con un derivato *cap* della radice *cap-* di *capio* (prendere) fino a raggiungere la forma *discipulus*. Il discepolo è sostanzialmente uno che "prende da" qualcuno (in questo senso si usa ancora il verbo "apprendere"). Ma il verbo *disco* è una radice importante, soprattutto per il verbo *discedo* (andare via, trasferirsi). Probabilmente il senso del "trasferimento" del verbo *discedere* era costituito originariamente dall'immateriale trasferimento delle conoscenze e delle informazioni trasmesse attraverso l'insegnamento. Questa comunanza di radici era l'oggetto principale della massima *disce aut discede* (impara o vattene), un evidente gioco di parole. Progressivamente, visto i contesti in cui storicamente veniva effettuata la formazione, il termine *disculus* è venuto parodisticamente a significare "colui che le prende", in riferimento alle percosse. Questo accenno di prescrittività e violenza verrà esaltato nel termine *dyscòlus* (difficile a trattare), l'equivalente del "discolo" moderno. Addirittura nel medioevo si soleva chiamare "disciplina" un mazzo di funicelle con nodi, usato, in alcuni ordini religiosi, per la flagellazione penitenziale⁴⁷. La doppiezza di questa terminologia non ha mai spaventato nessuno. Se una disciplina è ovviamente una branca della conoscenza o dell'insegnamento essa è anche costituita da un insieme di regole comportamentali o di procedura alle quali attenersi. In questo senso ho voluto parlare di "disciplina disciplinata" e di "club delle scienze" per identificare la comunità scientifica tutta, con le sue regole dichiarate e tacite.

Alla luce di tutte le considerazioni svolte finora sull'epistemologia della scienza trovare un posto nell'accademia per un settore di studi come l'antropologia appare davvero problematico. L'antropologia è una scienza? E' una disciplina? A queste domande molti studiosi hanno tentato di dare delle risposte.

⁴⁷ Da Il nuovo Zingarelli, vocabolario della lingua italiana XI edizione, termine "disciplina" lemma 4.

L'idea di disciplina, in ciascuno di questi significati sulle cui ambiguità e sui cui accostamenti Michel Foucault ha costruito una parte così grande della sua torre retorica, non si addice troppo bene all'antropologia. Vasta e generale, con sfrenate aspirazioni, e a un tempo particolare ed eterogenea, stranamente ossessiva [...] essa ha sempre avuto un'immagine confusa sia di sé stessa sia per gli outsider. Né il metodo né l'oggetto la definiscono molto esattamente. (Per quanto riguarda il metodo, è stato spesso proposto il termine "Etnografia", per quanto riguarda l'oggetto, il termine "società primitiva". Ma il primo è un'idea altrettanto vaga di quella che dovrebbe chiarire e il secondo è equivoco.)

[Clifford Geertz, 1995:119-120]

In questo senso Clifford Geertz sembra fare i conti in tasca alla propria disciplina, non trovandovi nulla, se non che "è piuttosto qualcosa che in realtà imparate man mano che anno dopo anno tentate di capire che cosa sia e come praticarla" (Geertz 1995:120).

Si è già avuto modo di affermare come l'antropologia classica non si ponesse questo problema. Probabilmente il raggiungimento della verità etnografica e la descrizione culturale erano ritenuti, al tempo, obiettivi di lungo periodo ma perfettamente raggiungibili. Inoltre il conferimento della dignità scientifica all'antropologia è stato un importante fattore in termini di risorse e di prestigio per un campo di studi che fino ad allora doveva progredire attraverso i mezzi della passione individuale. Per questo si è assistito alla formulazione dei primi oggetti di studio (il selvaggio, il concetto di cultura) e alla teorizzazione di un metodo di rilevazione dei dati. L'antropologo, anche tra dubbi e preoccupazioni⁴⁸, sapeva che per mantenersi in rotta avrebbe dovuto prima o poi lavorare sul campo. Dopo aver illustrato nelle precedenti pagine il percorso dell'epistemologia della scienza, possiamo affermare con serenità che oggi "l'illusione che l'etnografia consista nel disporre fatti strani ed irregolari in categorie familiari e ordinate è scomparsa da lungo tempo" (Geertz 1988:9).

⁴⁸ "Nell'elaborare le regole e le regolarità del costume indigeno, nel ricavare una formula che le esprime con precisione dai dati raccolti e dalle affermazioni degli indigeni, ci accorgiamo che quest'esattezza è estranea alla vita reale, che non si conforma mai rigidamente ad alcuna regola, e deve essere integrata dall'osservazione del modo in cui un dato costume è seguito, dal comportamento dell'indigeno nell'obbedire alle regole così esattamente formulate dall'etnografo, delle stesse eccezioni che quasi sempre ricorrono nei fenomeni sociologici" (Malinowski 1922, pag. 43).

Nonostante Mauss si preoccupasse di contrastare il rigoroso verificazionismo⁴⁹, l'idea che nell'antropologia si possa procedere attraverso delle dimostrazioni è assolutamente priva di senso e comporta ulteriori riserve. Come si possono isolare le variabili necessarie a realizzare una situazione d'esperimento? Si può ipotizzare la stabilità del referente se si tratta della materia sociale? Anche i paradigmi documentario e iniziatico, proposti da Griaule, sono stati accantonati perché costituivano una riedizione della possibilità di conoscere la verità assoluta: se l'etnografia è l'estorsione di confessioni, allora la verità esiste ed è depositata in alcuni informatori privilegiati.

Il paradigma dell'antropologia interpretativa ha tentato di dare una svolta ermeneutica alla disciplina, evitando che le obiezioni sul metodo si portassero via il bambino insieme all'acqua sporca. L'immagine della cultura come documento agito ha incoraggiato una ricerca di confine con la semiotica sull'interpretazione del comportamento. In fondo si è passati dalla ricerca di istanze generalizzate sul genere umano alla descrizione sistematica delle culture come totalità coerenti. In sostanza, da un olismo all'altro. Il limite dell'approccio di Geertz sta proprio nel postulare al centro della disciplina il concetto di cultura⁵⁰. Questo concetto, lungi dall'essere un faro per la disciplina, è assolutamente quanto di meno definibile esista, e costituisce tuttora, nell'uso che continuiamo a farne, una problematica zattera di salvataggio della disciplina⁵¹.

Tutte queste considerazioni mettono ancora in evidenza quanto l'antropologia sia un campo di studi fluido, un mirabile insieme di percorsi intellettuali. La vocazione della ricerca antropologica è quasi intrappolata nella corazza della "disciplina" accademica. Eric Wolf nel 1964 ha definito l'antropologia una

⁴⁹ "E' un errore credere che il credito cui ha diritto una preposizione scientifica dipenda strettamente dal numero di casi in cui si creda di poterla verificare. Quando il rapporto è stato stabilito in un caso, anche unico, ma metodologicamente e minuziosamente studiato, la validità è ben più sicura di quanto per dimostrarlo, lo si illustri con fatti numerosi, ma disparati, con esempi curiosi, ma presi a prestito dalle società, dalle razze, dalle civiltà più disparate. (Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie*, 1947) citato in (Clifford 1988).

⁵⁰ Simbolicamente molte delle critiche che vengono mosse al concetto di "cultura" sono state mosse in semiotica verso il concetto di "codice". Eppure il passaggio di paradigma avvenuto in semiotica tra "Teoria dei codici" e "Teoria della produzione segnica" non è ancora avvenuto completamente in antropologia (nonostante alcuni autori che, come Clifford e Appadurai, riconoscono il ruolo dell'antropologia come produttrice di località).

⁵¹ L'espressione è contenuta in (Clifford 1997:86, nota 9).

“disciplina tra le discipline⁵²”. E James Clifford ha insistito molto su questa vocazione interdisciplinare dell’antropologia.

Non esistono discipline naturali o intrinseche. Tutta la conoscenza è interdisciplinare. Le discipline, pertanto, si definiscono e si ridefiniscono in maniera interattiva e competitiva. Lo fanno inventando tradizioni e canoni, consacrando norme metodologiche e pratiche di ricerca, appropriando, traducendo, riducendo al silenzio e tenendo a bada prospettive adiacenti. [...]

In modi che variano tatticamente, essi articolano il nucleo solido e il margine negoziabile di un ambito riconoscibile di conoscenza e pratica di ricerca. L’istituzionalizzazione incanala e rallenta ma non può fermare questi processi di ridefinizione, a meno di voler rischiare la sclerosi.

[James Clifford, 1997:79]

Forse l’antropologia è l’unico degno erede dei *cultural studies* di Birmingham. L’antropologia trae forza da questa incessante ricerca interna su cosa essa sia. Attraverso questa instabilità congenita l’antropologia afferma sempre di essere interpretativa, critica e parziale⁵³. Attraverso queste ammissioni essa diventa il modello di una scienza che non è tesa al risolvere il reale in formule ma a espandere i significati in interpretazioni critiche tra campi di interpreti e interpretati. “Al pari delle società in trasformazione che studia, la disciplina si muove entro confini un po’ vaghi e sorvegliati, usando strategie d’ibridazione e riautenticazione, di assimilazione e di esclusione” (Clifford 1997:81).

Rimane in piedi solamente la candida argomentazione istituzionale che chiunque sia addestrato in un dipartimento di antropologia è un antropologo⁵⁴. “Questo sapere viene così a trovarsi isolato dagli altri giochi linguistici che concorrono a formare il legame sociale. [...] E’ una componente indiretta, perché diviene una professione e dà origine a delle istituzioni, e perché nelle società moderne i giochi linguistici si organizzano in forme istituzionali animate da soci qualificati, i professionisti” (Lyotard 1979:49). In questo modo il cerchio si chiude e la scienza si toglie la maschera d’interprete del mondo per trasformarsi in un sistema autoreferenziale. Eppure oggi l’antropologo non può prescindere dal

⁵² Cit. in (Clifford 1997:81).

⁵³ Cfr. (Haraway 1991:120).

⁵⁴ Cfr. (Geertz 2001:108).

capire che nel mentre sta osservando qualcuno, costui sta osservando a sua volta. Le membrane della comunità scientifica stanno oltrepassando i confini dei club esclusivi di sempre (Senato accademico, Associazioni culturali, riviste): se oggi un antropologo avesse l'intenzione di svolgere il proprio lavoro sul campo in spazi incontaminati (ammesso che tali "galapagos" esistano ancora) non potrebbe considerare i nativi come dei "selvaggi" ma dovrebbe ritenerli come altri antropologi (in sostanza dei colleghi)⁵⁵. Il modello del club delle scienze è in crash?

⁵⁵ "Dopo il declino, nella maggior parte dei quartieri, della fede in un unico e sovrano metodo scientifico e nella connessa idea che la verità vada trovata attraverso l'oggettivazione radicale delle procedure d'indagine, è divenuto sempre più difficile separare ciò che entra nella scienza dal lato del ricercatore da ciò che vi entra dal lato dell'investigato. In antropologia in ogni caso, e comunque nel mio caso, ammesso che l'una o l'altra abbiano a che fare con la scienza, l'indivisibile esperienza del cercare di barcamenarmi in ogni sorta di luoghi e di quegli stessi luoghi che mi hanno impregnato di sé sembra abbia prodotto tutto ciò che è apparso sotto la mia firma professionale. Anzi, tale esperienza ha prodotto quella stessa firma" (Geertz 1995:159-160).

2

CYBERANTHROPOLOGY



Il crash del sistema coinvolge anche le forme attraverso le quali l'antropologia ha tentato di istituzionalizzarsi. L'etnografia, di conseguenza, è diventata un processo instabile (ma lo è sempre stato!?).

La grande abilità degli etnografi è stata sempre quella di riuscire a convincerci del fatto che, nonostante le difficoltà del lavoro sul campo, essi possono avvalorare i propri resoconti in base all'indubitabile fatto di essere "stati là" (Geertz, 1988). La registrazione puntuale degli accadimenti (diario) e la prosa misurata del testo etnografico consolidano l'indubitabilità del lavoro sul campo. Infatti, se si può sindacare sui teoremi di Evans-Pritchard e sulle speculazioni

della Mead, possiamo anche contestare che essi abbiano svolto un “reale” lavoro sul campo? “L’apparato teorico di Malinowski, un tempo una torre veramente imponente, è ridotto in gran parte ad un cumulo di rovine, ma egli rimane l’etnografo per eccellenza” (Geertz, 1988:12). Riprendendo sbrigativamente il discorso sulla falsificazione, poniamo il nostro interesse sulla situazione dell’esperimento. Se si teorizza la stabilità del referente allora ha un senso il tentativo di isolare delle variabili per vedere se cambiano stato al concorrere di fattori esogeni o endogeni. In una situazione ideale si teorizza anche la possibilità di ripetere l’esperimento all’infinito, ottenendo sempre gli stessi risultati. Abbiamo visto come nelle scienze fisiche questa epistemologia sia tramontata, indicando nella indeterminabilità del referente l’assunto ultimo della conoscenza della materia. In antropologia è assolutamente impossibile presumere la stabilità del referente “cultura”, pena la riduzione degli individui a delle statuine imbalsamate. L’antropologia è un’analisi che si basa su frammenti in mutamento. “La natura estremamente localizzata della descrizione etnografica – questo etnografo, in questo periodo, in questo posto, con questi informatori, questi incarichi, e queste esperienze, un rappresentante di una cultura particolare, un membro di una certa classe – fa sì che la maggior parte di ciò che viene detto indichi una scelta: prendere o lasciare” (Geertz, 1988:12). Si evince come in quest’ambito i paradigmi verificazionista o falsificazionista non possano costituire una controprova della verità: se pure un etnografo di matrice “classica” volesse studiare oggi i Nuer, dovrebbe partire comunque dall’assunto che essi non siano più quelli di Evans-Pritchard. Che cos’è allora che conferisce l’autorità al resoconto etnografico? La risposta di Geertz è netta: nell’impossibilità di poter fare una verifica delle situazioni del lavoro sul campo o ci fidiamo dell’etnografo o lo screditiamo. Accordare questa fiducia vuol dire riconoscere una professionalità all’etnografo (certificata possibilmente da una carriera accademica) e ammettere che egli ha vissuto un’esperienza di lavoro sul campo che noi non possiamo ripetere negli stessi termini. Il barone di Münchhausen era solito dire : “Vas you dere, Sharlie?”.

Queste considerazioni, ancorate come sono all’idea di ricerca sul campo come “là”, “there” si sono rivelate dei potenti bug del sistema. Il punto è: dove fare

ricerca? Come si stabilisce il confine tra qui e là? Come si sta trasformando il concetto di campo?

Un conto è fare le pulci alla scrittura etnografica, un conto è mettere in discussione il cardine dell'intera etnografia: il lavoro sul campo. Fortunatamente il crash del sistema ci consente di esplorare queste nuove configurazioni del concetto di campo. L'etnografia, fondamento dell'interpretazione antropologica, è sempre stata vista come una pratica spaziale concreta. Un viaggio, cioè l'atto di trasferirsi fisicamente da un luogo di residenza ad un luogo di studio al fine di pervenire ad una conoscenza profonda della località altrà. I vari attributi del soggiorno (durata, comprensione delle lingue, modalità di rapportarsi ai nativi, frequenza degli incontri, individuazione degli informatori) garantivano appunto la "profondità" di uno studio che voleva differenziarsi dalle pratiche di viaggio dei letterati o degli esploratori. Eppure entrambe queste pratiche di viaggio condividono il medesimo aspetto: che si lasci fisicamente il luogo di residenza (qualunque esso sia) per giungere in un posto indubbiamente diverso. Alcuni lavori etnografici hanno affrontato questo limite, spostando e allargando la dimensione del campo. Ad esempio Karen McCarthy Brown⁵⁶ si è dedicata allo studio della magia voodoo. Il suo progetto non prevedeva tanto la "visita intensiva" quanto una serie sistematica di incontri a casa di Alourdes, una sacerdotessa di Brooklyn. La Brown aveva comunque fatto una serie di celeri viaggi ad Haiti più che altro per raccogliere informazioni di sfondo, cioè per inquadrare l'oggetto della sua ricerca. In questo caso, quindi, si può parlare di soggiorno intensivo? Che valore hanno queste sistematiche e ripetute frequentazioni? In questo caso, dov'è il campo? "Il campo di Brown è dovunque si trovi con Alourdes. Essa ritorna, tipicamente, a casa sua, nella parte bassa di Manhattan, per dormire, riflettere, mettere per iscritto le sue osservazioni, condurre la sua vita" (Clifford, 1997:76). Le note della Brown riportano pochi dettagli della sua vita a Manhattan. Il campo sembra comunque essere un "fuori", creato di volta in volta dalla presenza di Alourdes, all'interno del paradigma iniziatico dell'antropologia di Griaule che però, questa volta, ha luogo attraverso un contesto assolutamente diasporico: la metropoli di New York. Clifford stesso si

⁵⁶ Cit. in (Clifford, 1997:75).

chiede in che modo Brown riusciva a negoziare i continui dentro e fuori di un campo che mostrava dei confini così sottili e permeabili?

Immaginiamo ora di voler effettuare una ricerca sulla cultura degli ultras di una squadra di calcio. Individuata la squadra in questione ci troveremmo subito di fronte ad una serie di sigle che rivendicano ciascuna una propria identità ben definita all'interno della comune passione per la squadra. Dov'è a questo punto la "cultura ultras"? E' il minimo comun denominatore di ogni sigla? Ma siamo sicuri che all'interno di ogni sigla ci sia un'omogeneità? Ipotizzando anche di voler trascurare queste differenze o di voler studiare un gruppo particolare preoccupandoci di individuare solamente le invarianze, quale sarebbe il nostro campo? La sede del gruppo? Lo stadio? I veicoli delle trasferte? In questo caso si configura un modo di fare ricerca sul campo chiamato "etnografia multilocale" (Marcus;Fischer, 1986:88-94). Ovviamente nell'idea del multilocale si dissolve la stabilità del luogo, ossia della ricerca intensiva sul campo. In questo senso il concetto di campo si sbarazza della determinatezza e dell'immobilità per divenire un campo di forze in cui confini e distanze si ibridizzano. "Questi cambiano come cambia la geografia della distanza e della differenza nelle situazioni postcoloniali/neocoloniali, a seconda di come vengono riconfigurati i rapporti di potere nella ricerca, a seconda di come si dispiegano le nuove tecnologie dei trasporti e delle comunicazioni, e a seconda di come i nativi vengono riconosciuti per le loro reciproche esperienze mondane e storie di residenza e di viaggio" (Clifford, 1997:78).

Quello che va in crash è proprio l'opposizione binaria tra un "là" e un "qui". Cioè il "là" e il "qui" si morphizzano in una sorta di *cyberplace* che la definizione problematica di *glocal* riesce a malapena a comunicare. Le nuove tecnologie hanno il merito di aver reso evidente la natura contrattuale, immateriale e semiotica del "campo". Per questo il primo passo di un'antropologia che intende riposizionarsi è confrontarsi con i *cyberfield* che le nuove tecnologie le mettono a disposizione. Per attraversare il crash del sistema dobbiamo partire dal *cyberspace*, il concetto che ha definitivamente dislocato il "primitivo" concetto di campo.

I timori di chi vede compromesso il futuro della disciplina esortano a non fermarsi ad esaminare questi bugs. Come dire: non ti curare, riavvia la macchina ed esegui gli applicativi. La stessa etichetta negativa di “antropologia postmoderna” assegnata a *Writing Culture* serviva a prendere le distanze da questo esame di coscienza della disciplina, con l’illusione di poter continuare come sempre si era fatto, dedicandosi alla mission empirica dell’etnografia. L’intento di questo capitolo è completamente opposto: rovistare all’interno del crash del sistema. Non si tratta di raschiare il fondo del barile della disciplina, piuttosto di inventare configurazioni mutevoli all’interno delle quali portare avanti una ricerca antropologica che fa proprio l’imperativo di Rimbaud.

Bisogna essere assolutamente moderni.

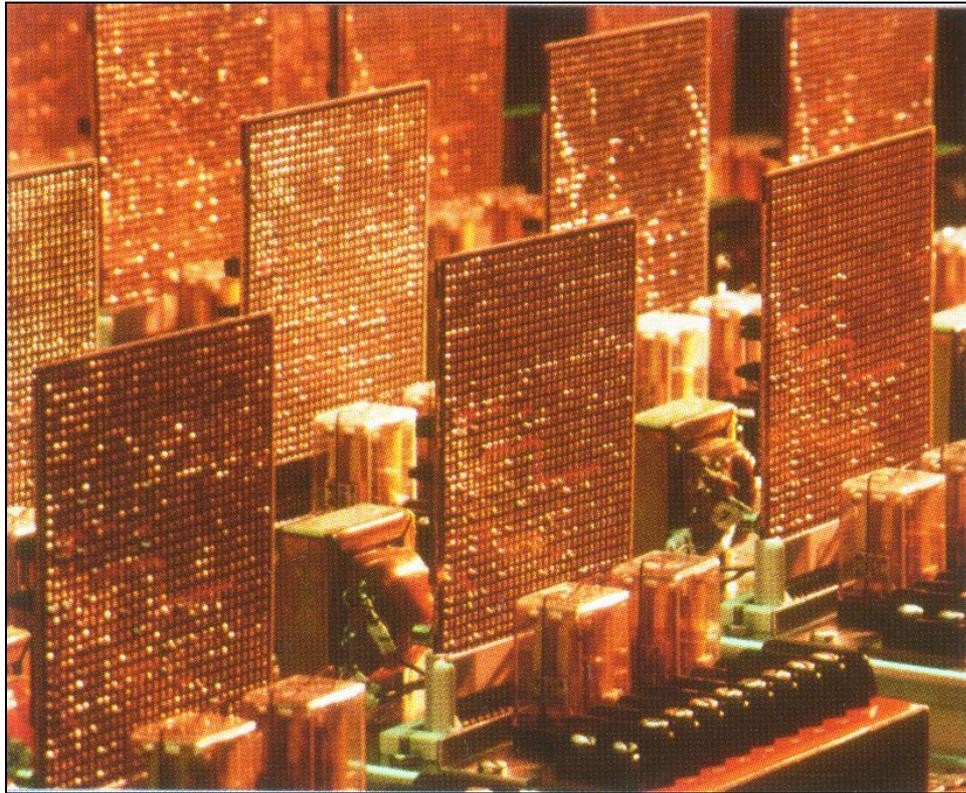
Niente cantici: mantenere il passo conquistato. Dura notte! Il sangue fuma asciugando sul mio viso e dietro di me nient’altro che quell’orrendo arboscello!...

Il combattimento spirituale è rude quanto la battaglia d’uomini; ma la visione di giustizia è piacere di Dio solamente.

Tuttavia è la vigilia. Accogliamo ogni influsso di vigore e di reale tenerezza. E all’aurora, armati di pazienza ardente, entreremo nelle fulgide città.

[Rimbaud, *Una stagione in Inferno - Addio*, 1996:265]

Cyberspace



Lévi-Strauss, Evans-Pritchard, Malinowski e la Benedict operarono in un mondo costituito da un assemblaggio più discontinuo, dove le differenze erano marcate (i Bororo, gli Zande, i Trobriandesi, gli Zuni), e i grandi maestri (Tylor, Morgan, Frazer, ecc.), dei quali essi presero il posto, operarono in un mondo caratterizzato dall'imponente dicotomia che separava il civilizzato dal selvaggio (il primo intento a migliorare il secondo). I Là e i Qui, molto meno isolati, molto meno precisamente delineati, molto meno spettacolarmente opposti (senza che per questo lo siano meno profondamente) hanno di nuovo cambiato la loro natura.

[Geertz, 1988:156-7]

Quando ci affacciamo a degli *-orami*⁵⁷ abbiamo sempre la tentazione di dividere ciò che ci appare naturale (un elemento dato) da ciò che consideriamo puramente culturale, o opera umana, artificiale. Ad esempio un panorama dello *skyline* di una metropoli contemporanea ci sembra molto più artificiale di un paesaggio della campagna toscana. In questo senso siamo portati a considerare le strutture degli edifici come elementi artificiali di un “ambiente costruito” in opposizione a degli elementi naturali (colline, fiumi) percepiti come un “ambiente dato”. Eppure, ad un’analisi più attenta, non sfuggono gli elementi “culturalmente dati” della campagna toscana, come lo schema delle piantagioni o il tipo stesso di coltivazioni disposto. Appare davvero difficile trovare oggi delle aree che l’umanità ha lasciato a sé, all’autodeterminazione della natura. L’opera dell’uomo ha sfidato gli ambienti più ostili, arrivando a costruire delle piattaforme in mezzo agli oceani, deviando il corso dei fiumi o collegando dei mari attraverso un istmo. Anche se pensiamo alle aree più remote del pianeta dobbiamo riconoscere come esse siano compartecipi di un sistema ecologico integrato che le condiziona: l’erosione dei ghiacciai dell’Antartide a causa del riscaldamento del pianeta è un esempio di come l’influenza dell’azione umana sia così estesa da raggiungere anche aree dove l’umanità non vive in forme stanziali. Sulla base di queste considerazioni alcuni studiosi come Eric Hirsch e Micheal O’Hanlon⁵⁸ arrivano ad affermare che l’intero panorama planetario sia un prodotto culturale. Se adottiamo questo punto di vista l’idea stessa dell’esistenza di una natura incontaminata, pura, ci appare speculare a quella del “selvaggio” antropologico. La permeabilità del confine artificiale-naturale è uno degli assunti di base di questo lavoro. Risolvere la dicotomia tra artificiale e naturale ci introduce alla successiva tappa: ripensare lo spazio in termini antinaturalistici. Lo strumento attraverso il quale si può compiere questo riposizionamento è il *cyberspace*.

Il primo contributo in questa direzione non può che venire da William Gibson, colui che ha concepito l’idea e inventato la parola “cyberspazio”. L’immaginazione di questo autore si muove attraverso stati di coscienza alterati, spazi urbani postmetropolitani e media. Il passo che segue, in cui Gibson definisce la parola cyberspazio, è molto noto.

⁵⁷ Cfr (Appadurai, 1996).

⁵⁸ Cfr (Hirsch; O’Hanlon, 1995).

Cyberspazio. Un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a 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...[...] Il cyberspazio prese vita dai punti cardinali.[...]

Case digitò il settore bancario svizzero, provando un'ondata di euforia mentre il cyberspazio tremolava, e partendo da una macchia confusa conquistava contorni netti.[...] Su – disse il costrutto – sarà in alto. Salirono lungo reticoli di luce, livelli stroboscopici immersi in un diffuso tremolio azzurro.

[Gibson, 1984:51, 55, 111]

I personaggi dei romanzi di Gibson si muovono all'interno di luoghi virtuali in cui è possibile interagire con la matrice (*matrix*) grazie ad un dispositivo (*deck*) che collega i cow-boy come Case al cyberspazio. La matrice è pensata come un'enorme costellazione di informazioni in grado di contenere la rilevazione dello stato di ogni proprietà di ogni oggetto del mondo. Attraverso questa quantità incredibile di dati la matrice (*mater*) mette il mondo alla luce. La matrice quindi contiene il mondo, è *pregnant*. Si evince che la matrice è il mondo stesso, ma in forma virtuale. Non deve trarre in inganno l'uso del termine virtuale. Pierre Lévy (1995) illustra molto bene come l'errore di opporre il virtuale al reale abbia creato fraintendimenti in molti degli studi che hanno affrontato il concetto di cyberspazio. Etimologicamente la parola "virtuale" deriva dal latino di età medioevale *virtualis*, che, a sua volta, proviene da *virtus*, cioè forza, potenza. "Nella filosofia scolastica virtuale è ciò che esiste in potenza e non in atto [...] Il virtuale tende ad attualizzarsi, senza essere tuttavia passato a una concretizzazione effettiva, formale" (Lévy P., 1995:5). Lo stravolgimento di Lévy scioglie la dicotomia reale-virtuale per sostituirla con una coppia di continuum: virtuale-attuale, reale-potenziale. Il virtuale è proprio di un complesso denso, problematico che non è già costituito. "L'albero è virtualmente presente nel seme" (Lévy P., 1995:5). Virtuale e attuale sono entrambi possibili stati dell'essere. L'attualizzazione è proprio quel processo di trasformazione che risolve la configurazione problematica del virtuale. Di contro la virtualizzazione è un

movimento di esodo dall'*hic et nunc*, di deterritorializzazione. Spostando l'essere dalla soluzione al problema la virtualizzazione si sgancia rispetto ad un ambito, arrivando ad occupare una posizione inafferrabile ma pienamente reale. Il lavoro di uno scultore è una metafora dell'attualizzazione: muovendo da un blocco di marmo che è un campo di forze (virtualmente è già il Mosé di Michelangelo), giunge, attraverso l'atto creativo del conferimento di una forma particolare, alla statua. La virtualizzazione, in quanto movimento da una risposta fenomenica ad un campo problematico, è un elemento di assoluta eterogenesi: passando da una configurazione determinata ad un campo di forze instabili è una messa in discussione del concetto di identità. "La virtualizzazione è sempre eterogenesi, divenire *altro*, processo di accoglimento dell'alterità" (Levy P., 1995:15). L'indeterminatezza generata da questo processo comporta nuove attualizzazioni, differenti da quelle precedenti. La carta di credito è un esempio della virtualizzazione (deterritorializzazione e smaterializzazione) della moneta che a sua volta può essere considerata la virtualizzazione del lavoro e della transazione commerciale. Sulla base di questo esempio si può ribadire come il virtuale sia una configurazione (e non l'opposto) del reale: la moneta è un'entità reale o irreal? "Il virtuale possiede piena realtà in quanto virtuale" (Deleuze, 1968). Tutto quello che accade all'interno del cyberspazio ha rilevanza per il mondo esterno ad esso. Nei romanzi di Gibson gli uomini si interfacciano con la rappresentazione grafica del cyberspazio e "vivono" un'allucinazione⁵⁹ consensuale. La vita di Case si svolge nella matrice: quando si collega è se stesso. All'inizio del romanzo egli ci è presentato come un *cow-boy* in rovina che, avendo tentato di rubare ai suoi principali, è stato chimicamente interdetto ad accedere al cyberspazio. Case vive questa condizione come una condanna.

Per Case, che era vissuto per l'euforia incorporea del cyberspazio, fu la Caduta. Nei bar che aveva frequentato come il numero uno tra i cowboy, l'atteggiamento dell'élite

⁵⁹ In questo caso il riferimento d'obbligo è Philip K. Dick, in particolare ne *Le tre stimate di Palmer Eldritch*, scritto nel 1964. In questo romanzo Dick immagina l'esistenza di una droga che produce forti allucinazioni che, una volta svanito l'effetto della sostanza stupefacente, diventano reali. Questa idea della sostanza iniettata che genera la realtà sarà sviluppata ulteriormente da Gibson ne *La matrice spezzata*.

comportava un certo passivo disprezzo per la carne. Il corpo era carne. Case era caduto nella prigione della propria carne

[Gibson, 1984:6]

Case sente che la sua vita reale è nella matrice, come se il suo corpo non fosse che l'attualizzazione del suo essere, un "pupazzo di carne" che non riesce a contenere la sua attività principale: la "coscienza disincarnata". La visione gibsoniana ha portato a considerare il cyberspazio come una risposta disperata che l'individuo genera contro il mondo reale in cui trionfa ogni forma di degrado. "Solo nella matrice Gibson rende visibile la struttura della società mondiale, e il nesso tra economia e informazione su cui essa si regge" (Caronia; Gallo, 1997:141). Il cyberspazio diventa dunque il luogo cardine in cui si sviluppa il conflitto: *hackers* (cow-boys della consolle) contro *zaibatsu* (enormi corporation economiche). La metropoli urbana si svuota del conflitto. Gli ambiti esperienziali della metropoli e del cyberspazio appaiono così nettamente disgiunti⁶⁰. In questo modo il cyberspace si presenta come il degno erede delle divagazioni fantascientifiche sul paraspazio⁶¹: l'altra dimensione, l'universo parallelo, etc... McHale (1992) preferisce usare l'espressione dei "mondi-inserito", ipotizzando che un mondo possa contenere altri mondi al suo interno. Proprio nel 1992, quasi a riprendere saldamente la tradizione del cyberpunk, viene pubblicato *Snow Crash*, un romanzo di Neal Stephenson. In quest'opera il cyberspazio di Gibson viene ripensato e implementato nel concetto del *Metaverso*.

E' la Broadway, gli Champs Élysées del Metaverso. E' il boulevard brillantemente illuminato Le dimensioni della Strada sono fissate da un protocollo, martellato dai santoni ninja della computer graphic del Global Multimedia Group nella Association for Computing Machinery... Come ogni altro posto nella Realtà, la Strada é soggetta a cambiamenti. Gli sviluppatori possono costruire le loro proprie piccole strade partendo da quella principale. Possono costruire palazzi, parchi, segnali così come le cose che non esistono nella Realtà, come enormi spettacoli di alte luci sospese e particolari quartieri laddove le regole dello spaziotempo tridimensionale sono sconosciute. Metti un segnale

⁶⁰ Nel romanzo *Monna Lisa Cyberpunk* (sempre di Gibson) il protagonista Bobby sceglie di immergersi completamente nel cyberspace, rinunciando alla vita della metropoli terrena.

⁶¹ L'invenzione del termine *paraspazio* è attribuita a Samuel R. Delany.

o un palazzo nella Strada e le centinaia di milioni di persone più ricche, moderne, meglio connesse sulla terra lo vedranno per ogni giorno della loro vita.

[Stephenson, 1992:24]

La dinamica del conflitto nel cyberspazio gibsoniano permea il *Metaverso*. Sorto grazie al lavoro di un ristretto gruppo di hackers come spazio di condivisione delle esperienze, esso è stato progressivamente occupato dalle multinazionali (multimondiali ?!) economiche. L'intuizione principale di Stephenson è quella di aver immaginato gli *avatar*, corpi virtuali che i frequentatori del Metaverso possono assumere per muoversi all'interno di esso. Quando Bob L. Rife, "l'ultimo monopolista del XX secolo" (Stephenson, 1992:103), decide di alzare il tiro del conflitto introduce nel Metaverso lo *Snow Crash*, una potentissima droga che può causare la morte degli avatar (e quindi degli stessi individui che li incarnano). E' evidente come in questa visione si compia la reintroduzione del corpo nello spazio virtuale. Gli avatar sono appunto incarnazioni, carne che irrompe sulla scienza dell'immaterialità. La mutazione di Max, il protagonista di *Videodrome*, si verifica ai margini dello stesso confine. Una ferita/vano del corpo di Max gli consente di incarnare un nastro che lo collegherà al dispositivo tecnologico del perturbante Videodrome. In un'altra scena lo *screen* televisivo si espande e si contrae (pulsava) per permettere a Max di penetrarlo, di entrare con il suo corpo nella carne delle labbra visualizzate nello schermo. Progressivamente tutto il corpo di Max si morphizza per inglobare dei dispositivi, tra questi anche una pistola. In questo film Cronenberg "ci mostra un mondo che è inequivocabilmente il nostro, con una televisione pervasiva, morbosa ma domestica, elemento costitutivo della nostra vita quotidiana ma al tempo stesso catalizzatrice di pulsioni così potenti da trasformare il mondo intorno a noi, da cancellare ogni confine stabile tra l'*esterno* oggettivo, dato al di fuori di noi, e l'*interno* del vissuto psichico, delle fantasie sessuali e delle pulsioni di morte" (Caronia, 2001:80). Molto del cinema di Cronenberg si basa sulla morphizzazione dei confini tra umano-non umano, corpo-tecnologia, organico-sintetico. La linea dei mutamenti/mutazioni biologici come punto di partenza di una nuova condizione ibrida congiunge altre opere di questo regista come *Il demone sotto la pelle* (1974), *Rabid sete di sangue* (1976), *Brood - La covata malefica* (1979), *La*

mosca (1986) e *Crash* (1996) fino ad *eXistenZ* (1999) dove, in maniera forse meno brillante, si riaffronta la condizione di spaesamento tra vari mondi percettivi connesso con l'incapacità del soggetto di distinguerli.

Alla luce di queste considerazioni l'idea di Barlow di un cyberspazio come "il luogo in cui ci si trova quando si parla al telefono" (Rucker et al., 1993:78) appare limitante. La differenza risiede proprio in questa divergenza di approcci riguardo alla collocazione dell'uomo nello spazio pubblico. Ad esempio gli studi sulla *Computer Mediated Communication* si sono incentrati sulla particolare interazione che gli essere umani possono avere attraverso gli elaboratori. Eppure questo approccio non riesce a restituire una ricchezza epistemologica tale da poter inscrivere al suo interno molti altri aspetti del cyberspazio, perché l'idea stessa di una comunicazione "mediata" assegna all'elaboratore solamente il ruolo del mediatore tra due poli comunicativi. Ancora molti studiosi pensano al cyberspazio come ad un canale, uno spazio privo di corpi in cui le identità si incrociano senza contaminarsi. "Lo spettacolo della cultura del consumo, specialmente quando si manifesta nella simulazione mercificata del centro commerciale come spazio pubblico autentico, anche se fornisce un luogo per l'esibizione dell'identità e degli esiti delle rappresentazioni corporee ad essa associate, alla fine sfocia soltanto nella costruzione di una folla solitaria" (Featherstone; Burrows, 1993:29). Anche Lanier dimostra di essere favorevole a questa visione in cui "gli individui non si incontrano neanche più sui marciapiedi [...] viviamo in questa sorta di costante posizione fetale in cui siamo seduti in una comoda sedia e guardiamo il mondo attraverso un vetro quadrato, che sia il vetro anteriore di una automobile o lo schermo del televisore o del computer" (Lanier; Biocca, 1992:157). Questa prospettiva dell'individuo in stato d'isolamento di fronte all'onnipotenza degli inforami richiama molto il paradigma informazionale e l'atomismo della *bullet theory*. Questa idea non conduce al cyberspazio, bensì al *simstim*, una soglia ibrida tra *simulazione* e *stimolazione*. Nato sempre dalla fervida fantasia di Gibson il *simstim* è un sistema che coinvolge tutti e cinque i sensi e, attraverso dei racconti programmati, produce l'effetto concreto di un'esperienza di vita. Attraverso una presa che s'innesta direttamente nel cranio l'utente vive le storie che gli sono somministrate. "E' l'apoteosi della soap opera, l'invenzione del talk

show infinito, in cui lo spettatore può entrare senza mediazioni nel mondo immaginario delle star, vivere le loro esperienze, identificarsi con loro” (Caronia; Gallo, 1997:144). Questa esperienza è molto diversa da quella dell’immersione nel cyberspazio. La fruizione del simstim è passiva, i contenuti sono predeterminati: essa assume le caratteristiche di una forma molto raffinata di controllo sociale. In questo senso il simstim può essere considerato un dispositivo atto a limitare il conflitto che si crea nel cyberspace, la frontiera in cui il potere è soggetto a delle limitazioni d’autorità.

Chiarito l’equivoco di un cyberspazio che si identifica con le reti internazionali di computer (che semmai sono solamente un supporto⁶²) possiamo addentrarci in un diverso paradigma che vede il cyberspazio come un ambiente e non come un canale. “I media non sono semplicemente dei canali che trasmettono informazione tra due o più ambienti, ma piuttosto ambienti in se stessi e di se stessi” (Meyrowitz, 1985:25). Ambienti le cui caratteristiche sono messe in essere da interfacce che convertono i bit in entità che possono essere esperite attraverso i sensi. Il reale, riprendendo Gibson, è una illusione (allucinazione) nel senso che è costituito dalle operazioni di produzione segnica del linguaggio. L’accento sulla collettivizzazione di questa allucinazione è basilare.

In effetti, un esame approfondito delle dinamiche di situazioni e comportamenti indica che il luogo in quanto tale è in realtà una sottocategoria della nozione più inclusiva di campo percettivo.[...]

La situazione sociale può anche essere considerata un "sistema informativo", vale a dire, un determinato modello di accesso alle informazioni sociali, un determinato modello di accesso al comportamento di altre persone. Questa definizione non contraddice quanto affermano molti studiosi delle situazioni, ma spinge lo studio delle situazioni oltre le interazioni che si producono in ambienti delimitati nello spazio.[...]

La nozione di situazione come sistema informativo permette di rompere l'arbitraria distinzione spesso posta tra studi dell'interazione faccia a faccia e studi delle comunicazioni mediate. Il concetto di sistemi informativi indica che gli ambienti fisici e gli ambienti dei media appartengono a un continuum e non a una dicotomia.

[Meyrowitz, 1985:61-64]

⁶² L’attuale tema del *wireless* come negazione del supporto fisico (cable) delle reti è un’ulteriore controprova dell’equivoco di pensare il cyberspazio come legato a questi dispositivi.

Un'ulteriore dicotomia si ricomponde sotto ai nostri occhi. Attraverso connessioni verso lo stesso ambiente virtuale e attraverso le stesse interfacce, le persone possono avere una gamma vastissima d'interazioni e, di fatto, si trovano a condividere lo stesso spazio (campo percettivo).

A questo punto del nostro percorso, d'accordo con Sterling (1990), si potrebbe tentare di fornire una definizione del cyberspazio ad altissimo livello di generalità: un insieme molto eterogeneo di tecnologie che condividono la possibilità di simulare piattaforme o ambienti nei quali le persone possono interagire. In questo tentativo emerge con chiarezza l'importanza dell'interattività.

Fino a poco tempo fa non era possibile pensare a qualcosa e attuarlo subito, come per magia. I cambiamenti su una pagina scritta o su una tela dipinta richiedevano per lo meno qualche minuto. Ora la velocità dell'interazione è aumentata fino all'istantaneità. [...] Un cervello tecnologicamente esteso proietta la sua rete di sensori intelligenti all'esterno, per inghiottire l'ambiente, così come le oloturie proiettano il loro stomaco per catturare il plancton. Il ruolo di un'estensione tecnica diventa fondamentale perché è interno.

[De Kerckhove, 1996:56]

Molti approcci particolaristici hanno tentato di studiare una costellazione così variegata di tecnologie. Ma sarebbe un errore pensare di poter fondare una scienza del cyberspazio. Soltanto una pluralità di approcci può restituire una conoscenza a "mosaico", in cui le tessere sono il risultato della scelta di un punto di vista necessariamente non assolutizzante. Il cyberspazio ha il vantaggio di non avere una realtà fenomenica preesistente, quindi non c'induce all'errore di una ricerca araldica di purezza. Esso potrebbe essere pensato come il panorama culturalmente costruito per eccellenza. Essendo ripensato continuamente in termini di rappresentazione di una discontinuità (la digitalizzazione), esso può assumere tutte le forme che vogliamo e trascendere dalle regole dello spazio fisico. "Cyberspace is a cultural landscape where rivers can flow uphill and forests can be made of crystal trees - or things infinitely far more bizarre" (Mizrach, 1998).

Quello che emerge in maniera ricorsiva è la messa in discussione della rigida separazione tra spazio pubblico e spazio privato. Il confine tra questi due elementi va in crash. Un'altra membrana diventa permeabile. In questo il *cyber-*, elemento

di ricomposizione e decostruzione dei dualismi, assume davvero un carattere rivoluzionario. Micheal Benedikt (1991) individua quattro principali approcci di ricerca (“racconti”) sul cyberspazio: linguaggio, mito, architettura e matematica. Lungi dall’essere esaustivo, presento alcuni spunti parziali di riflessione nell’intento di integrare/spostare il pregiatissimo lavoro di Benedikt.

Geografia (Spazio)

Uno dei possibili approcci verso il cyberspace è quello della scienza dello spazio per eccellenza: la geografia. Come si potrebbe strutturare una geografia del cyberspazio? Come si dovrebbe impostare una cartografia degli spazi virtuali? A queste domande non è semplice fornire una risposta univoca. Il cyberspazio è un potente vettore in grado di dislocare quello che abbiamo sempre pensato riguardo al concetto di spazio. Postulare l’esistenza dello spazio e del tempo sembra doveroso se si vuole che la nostra mente operi all’interno della categoria della realtà. Per Kant lo spazio e il tempo costituiscono degli *a priori* al di sotto dei quali non esistono ulteriori categorie. Lo spazio quindi assume le caratteristiche di un attributo necessario e universale dell’Essere. Per molto tempo l’empirismo⁶³ ha tentato di dare una risposta alla domanda: che cos’è lo spazio?

Privo di sostanza ed indivisibile, lo spazio è in qualche modo *qui e lì*, penetrante, presente ovunque intorno a noi. Lo spazio, per la maggior parte di noi, è sospeso tra l’esistenza fisica ordinaria e qualcos’altro. Quindi alla nostra mente a volte sembra analizzabile, a volte dato in maniera assoluta.

[Benedikt, 1991:133]

Ricordo che da piccoli io e mio cugino ci chiedevamo dove finisse lo spazio. Per poter arrivare prima di lui alla risposta finì di andare in bagno e corsi da mio padre per chiederglielo. Egli mi spiegò che la Terra faceva parte di un sistema, e questo sistema faceva parte di una galassia. Mi ricordo che gli chiesi cosa ci fosse intorno alla nostra galassia e lui mi rispose che c’erano altre galassie. Sulle prime la risposta mi lasciò soddisfatto e la mia fantasia iniziò subito a pensare alle

⁶³ Soprattutto la ricerca di Hume.

possibili forme di vita altre sulle galassie che ci circondano. Eppure, pensandoci su, dopo qualche giorno tornai alla carica e gli domandai dove finisse questa moltitudine di galassie. Lui si mostrò imbarazzato, ma abbozzò una risposta, dicendomi che le galassie erano così grandi che non se ne poteva vedere la fine. Io rimasi un po' perplesso e per molto tempo mi domandai se, per quanto remota e irraggiungibile, la fine delle galassie fosse segnata da un imponente muro che circondava tutto l'universo. Quando andai da mio padre a riferirgli questo pensiero egli rise, ribattendo: "E oltre questo muro cosa ci sarebbe?". Rimasi di sasso. Tanta la rabbia di non potergli rispondere né di arrivare a capire dove lo spazio avesse fine che mi misi a piangere.

Gli studi sulle caratteristiche costitutive dello spazio hanno avuto un'impennata con la fisica moderna che ha mostrato come esso sia condizionato ai concetti di tempo, luce e materia. La teoria della relatività ha introdotto i concetti di "spazio-tempo" e di "curvatura dello spazio". Grazie a queste idee si è dislocato il sapere costituito sullo spazio, che si è venuto a configurare come un'entità dinamica, compartecipe di un sistema ecologico con cui contratta la sua realizzazione. Eppure sembra che non siamo stati in grado di comprendere l'innovazione che queste tesi hanno apportato: la rappresentazione dello spazio continua ad avvenire secondo logiche prevalentemente euclidee.

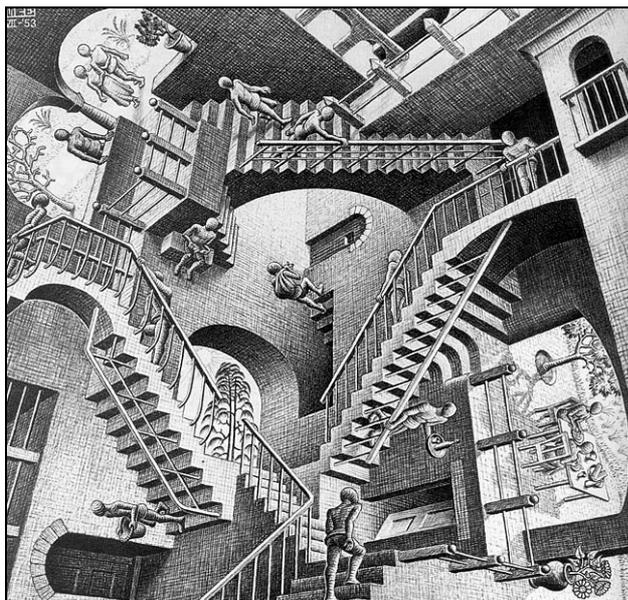


Figura 5: M.C. Escher, 1953
Relativity
National Gallery of arts,
Whashington D.C.

Il punto di partenza per intavolare il discorso che interseca la cartografia e la teoria dei grafi è Cartesio. Egli, noto per aver operato una scissione tra spazio della mente e spazio dei fenomeni, è stato il primo che ha ideato uno spazio virtuale rappresentandolo in base alle caratteristiche dello spazio fisico. Gli assi cartesiani possono essere considerati come il primo spazio mentale in cui le forme geometriche potevano essere inserite e studiate. La rivoluzione dello spazio cartesiano sta proprio nel suo non essere una rappresentazione di una forma, ma la rappresentazione dello spazio stesso. Attraverso una coppia di assi ortogonali Cartesio mette in essere una piattaforma ideale su cui inscrivere altri oggetti ideali: punti, linee, forme. L'artificio degli assi è, comunque, un modo per poter reintrodurre alcune caratteristiche del mondo fenomenico all'interno del mondo immateriale: tra tutte la dimensionalità e la distanza. Emerge come la rappresentazione cartesiana predetermini, in base al numero degli assi, il numero di dimensioni possibili di un'entità. Nel caso della coppia di assi cartesiani viene messo in essere un mondo popolato solo da figure piane (a max 2 dimensioni). Inoltre postulando gli assi idealmente come dei continuum orientati, Cartesio ha reintrodotta la possibilità della determinazione della quantità, cioè della rilevazione della distanza. Per questi motivi il sistema degli assi continua ad essere profondamente euclideo, e non ci consente di rappresentare il cyberspazio. Si potrebbe affermare che il suo modello, ipotizzando un numero infinito di assi e l'impossibilità di pervenire a determinazioni univoche delle coordinate, possa essere considerato come una figurazione del cyberspazio. Eppure, come anche i disegni di Escher e le idee matematiche, questi spazi non possono essere considerati alla stregua di ciberspazi "non perché sono immaginari, ma perché non sono costantemente aperti all'uso multiplo o al cambiamento, e non *sanno* di esser letti" (Benedikt, 1991:197). Arrivati a questa zona di indeterminatezza, come può la cartografia o la scienza della rappresentazione dello spazio inquadrare il cyberspace?

Molti esperimenti hanno tentato di rispondere a questo interrogativo. Molte esperienze⁶⁴ hanno cercato di rappresentare il cyberspazio all'interno delle rappresentazioni geografiche convenzionali. Questo approccio alla

⁶⁴ Una parte di queste è riportata sul Mappa.Mundi Magazine (<http://mappa.mundi.net/>) e sul sito dedicato alla Cybergeografia (<http://www.cybergeography.org>).

rappresentazione del cyberspazio è molto apprezzato proprio da quei settori della conoscenza che vedono la rete come un'infrastruttura, come un canale.



Figura 6: studio di visualizzazione della NSFNET, realizzata da Donna Cox e Robert Patterson per la NCSA nel 1992

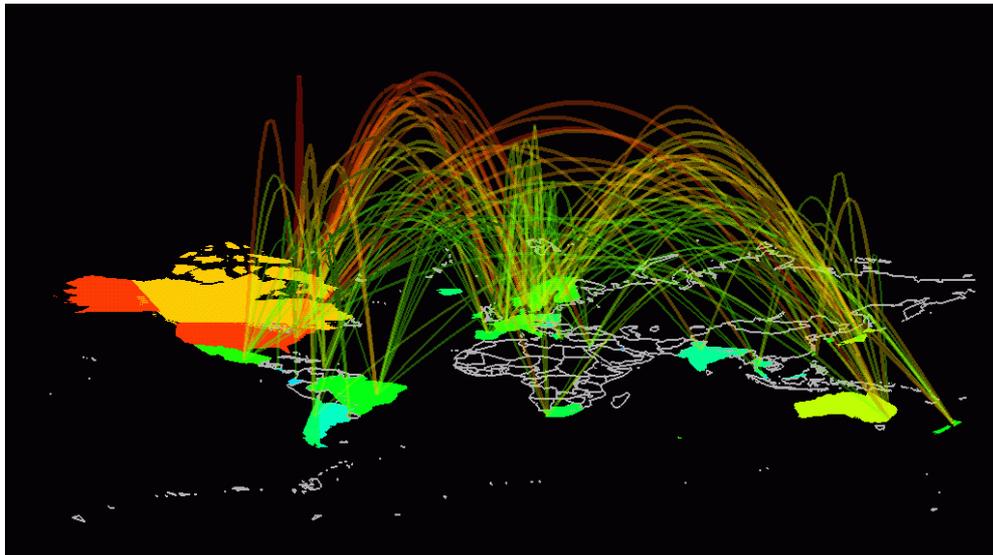


Figura 7: Stephen G. Eick - Laboratori Bell. Immagine del lavoro sulla visualizzazione e analisi dei flussi di traffico dei dati nel cyberspace.

Scostandosi dalla metafora del *canale* e approcciando a quella dell'*ambiente* gli sviluppatori di *Webmap*⁶⁵ hanno tentato di reinterpretare creativamente gli strumenti di rappresentazione della cartografia tradizionale. Il software webmap consiste in un sistema che, attraverso l'installazione di un plug-in per il browser, riesce a rappresentare il web come un puzzle dove ogni pezzo indica una categoria di siti web. Sovrapponendo idealmente allo schema del puzzle la rappresentazione di isoipse (una delle tecniche della cartografia utilizzata soprattutto per le mappe orografiche) si viene a creare una mappa sviluppata anche in altezza: la zona più alta è quella di maggior interesse e dentro alle forme del puzzle i singoli siti sono rappresentati con l'icona della cima di una montagna.

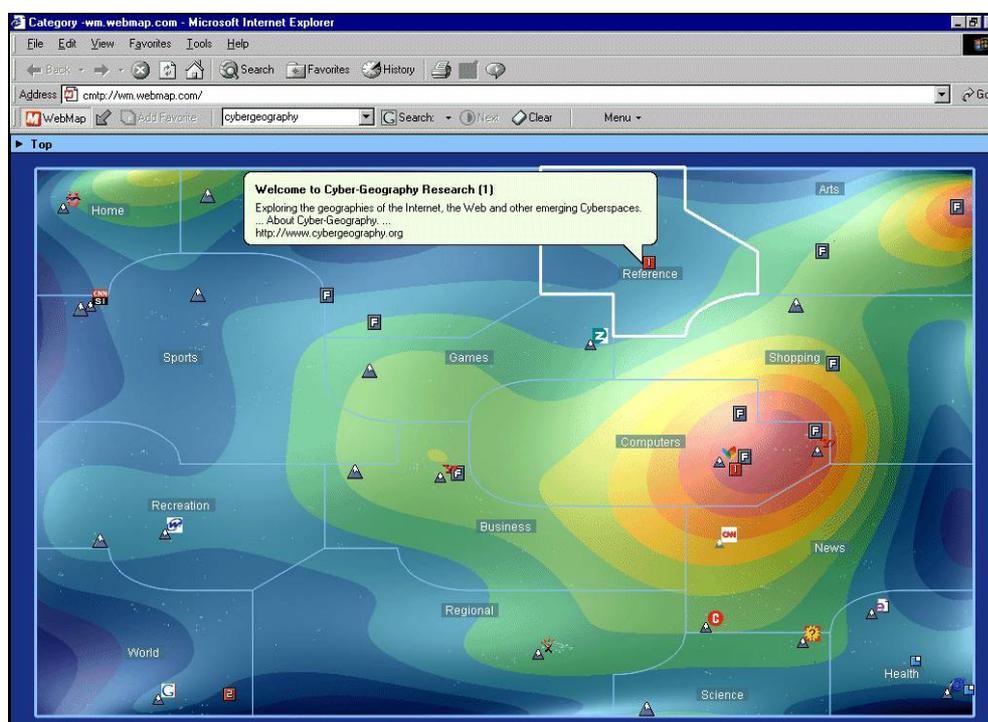


Figura 8: Elaborazione tramite webmap plug-in.

Nel precedente esempio viene effettuata una cartografia di uno spazio informativo. Il webmap plug-in è un motore che genera infomappe bidimensionali a partire dalla configurazione di dati in un database. Sulla base di questa intuizione il famoso motore di ricerca Google ha sviluppato TouchGraph

⁶⁵ <http://www.webmap.com>

GoogleBrowser⁶⁶, un progetto sperimentale in grado di fornire una rappresentazione visuale (e non in base ad una lista ordinata) delle query di ricerca che gli utenti somministrano quotidianamente.

Un ulteriore tentativo di rappresentazione di uno spazio di dati è ravvisabile nel progetto *AlphaWorld mapper*⁶⁷. *Alphaworld* è un mondo virtuale 3D multi-user creato dalla *ActiveWorlds*⁶⁸. Registrandosi presso il sito della *ActiveWorlds* si diventa cittadini di uno dei quasi 300 mondi digitali a disposizione e si può scegliere il terreno sul quale progettare la propria casa, i propri mobili. *Alphaworld* è tuttora popolato da migliaia di *avatar* che possono incontrarsi, andare a cena insieme, visitare la casa di un amico e anche semplicemente camminare per la strada e salutare chi passa. Nel 1999 Greg Roelofs e Pieter Van Der Meulen hanno creato il prototipo della *AlphaWorld map*.

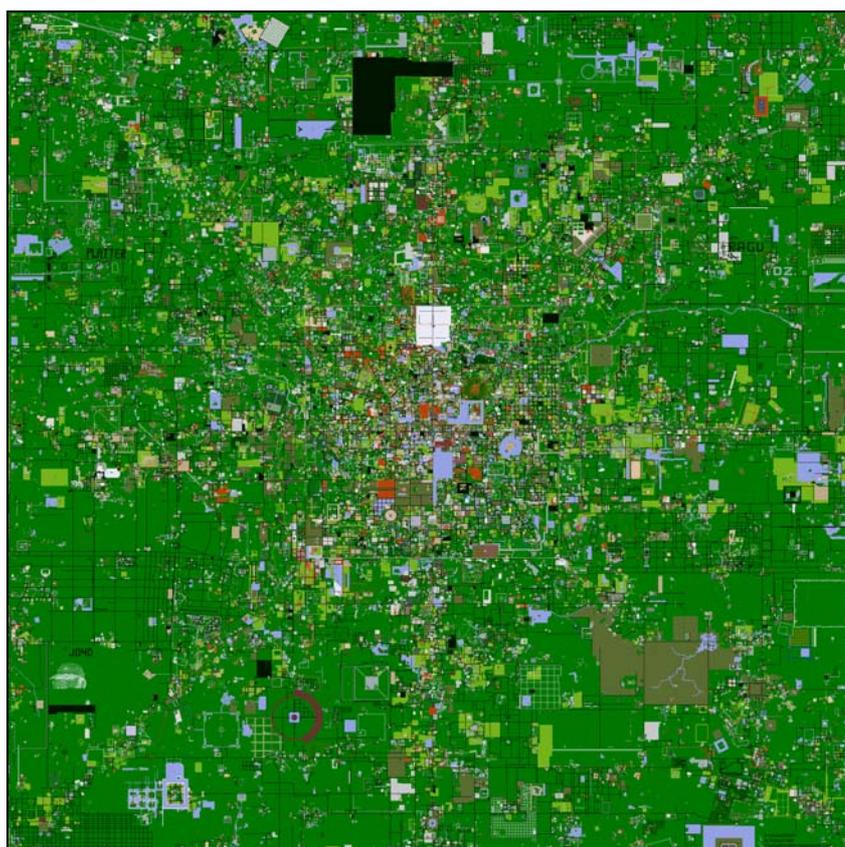


Figura 9: AlphaWorld Map – Satellite view – Agosto 2001.

⁶⁶ <http://www.touchgraph.com/TGGoogleBrowser.html>

⁶⁷ <http://mapper.activeworlds.com/aw/intro.html>

⁶⁸ <http://www.activeworlds.com/>

Il sistema AlphaWorld è fortemente localizzante: attraverso l'*AlphaWorld browser*⁶⁹ l'utente ha un campo ottico massimo di 120 metri in ogni direzione. Selezionando un'area⁷⁰ pari allo 0.3 % dell'estensione totale⁷¹ dell'Alphaworld il progetto è un tentativo di fornire una rappresentazione planimetrica di questo spazio virtuale: una mappa per conoscere quello che c'è oltre le nostre possibilità di sguardo. In questa prospettiva la metafora del cyberspace è la metropoli stessa, di cui dobbiamo possedere una conoscenza urbanistica. Tecnicamente l'*AlphaWorld map* è strutturata come una piramide di 12 livelli: da una vista satellitare che comprende l'intera area a una vista in scala 1:1, rappresentate in immagini di 540x540 pixels.



Figura 10: Modello della struttura piramidale dell'*AlphaWorld map*.

C'è da dire che questo progetto si è dimostrato sostanzialmente fallimentare: benché l'area da controllare fosse piccola non era possibile avere in tempo reale delle mappe dell'interazione che si svolgeva in essa. Si è palesato che la quantità

⁶⁹ Un browser 3D realizzato apposta per il MUD, integrato con delle funzionalità VRML (*Virtual Realiting Modeling Language*) proprie dei prototipi della realtà virtuale dell'inizio degli anni Novanta.

⁷⁰ In particolare l'area selezionata è un quadrato che parte dal punto 0 e si estende fino a 1000 unità in ogni direzione (n,w,s,e). Si è calcolato che quest'area corrisponderebbe a quasi 400 km guardati, e che un *avatar* del MUD impiega, attraverso l'interfaccia del sistema, non meno di 2 ore per andare a piedi da un estremo all'altro di essa. Il database di Alphaworld conta quasi 10 milioni di oggetti (rilevazione 2001) creati dai suoi *avatar*.

⁷¹ L'estensione orizzontale dell'*AlphaWorld* raggiunge i 655 km.

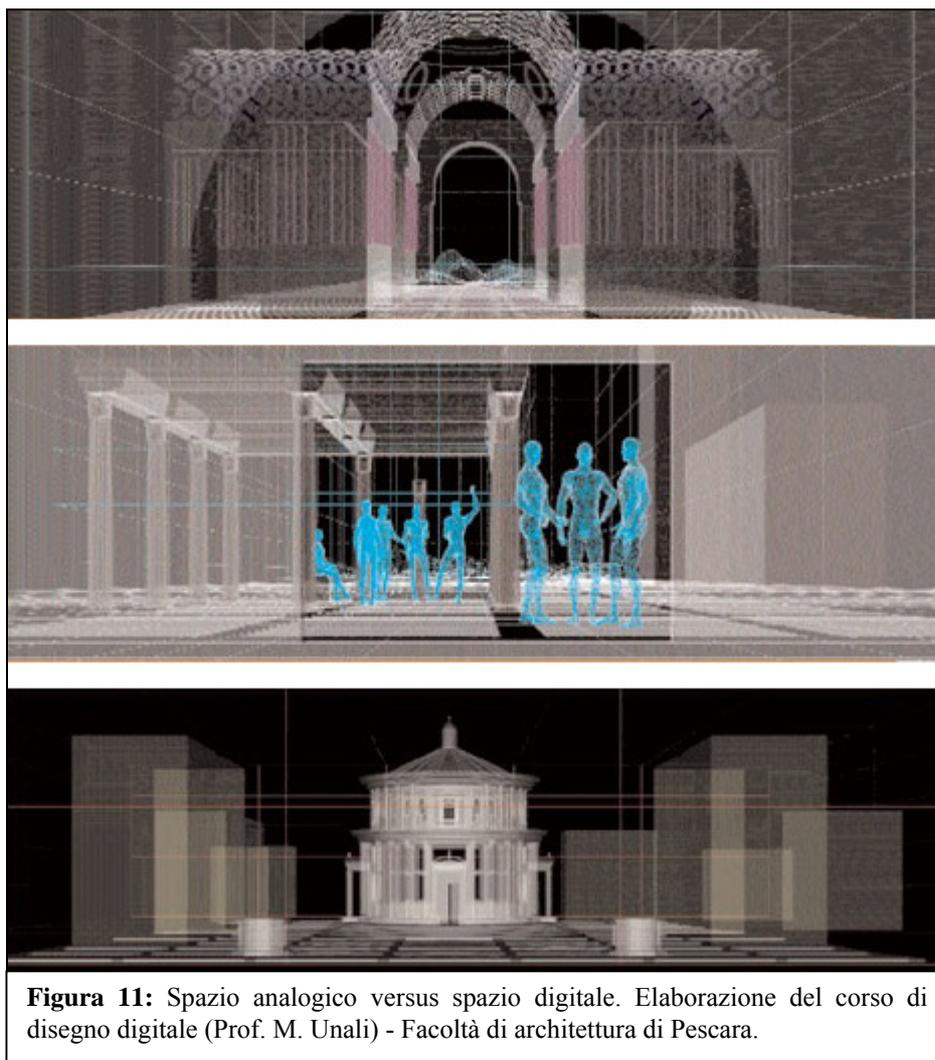
di oggetti da processare per il sistema fosse troppo elevata per poter restituire output in tempo reale. Questo non ha inficiato totalmente la riuscita pratica del progetto che si è riconfigurato attraverso l'espedito delle rilevazioni quadrimestrali. Tuttavia al livello speculativo anche questo progetto ha mostrato la sostanziale impossibilità di riportare la figurazione di uno spazio comunicativo virtuale. Probabilmente il disagio dell'approccio cartografico nella rappresentazione del cyberspazio deriva dall'impossibilità di adottare un punto di vista esterno e onnicomprensivo. La mappa, classica rappresentazione *bird's eye*, è la metafora della prospettiva dell'antropologia tradizionale. Il carattere rivoluzionario del *cyber* non si sottomette ad uno sguardo dall'alto, esterno e sovrapposizionato, proprio perché ricompono il dualismo tra dentro e fuori. In un ambiente immersivo dinamico la distinzione tra contenitore e contenuto si assottiglia. A questo punto la cartografia lascia spazio all'architettura.

Architettura (Ambiente)

La ricerca architettonica contemporanea si è affacciata con molto interesse ai temi degli ambienti virtuali e del cyberspace. I percorsi di questi diversi approcci hanno introdotto molte riflessioni sia nell'ambito realizzativo che in quello progettuale. Il linguaggio dell'informatica abbonda di metafore architettoniche: piattaforma, sito, finestra, *firewall*, e architettura del sistema. Lo stesso concetto di "interfaccia", problematico ambiente di mediazione, connette in maniera permanente la ricerca architettonica e il mondo dei computers.

Probabilmente il nesso forte tra questi due percorsi di studio sta nel dover progettare spazi (ambienti) che saranno abitati dall'uomo, e che quindi dovranno rispondere alle necessità e agli spostamenti di quest'ultimo. In questo senso possiamo ammettere come "le sale d'attesa degli aeroporti con lunghe file di sedie fissate al pavimento favoriscono ovviamente tipi di interazioni diversi rispetto ad altre sale d'attesa con morbide poltrone liberamente sistemate o in circolo" (Meyerowitz, 1985:559). La spinta ulteriore del cyberspace ha rafforzato questa pratica comune, perché ha permesso alla ricerca architettonica di liberarsi dalla

staticità e dalla materialità della sua realizzazione. “Si sta ricreando per molti aspetti, con le ovvie differenze, quel particolare momento di dipendenza e di scambio che vide la ricerca architettonica, a partire dalla metà del quattrocento, confrontarsi con l’orizzonte rivoluzionario dischiuso dalla invenzione della prospettiva” (Purini, 1992).



L’invenzione di una nuova tecnologia di rappresentazione come la prospettiva provocò un ripensamento del concetto di spazio. L’idea della città ideale è figlia di questa tecnica che abbraccia tutta la visione rispetto ad un punto centrale. Ancora una volta ci troviamo dinanzi all’importanza del punto di vista. Alcune valutazioni di Tomas Maldonado hanno visto nell’idea del cyberspazio la

metafora di un nuovo modello di spazio urbano in cui “tramite una capillare digitalizzazione, sarebbe in grado di superare i mali della città tradizionale” (Maldonado, 2000:547). Eppure in questa presa di posizione entusiastica si riscontra un approccio alla Rheingold, cioè un modo di pensare al cyberspazio come ad un luogo dove “potremo recuperare il senso e la percezione della comunità [...] che potrebbe portare convivialità e comprensione nelle nostre vite e potrebbe rivitalizzare la sfera pubblica” (Rheingold, 1993:12,14). Attraverso queste tensioni, per gli avvocati del “reale” (apocalittici) si sta arrivando alla fine dell’architettura (la fine dell’antropologia?!), mentre per i difensori del “virtuale” l’architettura sta rinascendo, liberandosi dal concetto di vincolo progettuale e votandosi alla progettazione di spazi puramente informativi. Nel frattempo, mentre avviene uno scontro accademico di grandi proporzioni, l’emergere di una nuova idea di virtuale ha di fatto cancellato questa dicotomia. La nascita e lo sviluppo della tecnologia della realtà virtuale (un falso ossimoro) ha sancito definitivamente la fine dell’opposizione di queste due categorie.

Il tema della virtualità, cioè di uno spazio che può attualizzarsi in maniere molteplici, si sta accreditando come centro epistemologico di queste analisi. Nel cyberspace il prestabilito è ai minimi termini. “Gli architetti formulano spesso delle ipotesi circa gli utenti dei loro edifici: le persone hanno una certa statura ed un determinato peso; non possono occupare più di un punto all'interno di uno spazio e di un tempo fisico; stanno normalmente in piedi sul pavimento” (Anders, 1998). Nel cyberspazio è molto difficile formulare ipotesi sul comportamento e sulle caratteristiche delle entità che lo attraversano. Ecco perché l’idea di un progetto definitivo, di una città ideale sfuma.

E' ancora utilizzabile l'idea, per esempio, di una semiotica visiva planare, ossia di una semiotica che studia la rappresentazione iconica su un supporto planare, bidimensionale, insomma: su un piano? Come si concilia questa tesi con l'attuale irruzione dello spazio virtuale interattivo che viene, in fin dei conti, a volatilizzare il supporto planare, a cancellare peraltro la membrana che separa lo spazio davanti e quello dietro [...]? Qual è lo statuto semiotico, se ancora fosse possibile stabilirlo, di una rappresentazione così congegnata, ovvero di una rappresentazione in grado di figurare uno spazio di altissima fedeltà realistica, nonché virtualmente percorribile da parte dell'osservatore?

[Maldonado, 1992:61]

L'architetto Peter Eisenman è tra i primi a teorizzare il virtuale come una condizione di “presente ancora assente nell'ambiente fisico” (Eisenman, 1992). Non è un caso che il lavoro teorico sul virtuale abbia interessato anche la ricerca architettonica, in maniera particolare quella connessa alla rilevante problematica della “rappresentazione”.

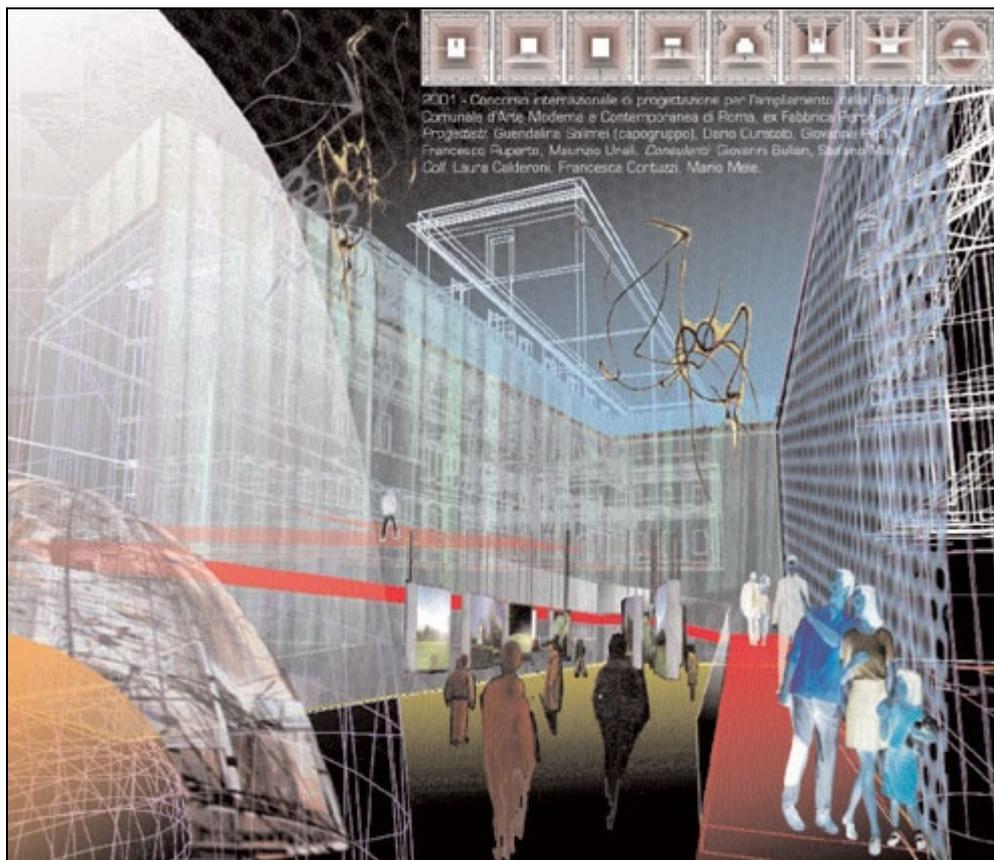


Figura 12: Guendalina Salimei, Dario Curatolo, Giovanna Piga, Francesco Riuperto, Maurizio Unali. Tavola del progetto per il concorso internazionale di progettazione per l'ampliamento della Galleria Comunale D'Arte Moderna e Contemporanea di Roma (ex-fabbrica Peroni).

Attraverso il digitale la rappresentazione architettonica cambia pelle. La tecnologia CAD (Computer Aided Design) sposta la progettazione dai limiti della territorialità allo spazio esteso e fluido della rete. La digitalizzazione stessa della progettazione è, di per sé, un fattore relativamente nuovo con cui molti architetti

hanno dovuto fare i conti. L'atto del disegnare, spostatosi da pratiche analogiche a combinazioni digitali si è caricato di ibridazioni.

Il disegno di progetto elaborato con l'ausilio di tecniche grafiche informatiche sembra prediligere statuti espressivi fortemente ibridati, dove "avere un'idea" e "comunicare un'idea" sono azioni che assumono significati sostanzialmente diversi che richiedono elaborazioni differenti da quanto avveniva in passato. [...] Nell'era della dematerializzazione il progetto si esprime attraverso concetti e segni fluidi, liquidi, proiettati verso rappresentazioni sempre meno assertive che, attraverso figurazioni metaforiche, ci conducono verso spazi in cui anche la dimensione temporale trova una sua forma rappresentabile.

[Unali, 2001:90,92]

Queste architetture hanno un'anima e una forma algoritmica, informazionale. Sono sistemi instabili e sembrano un raffinato gioco intellettuale, fine a se stesso. Per quanto apparentemente lontane dal mondo fisico, l'eco di queste ricerche si intravede nelle opere di architetti attuali. Ad esempio la produzione di Steven Holl è profondamente condizionata da una delle metafore di confine tra matematica e rappresentazione: il frattale.



Figura 13: Steven Holl (1999-2002)
Residenza universitaria Simmons Hall, Mit, Cambridge

Il frattale è un ponte tra visione e informazione. Il suo carattere ibrido lo accosta molto al *cyber* perché, come quest'ultimo, è una entità che ricomponi i dualismi, in questo caso quelli tra arte e scienza. Questo passaggio è molto chiaro in un frammento di Mandelbrot che dice, a proposito dei frattali:

Quale beffa del destino che questa nuova geometria, che chiunque descrive come (barocca) e (organica) debba la sua nascita ad una inattesa ma profonda unione tra due simboli dell'inumano, dell'arido e del tecnico: cioè la matematica e il computer.

[Mandelbrot, 1989]

Il progetto della Residenza universitaria Simmons Hall è chiaramente influenzato, oltre che dalla visione pixellata dello schermo, da un particolare frattale, il *tappeto di Sierpinski*⁷². La forma risultante ha delle caratteristiche molto particolari: area finita, perimetro infinito e autosimilarità.

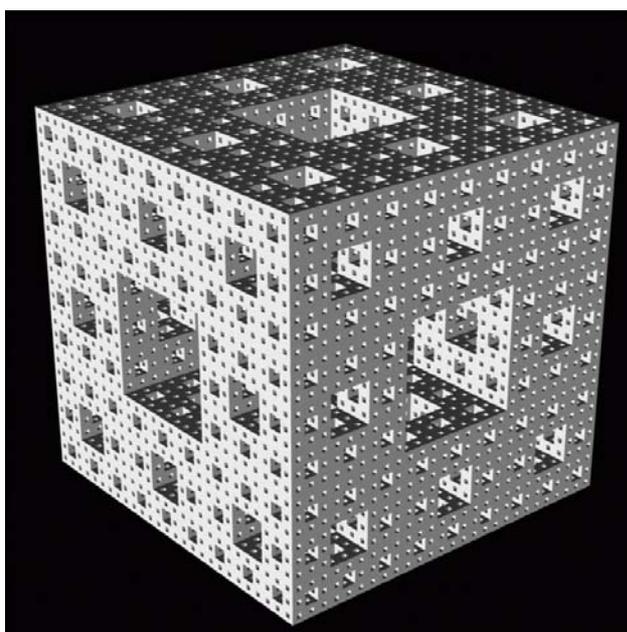


Figura 14: Elaborazione 3D del frattale di Sierpinski, detta anche *Cubo di Sierpinski*.

⁷² Il tappeto è la realizzazione bidimensionale del frattale di Sierpinski. Esso è costituito secondo il seguente metodo iterativo:

- Prendiamo come figura di partenza un quadrato e dividiamolo in nove quadrati uguali.
- Eliminiamo dalla sua superficie il quadrato centrale.
- Ripetiamo il procedimento su ognuno degli otto quadrati restanti: quindi al centro di ognuno di essi resterà un quadrato vuoto.
- Continuiamo (loop)

Il frattale è un loop: un sistema/rappresentazione che procede attraverso continui cicli iterativi. E' la metafora del permanente germogliare. In questo caso i progetti si fanno vivi, fluidi. E' all'interno di questa deriva che si sviluppa, grazie ai contributi di Marcos Novak⁷³ e Stephen Perrella, il nuovo campo della *Transarchitettura*. Essa si occupa "delle relazioni e dell'ibridazione della nuova cultura digitale dello spazio dell'informazione con lo spazio del progetto di architettura, verso l'esplorazione di geometrie che in passato era impossibile ricercare" (Unali, 2001:118). Per Novak lo scarto tra il moderno e il virtuale sta nella *transmodernità*: tutto ciò che è solido si trasforma in informazione.

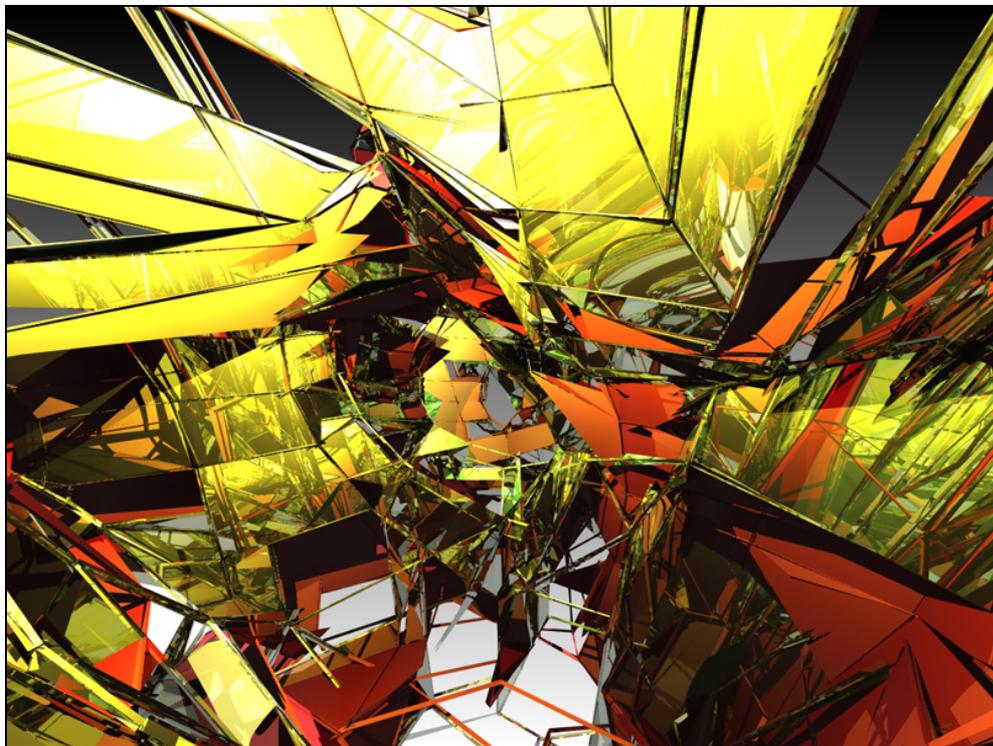


Figura 15: Marcos Novak. Parasurface 2

La transarchitettura è radicata nella nozione di metamorfosi. Un'organizzazione dello spazio in grado di reagire ad eventi esterni ad essa e di

⁷³ Fondatore del Laboratory For Immersive Virtual Environments and the Advanced Design Research Program alla Università del Texas, lavora anche ai progetti della Associate Professor presso il Department of Architecture and Urban Design dell' UCLA. La homepage dei suoi progetti è <http://www.centrifuge.org/marcos/>

formarsi/deformarsi in uno spazio continuo/discontinuo in movimento. A tal proposito Stephen Perrella introduce il concetto di *hypersurface*.

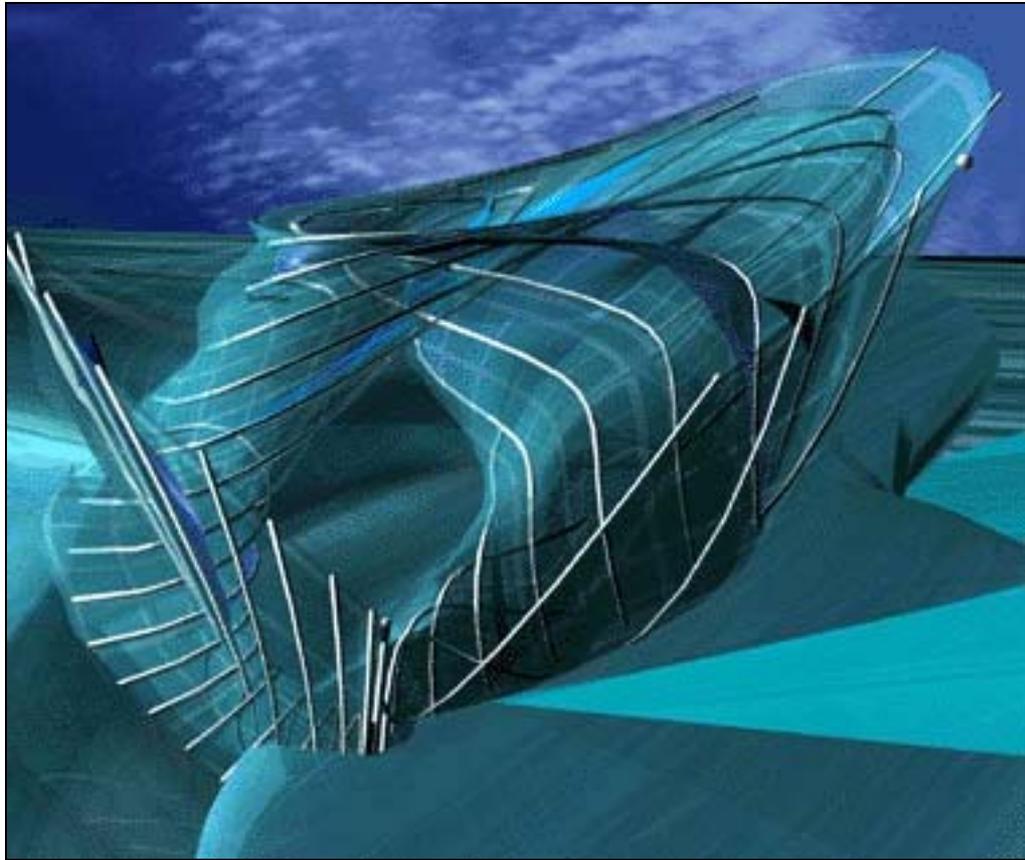


Figura 16: Stephen Perrella e Rebecca Carpenter. 1998
Mobius House Study, Transversal nurb animations.

L'ipersuperficie corrisponde ad una riconsiderazione delle relazioni, spesso dicotomiche, che si instaurano nell'ambiente. Tali formulazioni binarie includono immagine/forma, dentro/fuori, struttura/ornamento, terreno/edificio e così via; intese non come entità separate e quindi statiche, ma come tessuto composto trasversalmente, oppure in forma di piani di immanenza. Le ipersuperfici sono prodotte all'interno della relazione problematica che si stabilisce quando categorie binarie si coniugano a causa dell'impossibilità di conservare a lungo divisioni di natura linguistica o fisica. Le categorie di Reale e di Irreale, per esempio, sono ormai insufficienti a causa della loro reciproca compenetrazione.

[Perrella, 1998]

L'ipersuperficie è il modo in cui la superficie si manifesta nel cyberspace. Se il numero delle dimensioni dello spazio virtuale è indefinito, il concetto bidimensionale di superficie perde la sua valenza per restituire una nozione più complessa di spazio-tempo-informazione. Questa ricerca è tesa a trasferire la vitalità del segno elettronico sulle superfici architettoniche: la forma si de-forma, tras-forma, diventa *pixelscape*. *Trans* e *hyper*, prefissi d'attraversamento e di mutazione, sono i vettori di questo processo.

Immaginario

Anche il cinema *SciFi* ha tentato di mettere a fuoco il cyberspazio, rappresentandolo in molte maniere diverse. L'analisi della figurazione dello spazio virtuale nella cinematografia è un compito così impegnativo da necessitare una trattazione a parte, che esula dai confini di questo lavoro. Tuttavia è possibile restituire un'operazione parziale, una sorta di galleria di frames tratti da alcune opere cinematografiche per riportare, attraverso le immagini, alcuni momenti di questo percorso. In questa operazione il medium carta, pur manifestando la sua inadeguatezza, si trasforma in espositore, in *gallery*.

TRON (1982)

Scritto e diretto da STEVEN LISBERGER, prodotto dalla Walt Disney Production

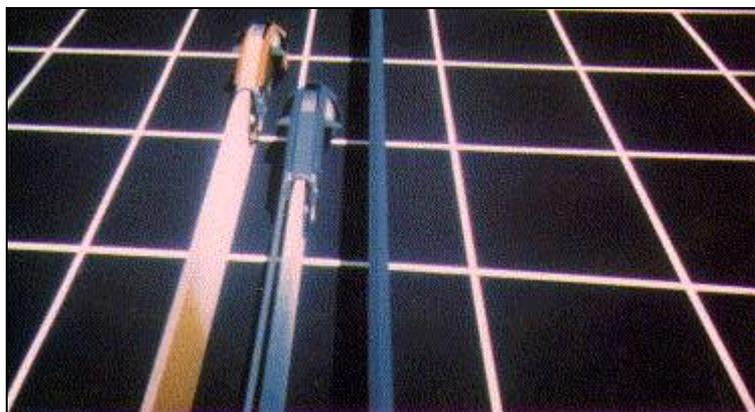


Figura 17: Tron (1982). Frame tratto dalla scena dell'inseguimento delle moto nel cyberspazio.



Figura 18: Tron (1982). Frame tratto dalla scena dell'inseguimento delle moto nel cyberspazio.

JOHNNY MNEMONIC (1995)

Tratto da un romanzo di WILLIAM GIBSON (che ne ha anche curato l'adattamento cinematografico), diretto da ROBERT LONGO e prodotto da DON CARMODY per la ALLIANCE PROD.



Figura 19: Johnny mnemonic (1995). Frame estratto dalla sequenza della “navigazione in internet”, realizzata dalla Sony Pictures Imageworks.

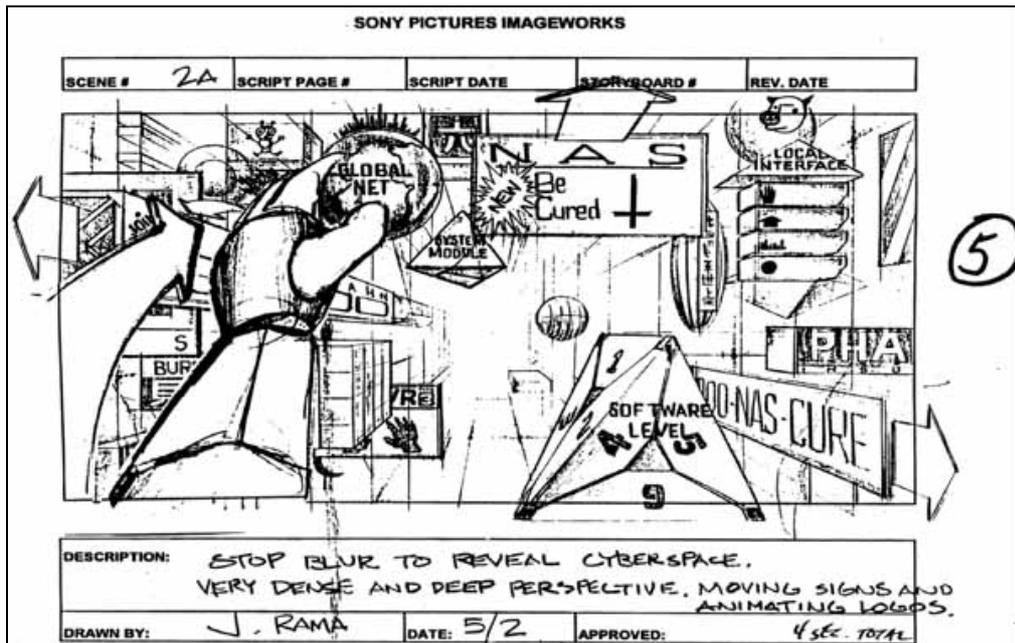


Figura 20: Frame dello *storyboard* realizzato dalla Sony Pictures Imageworks per la sequenza della “navigazione in internet” del film *Johnny Mnemonic* (1995).



Figura 21: *Johnny Mnemonic* (1995). Frame estratto dalla sequenza del “caricamento dei dati”, realizzata dalla C.O.R.E. Digital Pictures.

HACKERS (1995)

Scritto da RAFAEL MOREU, diretto da IAIN SOFTLEY e prodotto MICHAEL PEYSER e RALPH WINTER per la UNITED ARTISTS PICTURES.



Figura 22: Hackers (1995). Frame estratto dalla sequenza della navigazione attraverso la “città di testo” (il cyberspazio), realizzata dal laboratorio della Artem Visual Effects di Londra.

MATRIX (1999)

Scritto e diretto dai fratelli ANDY e LARRY WACHOWSKI (soggetto vagamente ispirato a “La matrice spezzata” di William Gibson), prodotto dalla SILVER PICTURES.



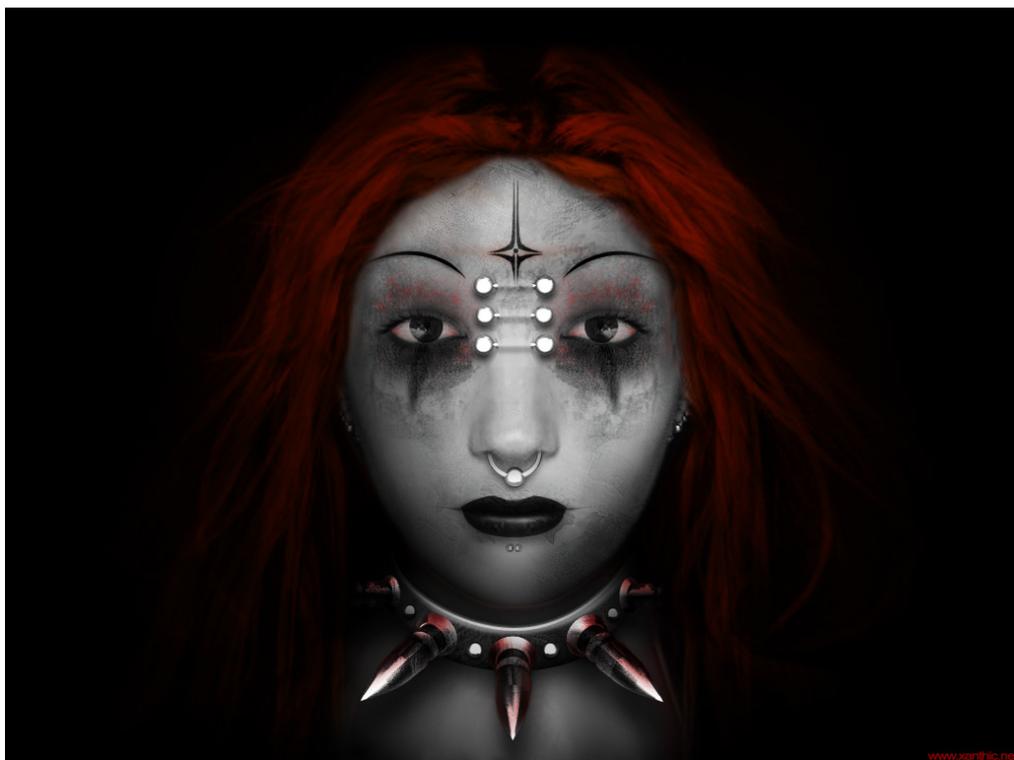
Figura 23: Matrix (1999). Rappresentazione visiva della matrice.



Figura 24: Matrix (1999). Frame estratto dalla sequenza della battaglia finale nel “corridoio dei codici”, realizzata dal laboratorio di effetti speciali della Animal Logic.

Lo straordinario contributo del cinema nello sperimentare le forme della rappresentazione del cyberspazio è indiscutibile. A questo punto, avendo deliberatamente omesso delle considerazioni sulle diverse figurazioni dello spazio virtuale individuabili nei frames precedenti, vorrei apportare solamente un’ultima riflessione: nessuna disciplina potrà considerarsi la regina degli studi sul cyberspazio. In questo senso solamente la concomitanza di una pluralità di approcci potrà restituire gli ambiti di lettura per gli attraversamenti di una superficie così radicalmente inscritta nel concetto di differenza. Ancora una volta l’approccio dell’antropologia tradizionale mi è sembrato andare in crash.

Appunti per una cyberantropologia



L'antropologia del Novecento si è basata sulle opposizioni qui/là e etnografo/nativo. La cyberantropologia ridiscute queste dicotomie e riposiziona la ricerca antropologica verso lo studio di entità *cyber*. Per capire il significato della radice *cyber-* dobbiamo fare un passo indietro e valutare la definizione che Wiener fornisce del termine cibernetica.

Il comando, in altri termini, non è altro che l'invio di messaggi che modificano il comportamento del ricevente. Lo studio dei messaggi, e particolarmente dei messaggi effettivamente di comando, costituisce la scienza della *cibernetica*, come è stata da me

chiamata in un libro precedente⁷⁴, con un termine greco (κυβερνητική) che significa arte del pilota o timoniere. Si noti che la parola inglese *governor* (meccanismo regolatore) è semplicemente la forma latinizzata del termine greco che significa timoniere.

[Wiener, 1950:23]

L'idea centrale del pensiero di Wiener era quella di poter studiare il mondo delle macchine e quello della mente umana attraverso un unico approccio: la teoria della comunicazione come controllo. In questo pensiero l'organismo diventa un dispositivo di commutazione di segnali. Da una metafora dell'integrazione funzionalista il corpo umano viene ripensato come un dispositivo di processazione e allocazione di informazione. Per Wiener, alla luce del paradigma informazionale di Claude Shannon e Warren Weaver, la manipolazione dei messaggi (e soprattutto dei messaggi di controllo e comando) è una componente fondamentale che accomuna macchine automatiche e organismi. Anche se questo approccio di matrice meccanicistica non ha prodotto dei risultati tangibili nel campo dell'IA, tuttavia conserva l'importante spunto di elaborare una teoria sul trattamento dell'informazione tale da rendere conto del comportamento degli automi e degli umani. Questi aspetti del pensiero di Wiener hanno determinato l'inizio del dibattito moderno (accademico ?!) sul *cyborg*. Ma per capire l'importanza di questo strumento euristico bisogna considerare l'ambito in cui esso si è venuto a configurare.

Il cyber è la ricomposizione delle “due culture⁷⁵”: il sapere scientifico e il sapere umanistico. Sotto questa luce appare evidente il ruolo di cerniera della fantascienza, genere letterario sulla scienza e tecnologia, che ha di fatto anticipato e indicato i nuovi strumenti euristici: *cyberspace* & *cyborg*. Potremmo considerare *Frankenstein* di Mary Shelley (1818) come il primo testo in questa direzione. L'autrice immagina che, attraverso il montaggio di frammenti organici di altri corpi, si possa generare un corpo nuovo a cui è possibile dare la vita. La ricchezza del lavoro della Shelley sta nel suo carattere perturbante, cioè nel suo

⁷⁴ Wiener si riferisce a *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). Il precedente testo è stato tradotto in italiano e pubblicato da Bompiani nel 1953 con il titolo *La Cibernetica*.

⁷⁵ L'espressione è usata da Charles Percy Snow. *Le due culture* è un saggio del 1959 che illustra come si sia venuta a creare questa artificiosa divisione del sapere in due aree principali.

essere un'opera di ridiscussione dei confini tra vita e morte e tra naturale e artificiale. La nuova creatura costituisce un'alterità all'ennesima potenza, e viene così rifiutata da tutti.

La linea che collega Mary Shelley a William Gibson è proprio il disorientamento creato dall'irrompere di un "nuovo" che riassume le possibilità e scioglie le categorizzazioni. Eppure questa spinta ricompositiva di *Frankenstein* è stata tradita dal successivo formarsi di una dialettica tra la fantascienza "positiva"⁷⁶ degli anni Venti e Trenta e la fantascienza "negativa"⁷⁷ degli anni Cinquanta e Sessanta. L'unica esperienza che aveva ripreso le fila del cyber, prima dell'apparizione dei romanzi cyberpunk, era stata quella di James Ballard, non a caso intenta a perlustrare una nuova configurazione dello spazio: lo spazio interiore. "Le trasformazioni più importanti che avverranno nell'immediato futuro non avverranno sulla Luna o su Marte, ma sulla Terra; è lo spazio interno - e non quello esterno - che necessita di essere esplorato [...] L'unico pianeta veramente straniero è la Terra" (Ballard, 1962:50). Nel postulare l'esistenza di uno spazio altro, Ballard si accredita come il precursore dell'idea di cyberspazio; inoltre, quasi a sottolineare la vocazione antropologica di questo autore, considerare la Terra come il luogo più estraneo colloca Ballard pienamente all'interno delle pratiche defamiliarizzanti della cyberantropologia.

Il termine *cyberpunk* fu coniato dalla critica letteraria per riferirsi ad un ristretto gruppo⁷⁸ di giovani scrittori americani di fantascienza che avevano esteso e mutato gli scenari del genere ma, successivamente, passò per estensione ad indicare "la nuova veste assunta nel corso degli anni Settanta da settori consistenti del movimento underground, le pratiche di uso liberatorio e non convenzionale

⁷⁶ Per "fantascienza positiva" si intende fare riferimento ad un periodo (1900-1940) di questo genere letterario in cui gli autori sono piuttosto compatti nel mostrare una fiducia illimitata alla tecnologia e alla scienza. Questa convinzione conduce autori come Isaac Asimov e Hugo Gernsback ad immaginare colonizzazioni di intere galassie, possibilità nuove per l'uomo di scoprire località remote. Un esempio molto attuale dell'importanza che questo filone del genere ha rivestito nell'immaginario è ravvisabile nella fortuna della serie tv *Star Trek*.

⁷⁷ Sotto l'etichetta "fantascienza negativa" si fanno confluire le esperienze letterarie che hanno visto nella tecnologia una riduzione della libertà individuale e la possibilità di un maggior controllo da parte di un'autorità centrale. In particolare l'opera di autori come Philip K. Dick e Kurt Vonnegut si spinge oltre, prefigurando scenari in cui il pianeta, in era postatomica, è praticamente morto. Anche *1984* di George Orwell può essere considerato un romanzo appartenente a questo filone.

⁷⁸ Tra tutti William Gibson, Bruce Sterling, Neal Stephenson, Rudy Rucker, John Shirley, Lewis Shiner, Maichael Swanwick e Pat Cadigan.

delle tecnologie, l'hackeraggio, il phone-breaking, la rivendicazione attiva di una radicale libertà nei nuovi territori immateriali del cyberspazio" (Caronia;Gallo, 1997:8). Cyberpunk come punk cibernetico. Movimento di ribellione forte che si apre all'uso delle tecnologie informatiche. La forza del disincanto del *no future* fa del punk (e del cyberpunk) un movimento molto ambiguo, restio alle logiche del "contro". Se vogliamo è in questo momento che il concetto di "controcultura" inizia il suo inesorabile declino. Con il punk viene smontata la dialettica marxista del conflitto tra le classi. Lo specifico "politico" del movimentismo sembra latitare nel punk che è diretto verso forme di negazione della politica e della rappresentatività: l'anarchia. La rabbia punk diventa quindi una forza da incanalare nella produzione di segni e nella sperimentazione dei dispositivi. E' una attitudine extrema che conduce verso l'*hyper*, cioè oltre lo stabilito. In questo senso possiamo capire come l'etichetta "cyberpunk" abbia compiuto uno spostamento e sia diventata via via l'ombrello sotto al quale si sono riparate moltissime esperienze di movimenti diversi, legati dalla sperimentazione di un uso non convenzionale delle tecnologie. Eppure molte altre etichette sono state accostate a questo gruppo di scrittori. Ad esempio Sterling propose come titolo di un'antologia di racconti *Mirrorshades* (occhiali a specchio). Questo nome è molto interessante: gli occhiali, metafora delle imperfezioni della visione, sono anche una barriera che protegge i nostri occhi. Nel caso degli occhiali a specchio la luce riflette l'immagine che ha davanti proiettandola sulle lenti. Le lenti, da dispositivo epistemologico, diventano un dispositivo di rappresentazione, uno *screen*. In questo senso anche la visione più naturale (l'occhio "nudo"⁷⁹) appare inscritta tecnologicamente in un'apparecchiatura tecnica, e si opera la prima ricomposizione della categoria artificiale/naturale. L'immagine suggestiva degli occhiali a specchio potrebbe essere accostata anche all'antropologia classica: l'occhio dell'osservato non può vedere quello dell'osservatore, che è quindi al riparo dallo sguardo diretto.

Secondo McHale (1992) l'importanza della fantascienza non si limita alla trasversalità dell'approccio. Il romanzo modernista dell'800 è tutto incentrato sulla matrice epistemologica dell'attività del pensiero. Ad esempio nel romanzo

⁷⁹ Sull'idea della nudità come apparente spoliatura dell'artificiale cfr. (Combi, 2000).

giallo la dominante è come poter arrivare a conoscere la verità dei fatti. Ercole Poirot, Sherlock Holmes e Miss Marple sono campioni del pensiero razionalista; la loro principale qualità è la capacità di individuare dei dettagli che sfuggono ai più. Attraverso l'analisi di questi fattori essi costruiscono una teoria stabile che poi, al momento della confessione dell'assassino, sarà verificata. Al contrario il romanzo di fantascienza si colloca in una prospettiva, potremmo dire, ontologica.

La narrativa orientata all'epistemologia (romanzo modernista, giallo) si occupa delle domande del tipo: cosa c'è da sapere sul mondo? Chi è che conosce il mondo e quanto è affidabile? Come e a chi viene trasmessa la conoscenza, e con quale tipo di affidabilità? Le domande tipiche della narrativa orientata all'ontologia (romanzo postmoderno, fantascienza) sono invece del tipo: che cos'è un mondo? Che cosa lo costituisce? Esistono mondi alternativi, e se esistono, come sono costituiti? Quali sono gli elementi che differenziano i diversi mondi, e i diversi tipi di mondi?

[McHale, 1992]

La ricerca ontologica spinge la narrativa di fantascienza a interrogarsi sull'essenza delle cose. Il punto di vista di queste osservazioni aiuta questi scrittori a dislocare categorie apparentemente indiscutibili e immanenti come quella di "uomo" e di "spazio". Non a caso, dicevo in precedenza, i termini *cyborg* e *cyberspace* vengono creati dagli scrittori di fantascienza degli anni Ottanta.

In linea con il riavvicinamento tra la scrittura etnografica e la scrittura di viaggio come genere letterario⁸⁰, potremmo considerare i romanzi cyberpunk come veri e propri testi di cyberantropologia. Rendere l'antropologia un'attività cyber è assolutamente necessario se si vuole uscire dai fraintendimenti generati dal dualismo tra natura e cultura. "L'unica via per evitare di essere ingoiati dalle fauci del lupo postfordista è proprio quella di cacciarvisi dentro, di assumere fino in fondo la prospettiva dell'artificiale e di giocare con astuzia le carte dell'ibridazione e dell'impurità che esso ci offre" (Caronia, 2001:109). Entrare dentro le attuali ibridazioni significa anche sfidare (*hybris*) l'ordine del mondo espresso dalle odierne categorie e forzarle per generare un non-order all'interno

⁸⁰ Cfr (Clifford, 1997) e (Rosaldo, 1993).

del quale la ricerca antropologica può dislocare il suo oggetto e moltiplicare i punti di vista perché “abbiamo qualcosa da imparare attraverso il disordine” (Sutton-Smith, citato in Turner, 1982:61). Il *non-order* è un altro tentativo di andare oltre una dicotomia, in questo caso la separazione tra ordine e caos. La liminalità (Turner, 1982) del non-order ci consente di scomporre e ricomporre la rappresentazione e lo studio culturale attraversando uno spazio in cui i dualismi si ricompongono. Il passo che segue è indicativo della ricomposizione attuata dal cyber e del progressivo colmarsi della distinzione storica esistente tra sapere tecnologico e ambito umanistico⁸¹ a cui accennavo in precedenza.

Il primo dato importante della visione cyber mi pare essere l'unicità del tutto. Dopo l'io frammentato o quello attonito di Ballard in balia degli eventi, contrapposti all'universo estremo o interno, vi è qui il superamento della dualità. Non esiste più il normale e l'alieno, l'uomo o la macchina, la realtà o il sogno, la psiche e la materia. Esiste soltanto il dato, l'unità d'informazione che accomuna ogni cosa. Ogni cosa è tale in quanto dato in un network informatico che è possibile manipolare e che a sua volta vi manipola. Niente è realmente alieno perché per esistere, perché ne sia riconosciuta l'esistenza, deve essere inserito nella stessa rete in cui tutto e tutti fanno parte.

[Sandrone, 1990:46]

Non deve trarre in inganno l'uso della parola “unicità”. La ricomposizione del cyber non è un'operazione unificante, un livellamento delle differenze, bensì una pratica di slittamento. E' la maniera in cui si attraversano i confini, ci si gira e ci si accorge che alcuni di essi implodono mentre altri esplodono. Alcune demarcazioni scompaiono mentre altre allargano le proprie soglie fino ad abbracciare l'intero campo che volevano delimitare. Tutto il “campo” è una soglia, non vi sono più centri o parti in equilibrio isostatico⁸². Per concettualizzare questo slittamento dei confini, vorrei introdurre una figura molto nota in

⁸¹ Nell'introduzione a *Dal rito al teatro* (1982) Victor Turner presenta il suo viaggio all'interno dell'antropologia e del teatro attraverso il dualismo della formazione dei suoi genitori: la madre attrice di prosa e il padre ingegnere elettronico. “Com'era inevitabile che accadesse nell'epoca delle *due culture* teorizzate da Snow, che ancor più dell'oriente e occidente di Kipling non avrebbero mai potuto incontrarsi, essi finirono per divorziare, seppellendo me dai nonni materni” (Turner, 1982:28).

⁸² Possiamo definire le linee isostatiche come delle linee immaginarie passanti in ogni punto del solido elastico sollecitato, alle quali sono tangenti le tensioni ideali in quel punto.

matematica che può essere considerata una metafora delle proprietà del cyber: il nastro di Möbius⁸³.

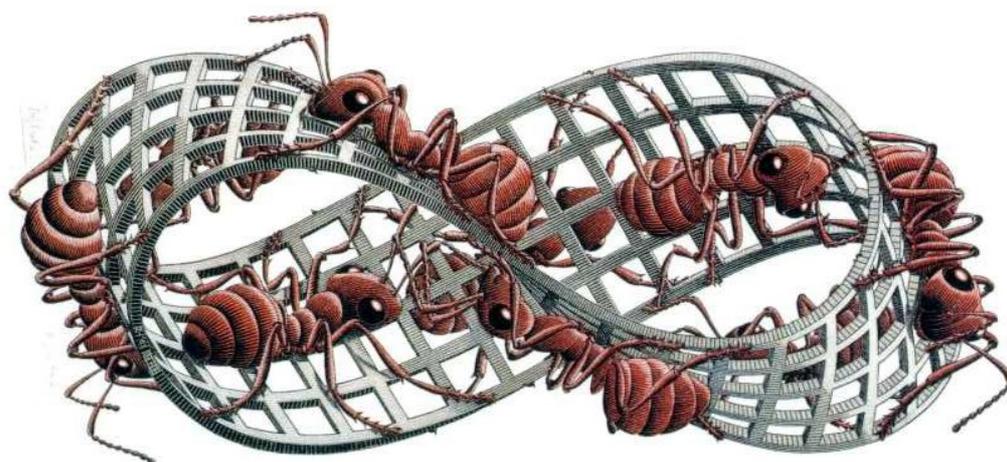


Figura 25: M.C. Escher, 1963
Möbius strip II
(Silografia stampata da tre blocchi)

Riprendendo analiticamente il discorso sulle superfici possiamo definire “ordinarie” tutte quelle che hanno due facce e che ci circondano nella vita di tutti i giorni. Le superfici che hanno due facce possono essere chiuse (cioè prive di contorno) come la sfera, oppure aperte (cioè delimitate da curve) come il rettangolo: la caratteristica comune è che noi possiamo colorare le due facce senza che ci sia alcun punto d’incontro tra i due colori (nelle superfici aperte i colori convergono verso i bordi senza però sovrapporsi). L’esempio classico prevede di disporre una formica su una delle facce, del cibo sull’altra e di spargere dell’insetticida lungo tutto il bordo; nel caso di una superficie ordinaria aperta la formica non potrà mai raggiungere il cibo, a meno di fare un buco attraverso la superficie. Parimenti se consideriamo la situazione di una formica all’esterno di una sfera e del cibo posto dentro la stessa, possiamo ipotizzare come l’insetto non potrà in alcun modo riuscire a raggiungere il cibo spostandosi sulla superficie.

⁸³ In onore di A.F.Möbius (1790-1860) che per primo lo considerò.

Questa idea della superficie come dualismo di piani è stata messa in crash dal nastro di Möbius, il primo esempio di una superficie con una sola faccia che scardina la dicotomia tra “dentro” e “fuori”. La definizione operativa della realizzazione di questa superficie è abbastanza semplice: si prenda un nastro di lunghezza finita con due estremità e si applichi ad una di queste estremità una torsione per poi saldarla con l'altra in modo da formare un anello. E' importante notare che se si congiungessero le estremità del nastro senza applicare una torsione ad una di esse si otterrebbe una superficie cilindrica, ancora a due facce, con tutte le caratteristiche di una superficie ordinaria. La torsione applicata ad una delle estremità ha il senso di una mutazione. Attraverso un semplice rivolgimento di un'estremità l'intera figura si trasforma in un piano che ha una sola faccia e un solo bordo. Le duali facce della medaglia si ibridizzano in una metamorfosi torcente comune. Un'ulteriore caratteristica molto interessante di questo nastro è che se viene tagliato lungo la linea mediana si ottiene un unico pezzo, a differenza di quello che si ottiene se si taglia sulla mediana una superficie cilindrica. Questa ulteriore metafora del continuum rafforza il carattere cyborg di questa superficie che si dimostra resistente anche alle forbici, metafora della categorizzazione che taglia e quindi separa nettamente in aree distinte. Nella silografia di Escher tutte queste caratteristiche vengono messe in risalto anche dalla leggerezza del nastro (una superficie perforata) e la processione delle formiche sembra procedere all'infinito, come tra l'altro suggerisce la posizione ad otto orizzontale del nastro (anche se l'originale dell'opera è orientato verticalmente).

E' considerando il *cyber* come una contrazione (cedimento-allargamento) dei confini che si può capire perché Donna Haraway abbia trovato nel *cyborg* un ironico mito politico di cerniera tra studi antropologici e femministi. Ravvisando il cedimento di fatto di tre cruciali confini (umano-animale, organismo-macchina, fisico-non fisico) Haraway descrive il cyborg come una “creatura di un mondo post-genere: non ha niente a che spartire con la bisessualità, la simbiosi pre-edipica, il lavoro non alienato o altre seduzioni di intelligenza organica ottenute investendo un'unità suprema di tutti i poteri delle parti” (Haraway, 1991:41). La portata del cyborg contamina le identità tradizionalmente situate (nel caso di Haraway è l'identità femminile) che non possono che ritenersi plurime,

contestuali e transitorie. In questo vortice vengono continuamente risucchiate (o meglio, intrecciate) le tradizionali categorie di “natura” e “cultura” che rinegoziano continuamente, attraverso le tecnologie della comunicazione, i loro ambiti apparentemente scissi. Sulla base di questa dinamica “ricombinante” Antonio Caronia arriva a prefigurare la biopolitica del Ventunesimo secolo.

Se non è più di organismi che si deve parlare ma di “componenti biotiche, se le strategie di controllo si concentrano sulle interfacce e non sull’ “integrità degli oggetti naturali”, se “qualsiasi componente può essere interfacciata con ogni altra”, allora è in questi processi di comunicazione, di transito dell’informazione, che consisterà la biopolitica del Ventunesimo secolo, non in uno scontro tra identità ben definite e contrapposte.

[Caronia, 2001:110]

La cyberantropologia si configura così come l’ammissione che tutto il sapere è una produzione situata e parziale. Non esistono punti di vista disincarnati se “tutto ciò che è detto è detto da un osservatore” (Maturana; Varela, 1980:53). Probabilmente l’antropologia ha creduto per troppo tempo al mito della trasparenza del linguaggio. La cyberantropologia, ponendo il *cyber* al centro della sua “empietà”, problematizza i confini tra osservatore e osservato, tra il “qua” e l’altrove, tra l’identico e il non identico, restituendo un campo di possibilità nuovo in cui tutti i corpi sono marcati. Essa non è un salvagente per una disciplina in crisi, non ha alcuna pretesa rifondativa e non ha un passato da sconfessare; non è quindi Avanguardia, bensì una ricombinazione temporanea del sistema dell’analisi culturale. In questo senso la cyberantropologia è solamente uno dei modi per rifare l’analisi sociale (Rosaldo, 1993) cioè una pratica di *Re/Search*. Ma in base a quali direttrici possiamo orientarci nei nostri attraversamenti?

From ROOTS to ROUTES

In un lavoro del 1997 (*Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*) James Clifford, prendendo spunto da una metafora di Amitav Gosh⁸⁴, introduce

⁸⁴ “Gli uomini del villaggio avevano tutti l’affaccendata irrequietezza dei passeggeri in transito, in attesa tra un aereo e l’altro” (Clifford, 1997:9).

una nuova concezione dell'habitat umano in termini di viaggio/spostamento rispetto alla solidità della residenza/soggiorno. “Il risiedere era inteso come la solida base locale della vita collettiva, mentre il viaggio era un semplice supplemento; le radici sono sempre più importanti delle strade” (Clifford, 1997:11).

In questo passaggio dalle ROOTS (radici) alle ROUTES (strade, ma anche vie, rotte e itinerari) è inscritta una delle caratteristiche epistemologiche principali della cyberantropologia: pensare alla localizzazione come alla risultante di una serie di spostamenti. Nel cyberspace è più difficile traslare il concetto di residenza che quello di viaggio. Le stesse espressioni utilizzate per indicare la fruizione di una rete come Internet si avvalgono di metafore di spostamenti (*routes*): surfare, navigare. La metafora “testuale” inscritta nella denominazione di *browsers* (letteralmente “sfogliatori”) per indicare la categoria di alcuni software che permettono di fruire del World Wide Web è stata rivista e dislocata verso la metafora dello spostamento dai nomi/*brand* dei principali software stessi: *Netscape Navigator* ed *Explorer*. Una cyberantropologia che vuole studiare le reti e l'hacking procede attraverso il viaggio elettronico che, nell'idea di Clifford, costituisce comunque “un tipo di *dépaysement*” (Clifford, 1997:82).

La pratica etnografica tesa alla ricerca di radici (*roots*) ha basato la propria attività sulla continuità del rituale, all'interno del concetto di “tradizione”. La parola “tradizione” deriva dalla sostantivo latino *traditio*, nome d'azione del verbo *tradere* (consegnare). Letteralmente la tradizione è la somma delle consegne depositate dai posteri nelle mani dei discendenti. A questo punto potrebbe sembrare davvero che la tradizione sia un ramo d'oro che viene custodito e tenuto vivo da coloro che lo prendono in consegna, se non fosse che essa ospita, all'interno del suo stesso meccanismo, la sua negazione: il tradimento. Nella figurazione evangelica Gesù è “consegnato”, cioè “tradito”, da Giuda. In questa differente ottica si evince come prendere in consegna e il consegnare non sono operazioni neutre: c'è una selezione che decide cosa consegnare e c'è spesso un mandato da eseguire. Si fa strada la natura trasformativa della consegna e il suo carattere perturbante collegato al dono. Se consegnare è un atto trasformativo, allora non ha senso immaginare la tradizione come una pratica intaccata, pura,

nella quale la ritualità è considerata alla stregua di un'attività sotto spirito. La tradizione non può che essere quindi il totem attorno al quale esibire una continuità (più o meno durevole). E' una maniera come un'altra di produrre località. Ancora una volta il mito politico del cyborg di Haraway è indicativo di questo processo. Infatti assumendo che il cyborg sia "la nostra ontologia, ci dà la nostra politica" (Haraway, 1991:41) si azzera la necessità di riferirsi ad una radice, ad un mito di fondazione a cui ancorare l'identità. "Il cyborg non ha origine, è elemento processuale e fluido in costante mutazione" (Caronia, 2001:111). Ponendo il *cyber* al centro della nostra "ironica fede" possiamo sganciare l'epistemologia etnografica dalla ricerca di radici e orientarla verso una pluralità di attraversamenti di aree in costante movimento

Il termine origine non sta a significare il processo con cui l'esistente è venuto in essere, ma piuttosto quel che emerge dal processo del divenire e dello scomparire. L'origine è un vortice nella corrente del divenire.

[Walter Benjamin, cit. in Clifford, 1997:345]

Mettere le culture in movimento significa ribaltare la prospettiva in cui se qualcosa muta non è ascrivibile alla sfera del culturale. Il concetto antropologico di "acculturazione" si è radicato sull'idea della "perdita" di una cultura precedente a favore dell'acquisizione di un'altra. "In quest'ottica, mobilità sociale e perdita della cultura finiscono per identificarsi, poiché diventare membro della classe media nordamericana significa esattamente entrare a far parte del flusso principale di chi è culturalmente invisibile" (Rosaldo, 1993:291).

From ORDER to BORDER

Nelle considerazioni iniziali ho avuto già modo di dire come tutto il campo sia divenuto una soglia, intesa non soltanto come un rito di passaggio per ogni ricercatore ma anche come un'area i cui confini non si attestano solamente sulla membrana verso l'esterno, ma anche verso l'interno. Per chiarire meglio questo

discorso intendo riprendere per un momento il discorso affrontato in precedenza⁸⁵ sulle geometrie non euclidee. Durante l'Ottocento presero il via dei programmi di ricerca che volevano ridiscutere la concettualizzazione che Euclide aveva espresso, attraverso i famosi 5 postulati, di strutture ideali come "forma" e "spazio". In particolare si svilupparono due riletture della geometria, una in chiave algebrica e l'altra in chiave differenziale/topologica. Il primo progetto di ricerca aveva come obiettivo l'individuazione di proprietà geometriche che non fossero soltanto invarianti per le trasformazioni proiettive, ma anche per altri tipi di trasformazioni. Il secondo progetto di ricerca si proponeva di studiare il comportamento delle traiettorie percorse da punti in movimento su superfici topologiche (ad esempio su una sfera). Entrambi questi nuovi approcci allo studio delle forme dello spazio ponevano al centro del loro interesse il concetto di "trasformazione". La geometria euclidea stessa si può definire come lo studio delle proprietà invarianti rispetto ad un gruppo (ristretto) di trasformazioni. La novità importante che questi studi hanno apportato è nella riconsiderazione delle proprietà dello spazio. Rifiutando i postulati euclidei si è messo in discussione lo spazio stesso che non viene più visto come un insieme di proprietà necessarie (esprimibili in assiomi) ma come un "corpo" in trasformazione. La geometria stessa veniva quindi rivoltata completamente: dalla ricerca di invarianze alla ricerca di leggi metamorfiche che possano definire lo spazio attraverso le sue trasformazioni. Io trovo che questo capovolgimento, avvenuto storicamente all'interno delle scienze geometriche, sia paragonabile alla mutazione che auspico nell'epistemologia delle scienze sociali. "Mettendo in luce le gerarchie sociali e le culture chiuse su se stesse, infatti, la disciplina (l'antropologia N.d.R.) aveva spinto gli etnografi a studiare i cristallini modelli di una cultura come un insieme complesso e non le zone confuse tra una cultura e l'altra" (Rosaldo, 1993:290). Dalla ricerca di invarianze alla ricerca di trasformazioni: un progetto etnografico che voglia muoversi in questa direzione potrebbe orientarsi allo studio dell'immigrazione non come fenomeno sociale ma piuttosto come soglia di indeterminatezza culturale. In questo senso lo status di "clandestinità" è una metafora del corpo marcato, del corpo di frontiera esposto agli attacchi del potere.

⁸⁵ Vedi capitolo 1 – *Il club delle scienze: una disciplina disciplinata.*

L'attuale legislazione italiana (legge 30 luglio 2002 n. 189) in materia di immigrazione e di asilo stabilisce che il presidente del Consiglio, sentita la Conferenza unificata Stato-Regioni, rediga entro il 30 novembre di ogni anno il decreto con le quote flussi, cioè il numero di extracomunitari che possono entrare. Stabilire un "contingente" limitato è uno dei tanti modi attraverso cui il potere cerca di assorbire (a dosi misurate) la differenza. Chi non possiede documenti deve lasciare le proprie impronte digitali e dichiarare le proprie generalità. L'extracomunitario che possiede i documenti ma non ha ottenuto il permesso di soggiorno è considerato "irregolare", e viene quindi espulso attraverso l'accompagnamento alle frontiere. Questa logica sembra quasi voler dire "o vi unite al mainstream o restate nei vostri ghetti, barrios e riserve; ma non tentate di essere allo stesso tempo mobili e culturali" (Rosaldo, 1993:294). La dottrina di fondo, neanche tanto celata, è la seguente: l'idea della purezza culturale, dell'esistenza di regole contro le quali si muovono le spinte fluide della multidentità come barbare deviazioni, eccezioni.

D'ora in avanti sarò io a descrivere le città, - aveva detto il Kan. - Tu nei tuoi viaggi verificherai se esistono. Ma le città visitate da Marco Polo erano sempre diverse da quelle pensate dall'imperatore.

- Eppure io ho costruito nella mia mente un modello di città da cui dedurre tutte le città possibili, - disse Kublai. - Esso racchiude tutto quello che risponde alla norma. Siccome le città che esistono si allontanano in vario grado dalla norma, mi basta prevedere le eccezioni alla norma e calcolarne le combinazioni più probabili.

- Anch'io ho pensato un modello di città da cui deduco tutte le altre, - rispose Marco. - E' una città fatta solo d'eccezioni, preclusioni, contraddizioni, incongruenze, controsensi. Se una città così è quanto c'è di più improbabile, diminuendo il numero degli elementi abnormi si accrescono le probabilità che la città ci sia veramente. Dunque basta che io sottragga eccezioni al mio modello, e in qualsiasi ordine proceda arriverò a trovarmi davanti una delle città che, pur sempre in via d'eccezione, esistono. Ma non posso spingere la mia operazione oltre un certo limite: otterrei delle città troppo verosimili per essere vere.

[Calvino, 1993:69]

L'intuizione di Calvino trova riscontro in molti dei testi etnografici che tentano di "imbalsamare" la cultura. Testi troppo verosimili, troppo consonanti, troppo

ordinati per riportare la complessità e la polifonia necessarie all'analisi culturale. Che li si consideri resoconti con dei limiti o complete fiction sceneggiate per il collezionismo di culture del mondo, questi testi inseguono la medesima chimera: la verità.

Ma quando Ermes divenne il messaggero degli dei, promise a Zeus di non mentire, non di dire tutta la verità. Zeus ha capito. L'etnografo no.

[Crapanzano, 1986:83]

L'esempio di un percorso di ricerca che procede in direzione opposta alla ricerca della verità ci è fornito dagli studi di Donna Haraway sul *cyborg*, cioè la frontiera stessa tra l'organismo e la macchina. "Io e altri siamo partiti cercando un valido strumento per destrutturare le pretese di verità di una scienza ostile, rivelando la radicale specificità storica e quindi la contestabilità di *ogni* livello dell'edificio scientifico e tecnologico" (Haraway, 1991:107). Nelle parole di Donna Haraway i confini dei corpi, in quanto oggetti di conoscenza, si materializzano nell'interazione sociale (Haraway, 1991:127). Eppure segnare dei confini non equivale a tracciare mappe delle pratiche. I confini del cyber slittano, sono *pregnant* perché "quello che contengono provvisoriamente rimane generativo, produttore di significati e corpi" (Haraway, 1991:128). Ecco perché il confine è una linea immaginaria, una pratica di spaesamento.

Un'antropologia cyber si mette in movimento, abbandonando le radici per percorrere le strade che conducono ai confini, alle soglie che si intersecano "in uno spazio fluido e al tempo stesso saturo di potere" (Rosaldo, 1993:89). Per evitare la trappola dell'autorità, la cyberantropologia "evoca"⁸⁶ rappresentazioni essendo consapevole che "stabilire confini e prenderne visione è una pratica rischiosa" (Haraway, 1991:128). In questo senso non si tratta di imporre nuovi confini perché ciascuna ricategorizzazione non può che essere parziale e transitoria, quanto invertire l'orientamento di ricerca dalla ricerca delle invarianze

⁸⁶ "La parola chiave per comprendere questa differenza è *evocare*: se un discorso si può dire che *evoca*, allora non è necessario rappresentare ciò che viene evocato, anche se può essere utile per la rappresentazione" (Tyler, 1986:171).

all'attraversamento della differenza. In questo senso si deve passare dall'ORDER al BORDER, cioè spingersi verso i confini per metterne in luce la precarietà.

A questo punto la direzione programmatica è, per dirla alla Clifford, quella di fornire una localizzazione alle pratiche d'attraversamento: perdersi lungo la "frontiera". L'antropologia classica ha volontariamente omesso il confine dai suoi resoconti perché il carattere ibrido di queste zone non permetteva agli etnologi di catalogarle né in una cultura né in un'altra. Ovviamente quello che sto dicendo è che una cyberantropologia non può avvalersi di un concetto di cultura che prevede centri stabili e zone liminari vuote. Migrare dall'accoglimento della diversità alla ricerca della differenza⁸⁷ s'impone come la nuova epistemologia che non ha il compito di disegnare mappe quanto piuttosto quello di proporre sentieri.

⁸⁷ "Ma una differenza e una dicotomia non sono la medesima cosa. La prima è infatti un confronto, e il confronto collega, la seconda è invece una disgiunzione, e la disgiunzione isola" (Geertz, 1995:28).

EtnoWEB?

Il punto di partenza per questa riflessione molto estesa è considerare sotto una nuova luce il suffisso *-grafia* (da *graphein*, “scrivere”) che sembra collocare forzatamente l’etnografia entro una tecnologia della comunicazione prettamente scritta. La ricerca di James Clifford e di George Marcus nel Seminario di Santa Fe del 1984 sullo *Scrivere le culture*⁸⁸ è incentrata sulle pratiche di testualizzazione della cultura. Nelle idee di questi ricercatori non v’è dubbio che la scrittura costituisca “lo spazio in cui si costruisce e si legittima discorsivamente l’autorità dell’etnografia come metodo conoscitivo” (Tota, 2001:181). Partendo da questo presupposto Clifford (1986b:24) indica che si è venuta a creare una sovrapposizione tra scrittura e metodo, cioè si è configurata una “scrittura ridotta a metodo: appunti ben ordinati, cartine accuratamente disegnate, risultati della ricerca puntualmente riferiti”.

In sostanza la cristallizzazione del testo etnografico accademico si basa sull’inequivocabilità del registro narrativo dell’osservatore distaccato. Questo stile è “facile da insegnare, da imparare e da riprodurre (negli esami, nelle tesine, nelle tesi di dottorato); facilita la testualizzazione di altre culture; incoraggia la costruzione di risposte schematiche a problemi culturali complessi; aiuta ad organizzare concezioni culturali altre secondo due mucchi distinti: senso, non senso” (Asad, 1986:209). In opposizione a questa testualizzazione, gli etnografi riuniti sotto l’etichetta comune di “post-coloniali” (se non di “postmoderni” !?) hanno elaborato una serie di approcci sperimentali verso la scrittura in cui le regole classiche vengono “felicitamente fraintese” (Marcus; Fischer, 1986:88). All’interno di questa spinta innovativa nuove configurazioni testuali sono state proposte dai paradigmi dell’antropologia dialogica e dell’antropologia evocativa. Fanno parte di questa ricerca sperimentale sulla scrittura la riconsiderazione dell’importanza della soggettività nel racconto personale⁸⁹, e la necessità di esplicitare i dispositivi⁹⁰ di produzione del testo stesso, cioè l’esposizione delle

⁸⁸ Cfr (Clifford;Marcus, 1986).

⁸⁹ Cfr (Clifford;Marcus, 1986:58-70), (Marcus;Fischer, 1986:91-93) e (Rosaldo, 1993:253-255).

⁹⁰ Cfr (Geertz, 1988:36).

modalità specifiche con cui l'etnografo ritiene di aver redatto la sua esperienza. Si fa spazio una nuova modalità della ricerca etnografica che privilegia il “discorso” al “testo”. Questo spostamento enfatizza l'accento sulla natura contrattuale (collaborativa, cooperativa) della ricerca etnografica in cui si verifica la “reciproca e dialogica produzione di un discorso, di un tipo di storia” (Tyler, 1986:168).

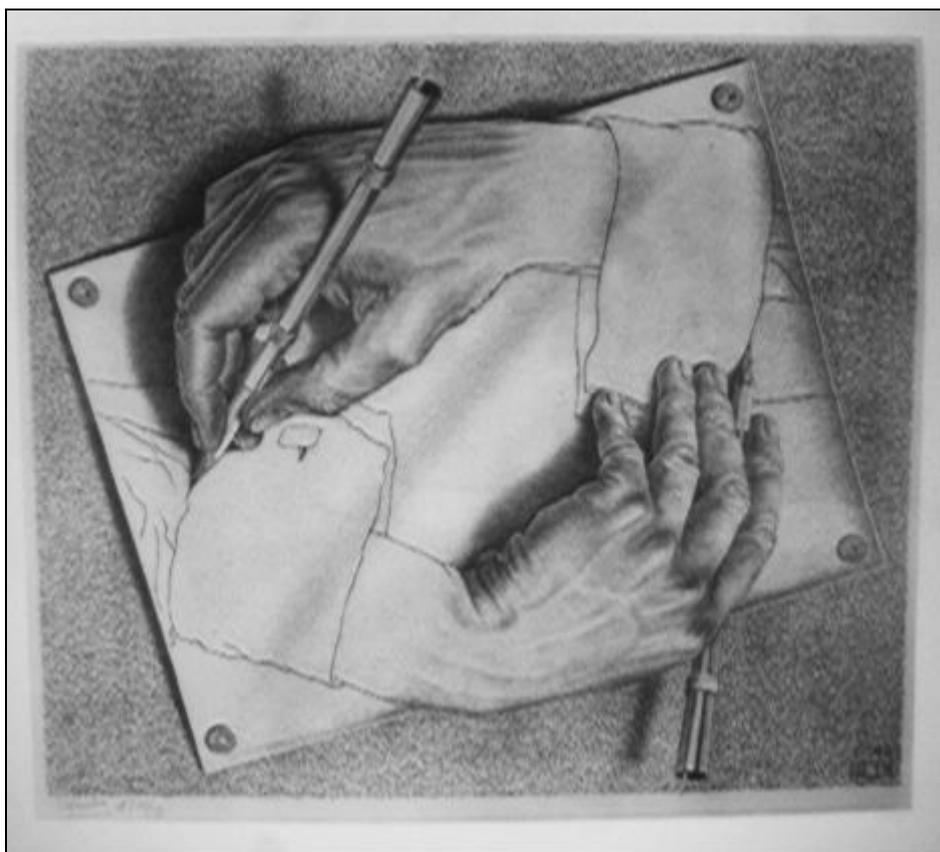


Figura 26: M.C. Escher, 1948
Drawing Hands
(litografia)

“L'analisi sociale diventa così una forma di comprensione relazionale, in cui entrambe le parti si impegnano attivamente nell'*interpretazione di culture*” (Rosaldo, 1993:287). Questa idea di conoscenza relazionale può essere dislocata e recuperata all'interno delle strategie di rappresentazione. Una rappresentazione in cui la frontiera tra l'osservatore e l'osservato si dissolve. Esula da questa trattazione l'esame particolareggiato di ciascuna delle modalità con cui si è venuta configurando l'etnografia sperimentale. Vale la pena però presentare la posizione di Stephen A. Tyler che risolve il paradosso tra il fornire una rappresentazione

anche se parziale ed evitare le trappole dell'autorità etnografica affermando che "la vera questione non è migliorare una rappresentazione, ma evitare qualsiasi rappresentazione" (Tyler, 1986:170). In questo senso Tyler giunge all'individuazione di una testualità extrema.

Un'etnografia post-moderna è un testo che si evolve cooperativamente, costruito con frammenti di discorso che fanno immaginare al lettore e allo scrittore la fantasia di un possibile mondo di senso comune: cioè, in grado di provocare un'integrazione estetica di effetti terapeutici. In una parola, è poesia.

[Tyler, 1986:167]

La cyberantropologia si avvale della possibilità di aprire la scrittura alla rete. L'idea è di continuare comunque a tessere la pelle della testualizzazione, ma attraverso il WEB, cioè attraverso delle configurazioni parziali, plurali, transitorie e mutevoli della testualità. In questo senso la scrittura si disloca e diventa l'individuazione di hyperlink, una forma di decostruzione testuale e una traccia musicale. E' prefigurando questo passaggio che James Clifford arriva a definire l'etnografia come "una struttura gerarchica di storie efficaci che traducono, incontrano e ricontestualizzano altre storie: è un palinsesto" (Clifford, 1986:160). In questo senso la rete è un supporto molto congeniale alla ricerca etnografica, perché si può immaginare il WEB come un immenso ipertesto che traduce, incontra e ricontestualizza storie. Se l'immagine del palinsesto, legata al linguaggio radiotelevisivo in cui il flusso del broadcast non può superare la direzione unilineare, pone l'etnografo in cabina di regia per la scelta della scaletta, l'idea dell'*etnoweb* elimina anche questo residuo d'autorità verso costruzioni antropologiche delocalizzate e distribuite.

Il computer come supporto di messaggi potenziali si è già integrato e quasi disciolto nel cyberspazio, turbolenta zona di transito per segni vettorializzati. [...] Il computer non è più centro ma estremità, frammento della trama, componente incompleto della rete calcolante universale. Le sue funzioni polverizzate impregnano ogni elemento del tecnocosmo. Al limite non v'è che un unico computer, un unico supporto al testo, ma è diventato impossibile tracciarne i limiti, definirne il contorno, il suo centro è in ogni dove e

la sua estremità in nessun luogo, è un computer ipertestuale, capillare, vivo, pullulante, incompiuto, virtuale, un computer di Babele: il cyberspazio stesso.

[Levy P., 1995:37]

In questo modo il web non viene considerato alla stregua di un nuovo dispositivo su cui *inscrivere* le vecchie testualizzazioni della narrazione etnografica, piuttosto come un'opportunità per dislocare e disorientare la linearità del significante testuale.

Etnografia nel web e attraverso il web: è così che i moduli linguistici diventano multi-prospettici, multi-sequenziali, morphizzanti. Se collochiamo due linguaggi – uno alfabetico e l'altro iconico – l'uno di fronte all'altro e li morphizziamo, ciò che ne risulta sono *fisiognomiche semiotiche*. I significati non sono solo contrattati dai due soggetti tradizionali della ricerca, ma sono innestati e dislocati da un numero potenzialmente infinito di soggetti.

[Canevacci, 2002:164]

BCH & Bugs

Con molti occhi puntati addosso, ogni bug diventa una bazzecola

[E. Raymond]



Edward Brunett Tylor è considerato il fondatore della scuola antropologica britannica. Nel 1871, mentre era professore di “antropologia sociale” all’Università di Oxford, egli pubblicò *Primitive Culture*, un’opera che condizionerà tutto il campo di studi antropologico, indirizzandolo alla ricerca comparativa. In questo stesso testo Tylor ha presentato una chiara definizione del concetto di cultura.

La cultura, o civiltà, intesa nel suo ampio senso etnografico, è quell’insieme complesso che include la conoscenza, le credenze, l’arte, la morale, il diritto, il costume e qualsiasi altra capacità o abitudine acquisita dall’uomo come membro di una società. La condizione della cultura nelle varie società del genere umano, nella misura in cui può

essere indagata sulla scorta di principi generali, è un argomento che si presta allo studio delle leggi del pensiero e dell'agire umani.

[Tylor, 1871]

Questa definizione ha avuto una grande fortuna nell'antropologia classica, convinta com'era che la ricerca etnografica fosse finalizzata al disvelamento di "totalità" uniche, cioè autosufficienti e composte da modelli condivisi e coerenti. Si è già detto molto sulla necessità di dislocare questo concetto di cultura. "La trasformazione dell'antropologia aveva dimostrato che la nozione di cultura come entità omogenea e immutabile ereditata dalla tradizione era non solo errata, ma anche irrilevante" (Rosaldo, 1993:79). Un proficuo lavoro in tal senso è stato condotto da Arjun Appadurai che ha proposto lo spostamento del termine cultura dal suo significato sostantivale verso il suo valore aggettivale. "Resistendo alle idee di cultura che ci inducono nella tentazione di pensare a gruppi sociali reali come culture, ho anche resistito alla forma sostantivale *cultura*, e ho proposto un approccio aggettivale alla cultura che sottolinea la sua dimensione contestuale, euristica e comparativa, e che ci orienta al concetto di cultura come differenza, soprattutto nel campo dell'identità di gruppo" (Appadurai, 1996:29). Lo spostamento operato da Appadurai verso il concetto di differenza è in linea con quanto abbiamo sostenuto in precedenza riguardo alla cyberantropologia, cioè riguardo alla necessità di utilizzare il concetto di cultura non per riferirsi ad una proprietà di individui o gruppi, quanto come strumento euristico per affrontare un'analisi della differenza situata ai confini. "Propongo tuttavia di restringere cultura, come termine marcato, a quel sottoinsieme di quelle differenze che viene mobilitato per articolare il confine della differenza" (Appadurai, 1996:29). All'idea di civiltà in Tylor (cultura come specifico universo condiviso da una certa località) viene sostituita l'idea di etnicità come produzione⁹¹ della località attraverso la mobilitazione delle differenze. "Cultura1, che costituisce un archivio potenzialmente infinito di differenze, viene consapevolmente forgiata come cultura2, il sottoinsieme di quelle differenze che raccoglie i tratti distintivi dell'identità di gruppo" (Appadurai, 1996:30). Anche Renato Rosaldo in *Attraversare confini* (un saggio dal titolo molto profetico di quanto si è sostenuto

⁹¹ "Costruzione cosciente e immaginativa" (Appadurai, 1996:30).

sinora) si è cimentato con uno spostamento del concetto di cultura verso l'orientamento al confine. "Ovvio che il concetto classico di cultura, a quell'epoca sempre più sbiadito, non era immediatamente applicabile ai fenomeni di flusso, improvvisazione ed eterogeneità" (Rosaldo, 1993:290). L'analisi di Rosaldo elimina definitivamente qualsiasi pretesa di forme culturali "pure".

Sebbene quasi tutte le raffigurazioni di una cultura nate nella metropoli continuino a eliminare le zone marginali, questo non significa che le culture umane siano necessariamente coerenti o sempre omogenee. Oggi al contrario le nostre vite quotidiane sono attraversate da zone di confine, nicchie di residenza ed esplosioni di ogni genere e ciò accade molto più spesso di quanto siamo soliti credere. I confini sociali diventano spesso importanti attorno ai margini come l'orientamento verso il sesso, il genere, la classe, la razza, l'etnicità, la nazionalità, l'età, la politica, l'abbigliamento, il cibo o il gusto alimentare. Così tutt'attorno alle "nostre" supposte identità culturali trasparenti, questi confini debbono essere considerati non come zone di transizione analiticamente vuote, ma come dei luoghi di produzione culturale creativa che richiedono di essere studiati.

[Rosaldo, 1993:289]

Le parole di Rosaldo fanno eco in James Clifford quando afferma che "in verità l'interconnessione delle culture è la regola, e lo è da lungo tempo" (Clifford, 1997:13).

Nelle pagine che seguono, consapevole del rischio, ho deciso comunque di non rinunciare all'uso del termine *cultura*, tradizionalmente caricato del ruolo di zattera di salvataggio di questo campo di studi. La mia intenzione, semmai è quella di riposizionare questo concetto dal delineare una "comunità omogenea" all'indicare "zone multiple di confine". Per questo motivo ho deciso di affiancare (sovrapporre in trasparenza ?!) al concetto di cultura la metafora dell'intersezione stradale. Oltre che a Rosaldo (1993) e a Clifford (1988, 1997) che ne hanno parlato esplicitamente, penso che parte dell'ispirazione di questa immagine provenga dal pregiato lavoro di William Foote Whyte in *Streets Corner Society* (1943). Foote Whyte è un precursore dell'etnografia rivolta verso il corpo della metropoli. La sua osservazione sul campo avviene nei luoghi del confine interno: agli angoli della strada⁹². Dal testo di Foote Whyte questa metafora è passata ad

⁹² Sull'etnografia dello street corner si basa anche Smoke (1995), un film di Wayne Wang.

indicare il concetto di cultura stesso. “Un incrocio si limita a delineare uno spazio attraversato da tragitti differenti piuttosto che racchiuderli tutti al suo interno” (Rosaldo, 1993:56). In questo scarto da uno spazio che contiene ad uno che è aperto, libero di essere attraversato, si situa la pratica etnografica come spostamento. L’incrocio infatti, nella prospettiva delle culture come crocevia, è uno spazio che si presta ad essere attraversato. In linea con questa metafora intercorrono alla definizione del concetto di cultura anche metafore come quella della “rete” o del “campo di forze entropiche”. Il nesso che connette queste diverse metafore sembra ravvisabile in questo pensiero di Italo Calvino :“Oggi non è più pensabile una totalità che non sia potenziale, congetturale, plurima...” (Calvino, 1988:113).

In linea con la critica del concetto di cultura ereditato dall’antropologia coloniale, in questo lavoro ho scelto di denominare il mio campo di ricerca attraverso l’acronimo BCH: *Busy Cross Hacking*. In questo caso la metafora dell’intersezione stradale sta ad indicare il *cross* tra attitudini, pratiche ed etiche che si rifanno all’uso del problematico termine *hacker*. E’ come se avessi voluto paragonare le culture hacker a delle rotte recanti una pluralità di approdi e immaginare un’intersezione trafficata in cui queste rotte contrattano e ridiscutono la propria traiettoria. Solamente *hacking*, l’ultima parola dell’acronimo, situa questa intersezione trafficata in una rete di identificazioni. Una buona definizione di questo termine potrebbe riferire che “l’*hacking* è la messa in opera di una particolare attitudine verso le macchine informatiche che presuppone sia lo studio dei computer per migliorarne il funzionamento – attraverso la cooperazione e il libero scambio di informazioni tra i programmatori – sia la condivisione del sapere che ne risulta per dare a tutti accesso illimitato alla conoscenza da essi incorporata” (Di Corinto;Tozzi, 2002:13). Eppure, coerente con l’impostazione di fondo di questo studio, non posso trascurare il fatto che fornire/enunciare definizioni “ombrello” è un altro dei tentativi per includere (contenere) delle invarianze entro il contenitore omologante della cultura (in questo caso della cultura hacker). Il mio approccio mi ha portato quindi a limitare l’uso di definizioni e tassonomie in favore della ricerca di attività di confine nelle quali le definizioni tradizionali vanno in crash. Questo è il motivo per cui scelgo

deliberatamente di non presentare delle definizioni a priori di termini come hacker ed affini, non tanto perché presuppongo che il lettore conosca le stesse quanto perché vedo in esse un limite (*terminus*, “limite”) per un’analisi culturale che intende andare a studiare le aree liminali di questa intersezione trafficata. Più che fornire generalizzazioni sulle culture hacker, il mio studio intende affrontare alcuni interrogativi che si situano a cavallo tra cyberantropologia e hacking.

1) Quali sono i discorsi e le pratiche che sono generate intorno/da computers e biotecnologie? [...] Più in generale, quali nuove forme di costruzione sociale della realtà (*technoscapes*) e di negoziazione di tale costruzione sono introdotte dalle nuove tecnologie? Come fanno le persone ad assorbire questi *technoscapes*, quali sono le conseguenze in termini di adozione e di nuovi modi per pensare ad essere?

2) [...] Quali concetti antropologici e quali metodi stabiliti sarebbero appropriati per studiare la cybercultura? Quali dovrebbero essere modificati? Come saranno trasformate le nozioni di comunità, lavoro sul campo, corpo, natura, visione, soggetto, identità e scrittura?

3) [...] Che tipo di appropriazioni, resistenze o innovazioni connesse alle tecnologie moderne (per esempio, da parte delle minoranze) capaci di rappresentare diversi approcci alla tecnologia e diversi modi di comprenderla stanno avendo luogo? Cosa accadrà alle prospettive non occidentali nel momento in cui le nuove tecnologie allargheranno la loro portata?

4) [...] Come l’automazione, le macchine intelligenti e la biotecnologia trasformano il processo di lavoro, la capitalizzazione della natura e la creazione di valori universali? [...] Infine, quali sono le implicazioni di questa analisi per una politica culturale della scienza e della tecnologia?

[Escobar, 1993:104-105]

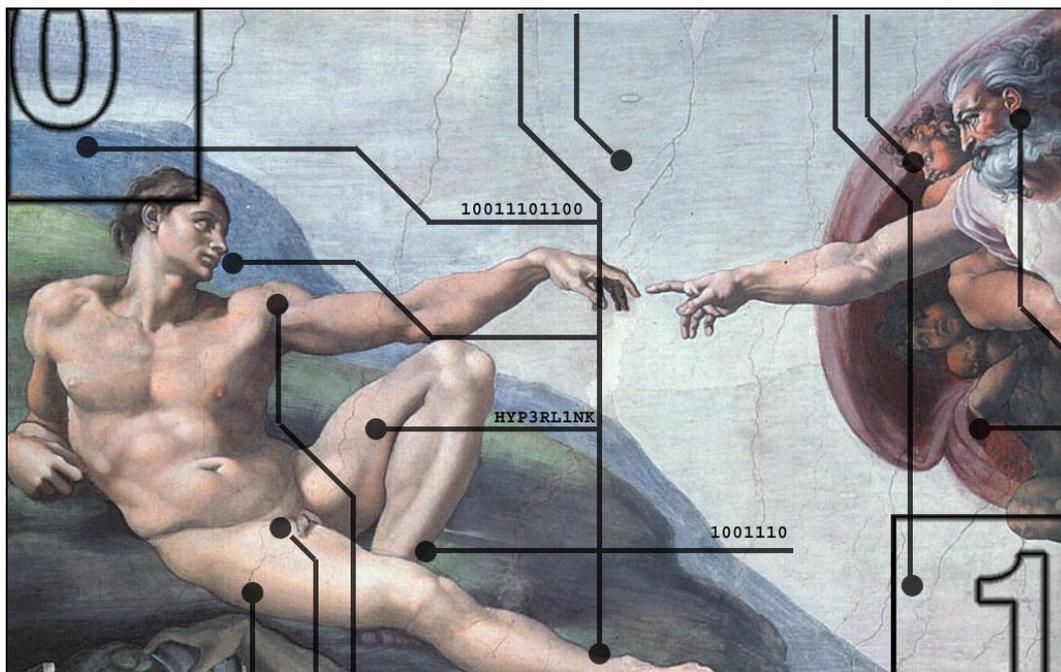
Dinnanzi a interrogativi come questi le pagine che seguono si sforzano di offrire delle risposte parziali, alimentate da una “lucida incertezza” (Clifford, 1997:23).

Parte seconda

**OLTRE LA METAETNOGRAFIA:
SGUARDI OBLIQUI**

3

HYPERLINK



Alla base del Web, così come si presenta oggi ai nostri occhi grazie al Cern di Ginevra⁹³, c'è il concetto di ipertesto. Il termine *hypertext*, introdotto da Theodor Holm Nelson negli anni Sessanta, ha avuto una riuscita particolarmente felice. Il cortocircuito che genera questo neologismo riesce a connettere il prefisso “hyper” (derivante dall'equivalente greco *hyper* “sopra, super”) al termine “text” (ripreso dal latino *textum* o *textus*, ovvero “intreccio” o “trama”, derivato a sua volta dal verbo *texere* “tessere”) che traduciamo con la parola “testo”, pur consapevoli della sua problematicità. Nel pensiero di Nelson il prefisso *hyper* doveva connotare un termine di una qualità particolare, di un grado superiore al normale, eccessiva. *Hyper* diventa la radice dei superlativi, ad indicare non tanto il massimo grado raggiungibile della proprietà quanto il suo superamento stesso. Sulla base di

⁹³ Il riferimento è al *World Wide Web* messo a punto da T. Berners-Lee.

questa considerazione io intendo l'ipertesto non come il testo alla massima potenza, ma come un superamento della forma testo, un nuovo assetto della testualità che trascende i suoi limiti. Questa idea è coerente con l'intuizione del Memex (*Memory Extender*) fatta da Vannervar Bush⁹⁴, un dispositivo in cui un individuo memorizza tutti i suoi testi (libri, foto, pensieri, parlato, esperienze) e che è meccanizzato in modo da poter essere consultato con estrema facilità.

E' un'estensione individuale della memoria. Esso è costituito da una scrivania ed è soprattutto al tavolo che si lavora. Sopra ci sono gli schermi luminosi inclinati, sul quale il materiale può essere proiettato per una comoda lettura. Ci sono una tastiera e dei gruppi di pulsanti e di leve. Per il resto, assomiglia a una normale scrivania[...]

La maggior parte dei contenuti sono acquisiti su microfilm già pronti per essere inseriti.

[Bush, 1945]

Bush, che non disponeva del concetto di digitalizzazione, aveva immaginato questa macchina come una scrivania con schermi, leve e pulsanti. Eppure, pur essendo immerso nella prospettiva delle tecnologie analogiche (essenzialmente fotografia e meccanica), è impressionante la portata profetica di quest'articolo se si considera che oggi tutte le interfacce dei sistemi operativi sono orientate al modello GUI dell'ambiente del desktop⁹⁵, la scrivania appunto. Per ammissione dello stesso Bush la caratteristica fondamentale del Memex è la possibilità d'interconnettere le informazioni tramite collegamenti automatici e immediati, i quali non svaniscono come i pensieri umani, ma rimangono anche a distanza di tempo, pronti per essere consultati.

A livello operativo il concetto di ipertesto si è reificato nella forma della rete (una *texture*?!), un insieme di nodi connesso da legami. In un nodo può stare qualsiasi informazione (testi, immagini, suoni, oppure altri ipertesti) e ogni nodo può rimandare a qualsiasi altro nodo. In questo "attraversare" la rete la linearità del significante, messa alle strette dall'organizzazione rizomatica, perpetua la propria dittatura attraverso i binari dei collegamenti. Infatti la realizzazione degli

⁹⁴ Ingegnere elettronico del MIT dagli anni Trenta agli anni Sessanta.

⁹⁵ Anche per Linux, sul modello di X (la prima GUI ad utilizzare icone e finestre simboliche) sono stati sviluppati molti ambienti di desktop; i principali sono **KDE** (attualmente alla versione 3) e **GNOME** (attualmente alla versione 2).

ipertesti si è arrestata prevalentemente alla “giustapposizione di tracce narrative diverse ma logicamente immutate (saggi, immagini, suoni, racconti) collegate da keywords” (Canevacci, 2002:163). Un ipertesto così realizzato è ancora una moltiplicazione esponenziale dei sentieri, ma non un testo che ha trasceso i suoi limiti. Per questo sono nate una serie di esperienze che vedono nel montaggio random e nella ricostruzione creativa del web una possibilità per la sperimentazione di nuove trame narrative⁹⁶.

A tal proposito in questo capitolo rilancio il prefisso *hyper* vicino alla parola *link* sperando di cogliere un senso nuovo: collegamenti al limite di se stessi, estremi. Nelle pagine che seguono cerco di mettere in relazione attitudini e esperienze delle culture hacker con testi appartenenti al dominio dell’antropologia. Alla ricerca di nuovi e inaspettati collegamenti metto in relazione il saggio di Rosaldo (1993) su *Il dolore e la rabbia di un cacciatore di teste* con una delle pratiche più diffuse e discusse tra gli hacker: il *defacement*. In seguito tento un’analisi della comunità del *free software* attraverso la lettura critica del *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche* (Mauss, 1950). Con l’individuazione di questi e di altri *hyperlink* rincorro sempre l’idea di attraversare la terra di mezzo tra hacking e antropologia.

La mia è un’operazione consapevole e parziale di ricerca-produzione di affinità. Se ogni nodo, attraverso il moltiplicarsi dei collegamenti, può arrivare a contenere a sua volta tutta la rete⁹⁷, questi testi si interpretano reciprocamente.

⁹⁶ Il riferimento è a <http://www.potatoland.org/pl.htm> (un JukeWEBBox che mostra random i contenuti di una url che voi avete scelto) e a <http://www.netomat.net/art/original/index.html> (un browser non lineare che “pensa che internet sia un’applicazione intelligente e non semplicemente un grande database di files statici.”).

⁹⁷ Cfr. Levy (1992).

Defacement ilongot



Se si domanda ad un anziano uomo ilongot del Luzon settentrionale (Filippine) perché taglia teste umane, la sua risposta sarà breve e senza dubbio nessun antropologo riuscirà con facilità a interpretarla in forma più esplicita. Egli dirà che la rabbia, nata dal dolore, lo spinge ad uccidere gli esseri umani suoi simili. Infatti – affermerà – ha bisogno di un luogo “su cui rivolgere la rabbia”: perciò l’atto di troncargli la testa della vittima e lanciarla in aria gli consente di sfogarsi e – così almeno spera – liberarsi dalla rabbia del suo stato di lutto e privazione. Sebbene il compito dell’antropologo sia di rendere intelleggibili le culture altre, in questo caso porre ulteriori domande non lo aiuterà a portare alla luce alcuna spiegazione più chiara di questa concisa affermazione dell’uomo. Per lui dolore, rabbia e taglio delle teste sono connessi in modo ovvio, che voi lo capiate o no. E, in effetti, per moltissimo tempo, io non riuscivo a capirlo.

[Rosaldo, 1993, p.37]

Il modo in cui Rosaldo introduce il suo saggio su *Il dolore e la rabbia di un cacciatore di teste* (1993) è assolutamente stupefacente. In soli sei periodi Rosaldo affronta la mission dell'antropologia culturale presentando le difficoltà e gli equivoci in cui si imbatte l'etnografo quando tenta di "leggere sulle spalle" la cultura nativa. Il ruolo dell'etnografo "ispettore" che tenta di spiegare (dirimere, sciogliere) un contesto attraverso l'individuazione di altri livelli di analisi e rincorrendo significati sempre più profondi (latenti), s'infrange contro la schiettezza di Rosaldo che ci mostra la forza di una semplice affermazione presa alla lettera. In questo caso, come ne *La lettera rubata* di Edgar Allan Poe⁹⁸, non c'è soluzione perché non c'è enigma: la lettera sta nel portalettere, sotto ai nostri occhi. Questa epifania di Rosaldo, nella quale s'intrecciano "un'espressione di cordoglio, un racconto personale e un'analisi critica del metodo antropologico" (Rosaldo, 1993:49) mi aiuta a presentare il dibattito che c'è, all'interno e all'esterno del BCH, sul *defacement*.

I *defacements* sono azioni di sabotaggio telematico durante le quali, una volta entrati nella gestione del dominio che si vuole colpire, si effettua uno stravolgimento della homepage (di solito index.ext, default.ext o home.ext). Il nome di questo tipo di azione può essere correntemente tradotto con "defacciamento", ma alcuni hacktivisti ritengono sia più adatto il termine "rifacciamento" (rifacimento), ispirandosi al gioco di parole che si viene a creare in inglese tra *de-facement* e *re-facement*. In gioco è sempre l'origine del termine "faccia" (dal latino *facies*, astratto di *facere*) che indica la "forma, l'aspetto", cioè "come sei fatto". Defacciare vuol dire trasformare, sformare e riformare.

Sono d'accordo con Di Corinto (2002) nel considerare queste azioni come attacchi non fisici: infatti, nonostante si riesca ad entrare nella gestione del dominio, sostituendo l'homepage di un sito non si arreca un danno permanente né si attacca un servizio dell'host (in questo caso il server su cui si appoggia il dominio). Eppure il *defacement* negli ordinamenti di alcune nazioni (USA in primis) è considerato una pratica illegale. Prima di tratteggiare le caratteristiche

⁹⁸ Poe inizia il racconto citando Seneca "*Nil sapientiae odiosus acumine nimio*" (Niente è più nocivo alla sapienza dell'eccesso di intelligenza). La lettera (greimasiano oggetto di valore) che il protagonista e Dupin cercano con bramosia per lungo tempo è in realtà esposta insieme alle altre a casa del ministro in maniera così evidente da apparire invisibile.

peculiari di quest'azione ritengo opportuno mostrare l'ordine di grandezza del fenomeno⁹⁹:

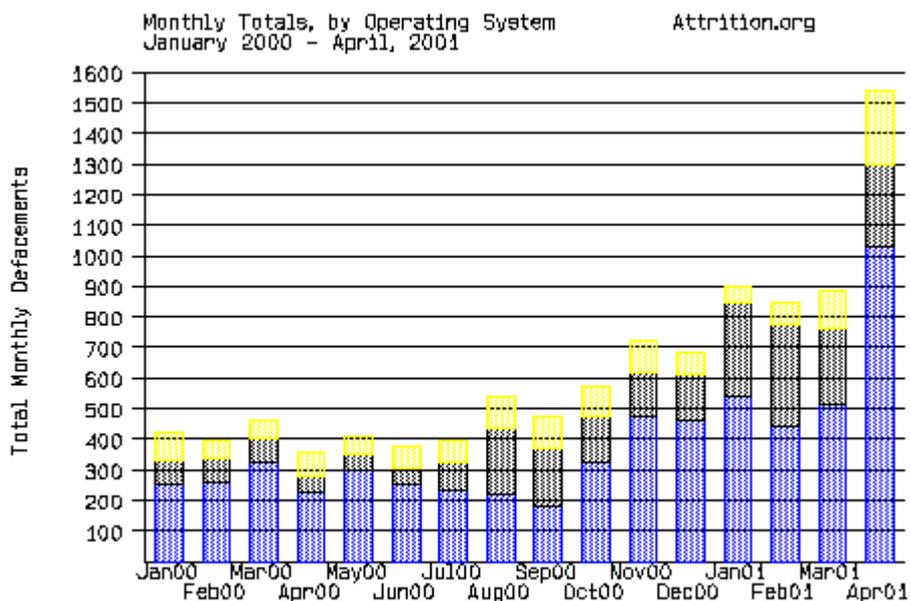


Grafico 1: Defacements totali registrati da attrition.org nel periodo Gennaio 2000 – Aprile 2001 disaggregati per mese e sistema operativo dell'host (Blu, NT; Nero, Linux; Giallo, Altri)

ANNO	TOTALE
1995	5
1996	20
1997	39
1998	245
1999	3746
2000	5822
2001	5315
Tot.	15203

Tabella 1: Defacements totali registrati da attrition.org nel periodo Gennaio 1995 – 17 Maggio 2001 disaggregati per anno solare.

Se si disaggrega il totale per dominio si ottiene:

Brazil .br	1059	6,97%
USA .us	429	2,82%
China .cn	394	2,59%
Mexico .mx	341	2,24%
Taiwan .tw	310	2,03%
UK .uk	301	1,97%
Korea .kr	288	1,89%
Israel .il	219	1,44%
Japan .jp	169	1,11%
Germany .de	162	1,06%
Italy .it	160	1,05%
Altri	11371	74,79%

Se si analizzano rapidamente questi dati, nonostante siano poco aggiornati, si ha l'impressione di un fenomeno in forte crescita distribuito più o meno in

⁹⁹ Per delle statistiche più dettagliate si rimanda a <http://www.securitystats.com/webdeface.asp> e <http://www.attrition.org/errata/stats.html> (Attrition.org).

maniera omogenea tra i vari DNS del web. In realtà i modi e i motivi per defacciare un sito sono così disparati che è quasi impossibile classificarli entro questa etichetta comune. Questa disparità di intenti e azioni pone in serio dubbio l'affidabilità dei dati sopraesposti che, a mio modo di vedere, non colgono le radicali differenze che ci sono ad esempio tra il *defacement* di un attivista e il *defacement* operato da una crew.

Per un lungo periodo di tempo ho pensato il *defacement* solo in questi termini: una pratica che riusciva a connettere attivisti, movimenti di resistenza e artisti, per rivendicare il carattere *open-sharing* della rete. L'agire situazionista di occupare temporaneamente i canali di comunicazione altrui (di una company o di un'istituzione) serve a ricordare a tutti che la rete è essenzialmente uno spazio di discussione e condivisione di informazioni e non il negozio planetario 24h/7dw che gli investimenti delle multinazionali vogliono creare vedendovi l'ultima frontiera del mercato. In particolare mi ero adagiato su questa interpretazione dopo aver letto una testimonianza sulla mailing list cyber-rights@ecm.org.

[...]per me il defacing è una pratica «normale» (magari con qualche rivendicazione politica che forse ha anche più senso il tutto), allora il defacing sui siti di multinazionali, e non, che contribuiscono, in qualunque forma, allo sfruttamento e sottomissione di interi popoli e/o nazioni, che speculano sulla salute degli esseri umani (vedi Aids in Africa), e tutte quelle belle cosine figlie del capitalismo e del neoliberismo, risulta essere una pratica di dissenso e di contrapposizione come un'altra, specie se non si fanno danni al server, ma il tutto si limita a cambiargli l'home page per avere visibilità e per rivendicare una propria ideologia, se esistono sistemisti che di sicurezza non ne fanno un cazzo, allora dopo una cosa del genere cominceranno a essere «paranoici» e in qualche modo abbiamo contribuito a spargere dubbie incertezze sulle loro «false sicurezze e certezze» informatiche e non...

Quindi chi fa defacing non è un vandalo se non distrugge il sistema, ma si limita a usare il Web come uno spazio dove poter esprimersi, anche con un atto forte come il defacing (mi piace l'idea dell'attakkinaggio nel Web). L'azienda o le aziende subiscono un danno? E chi se ne frega, quanti danni fanno le aziende, nel nome del profitto, nel mondo?

Attakkinaggio abusivo e scritte sui muri con le bombolette... sempre esistiti in politica, fin dai tempi degli antichi romani.

È che è difficile, anche per i più algidi osservatori delle umane questioni, non mettere in relazione la passione che spinge a bucare un sito con l'ansia di spazi liberi da filtri e da

censure per dire la propria opinione, qualunque essa sia, fosse anche l'ultima delle cretinate. Se c'è un momento storico per tifare per un ritorno in grande stile degli hacker è questo, ma non per protestare contro il G8, protesta già in copertina. Bucare un sito e pubblicare una propria pagina ovunque lo si voglia è un modo più efficace di tanti altri per ribadire che non servono leggi, non servono regolamenti, non servono sequestri di siti. A molti il comportamento degli hacker può non piacere: per ridimensionarne la necessità può bastare garantire in tutto il mondo il pieno diritto all'espressione del proprio pensiero, qualunque esso sia...

[Luther Blissett, cyber-rights@ecn.org]

Questo messaggio per molto tempo mi è sembrato un ideale strumento per capire il *defacement*, alla stregua della “teoria dello scambio” a cui fa ricorso Rosaldo per interpretare inizialmente il taglio delle teste.

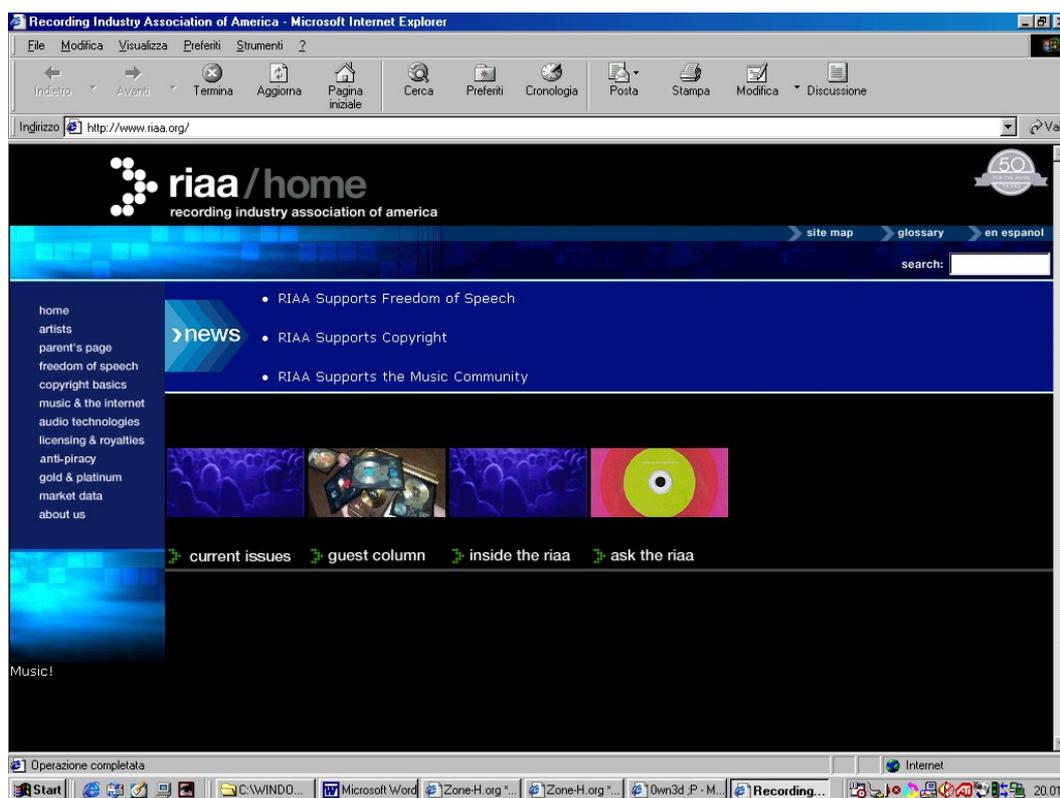


Figura 27a : Aspetto originale dell'homepage del sito della RIAA (Recording Industry Association of America) <http://www.riaa.org> al dicembre 2002.

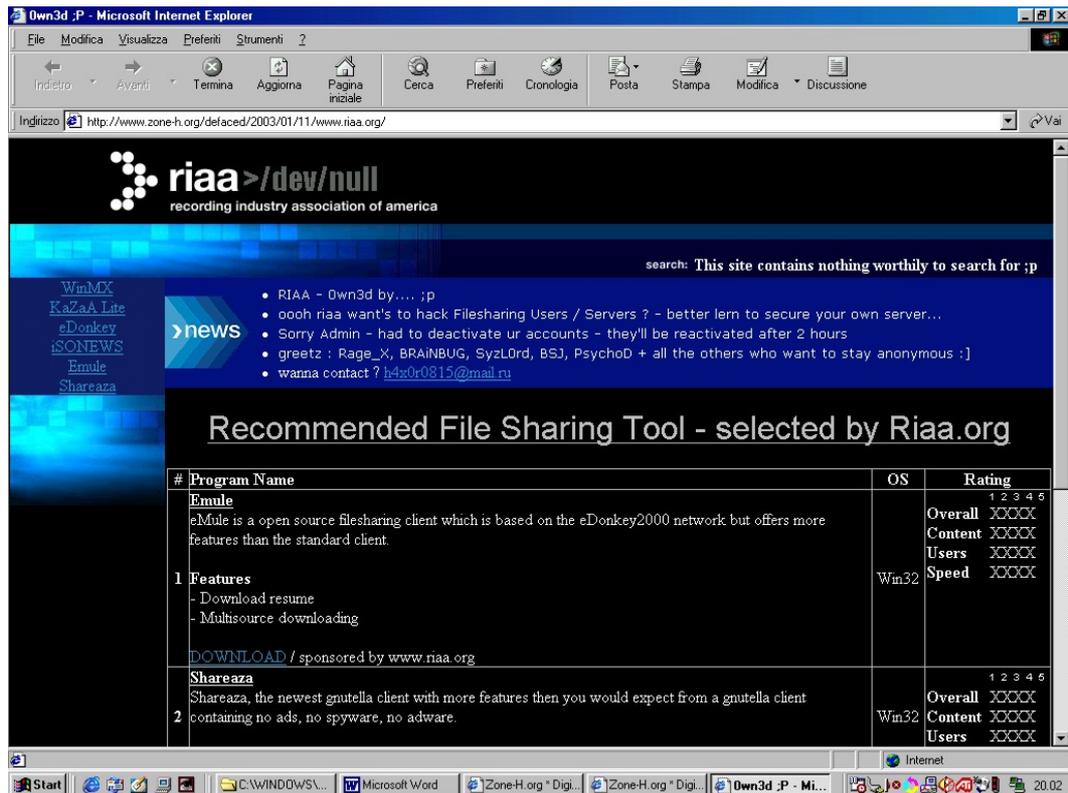


Figura 27b : Aspetto dell’homepage del sito della RIAA dopo il *defacement* avvenuto il 13 gennaio 2003.

L’esempio di figura 27 può definirsi paradigmatico di questo tipo di azioni. E’ il *defacement* realizzato il 13 gennaio 2003 contro il sito della RIAA, l’associazione che riunisce i discografici statunitensi. In questo caso un gruppo di hacktivisti vari (tra cui Rage_X, BRAiNBUG, SyzL0rd, BSJ, PsychoD e altri restati anonimi) ha selezionato un obiettivo politico (la RIAA conduce azioni di lobbying contro la diffusione dei software di peer to peer) e ha colpito il sito dell’organizzazione in maniera da rispettarne il layout, stravolgendone i contenuti. Il movente di questa azione, al limite del *fake* e del plagiarismo, è rivendicato in una riga dell’homepage camuffata sotto la sezione news: “oohh la RIAA vuole craccare gli utenti e i server di file sharing? Sarebbe meglio che imparasse prima a rendere sicuri i propri”. Una rivendicazione nella quale si parla anche della disattivazione per due ore degli account presenti sul server colpito. Questo *defacement* ha quindi trasformato per due ore il sito della RIAA, tramutandolo in un promotore del file sharing: infatti sull’homepage durante l’azione sono apparsi i collegamenti per scaricare tutti i più famosi tool di peer to peer, da WinMX a

KaAzA. L'azione simbolica era diretta a sbeffeggiare l'affannosa difesa del diritto d'autore portata avanti dall'organizzazione per tutelare gli interessi dei discografici. In questo caso particolare si riscontra ancora la presenza della tematica del copyright nel BCH. Su quest'ultima azione la RIAA non ha espresso alcun commento e non ha lasciato alcuna nota, limitandosi a rimettere in fretta e furia i contenuti originari del sito¹⁰⁰.

In esempi come questo l'azione è motivata sia da un credo politico che da un più generico desiderio di esprimersi (“l'ansia di spazi liberi da filtri e da censure per dire la propria opinione, qualunque essa sia”) che trova nelle homepages il proprio supporto. Nella visione metaforica dell' “attakkinaggio”, a cui si riferiva l'e-mail citata sopra, il cyberspace è una rete stradale, i grandi portali di smistamento sono le intersezioni a raso e le homepages sono i cartelloni che trovi mentre percorri i sentieri dei collegamenti; come i writers occupano le superfici degli spazi pubblici della metropoli per esprimersi (pareti, vagoni, arredo urbano), così gli hacktivist si riappropriano delle homepages, lavagne fluide e mutevoli del cyberspace. In questa azione diretta di occupazione temporanea degli spazi comunicativi emerge con forza la saldatura tra gruppi di attivismo politico dal basso (*grassroots movements*) e hackers che è alla base dell'*hacktivism*: la comunicazione (come la tecnologia) è una risorsa dell'umanità, un bene di tutti, e non può essere appannaggio solamente delle lobbies che detengono il potere economico su di essa.

¹⁰⁰ La fretteolosità con cui i sistemisti e programmatori hanno rimesso in sesto il sito gli ha fatto dimenticare, tra l'altro, di togliere dal web un clamoroso testo che i defacers avevano inserito. Quindi per alcuni giorni seguenti al *defacement* in una sottopagina del sito della RIAA appariva ancora un documento che recitava: “1) No alla vendita di CD protetti con limitazioni d'uso. Questi sono prodotti che riducono il desiderio dei consumatori di acquistarli. La RIAA ritiene che la conseguenza dell'uso di questi sistemi alla fine costringerebbe gli utenti a comprare la stessa musica distribuita su media diversi senza peraltro mettere fine alla pirateria. 2) Basta con i processi alle aziende che producono sistemi di file-sharing. La soluzione? Ottenere dai sistemi di file-sharing degli accordi per un sistema di percentuali, di royalty, che consegnino ai produttori musicali almeno una frazione dei profitti che quei sistemi riescono ad assicurare. 3) Basta con le operazioni di lobbying presso il Congresso americano per nuove e più dure leggi contro la pirateria. All'inizio eravamo colpiti dalla potenza dei nostri soldi ma poi ci siamo resi conto delle implicazioni per la democrazia in America. Sul piano morale non possiamo continuare questa manipolazione del sistema politico”. Il tutto firmato RIAA.org

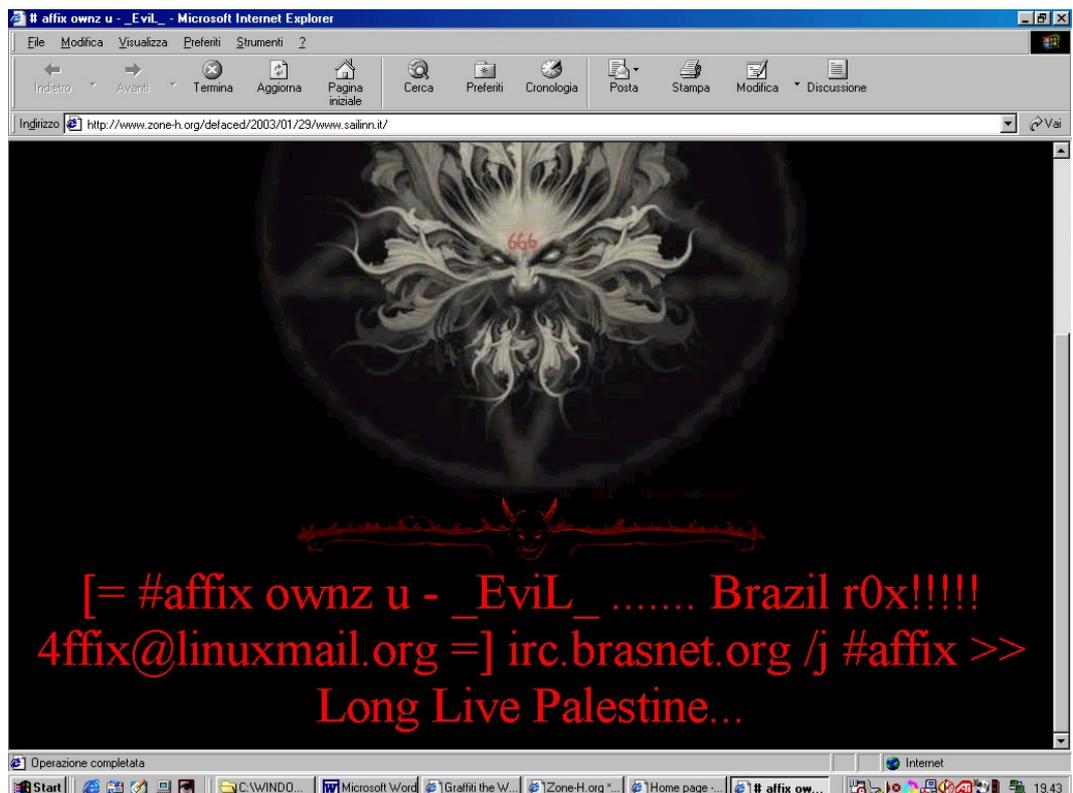
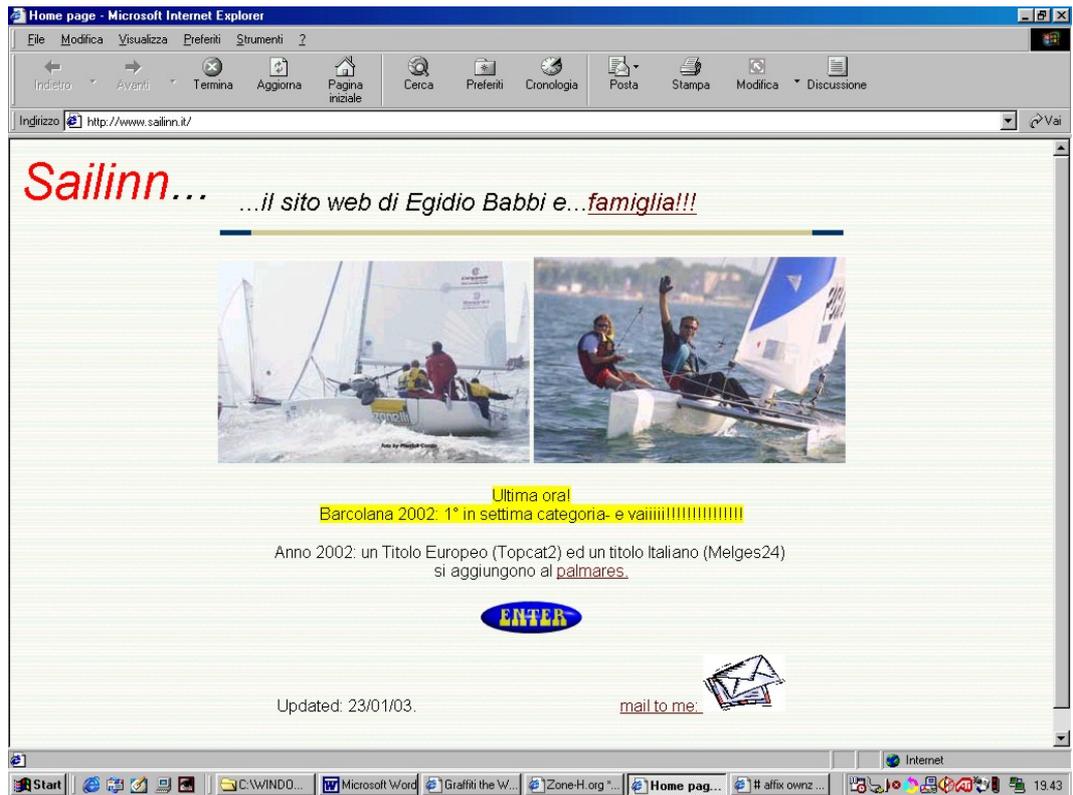


Figura 28a: Aspetto dell'homepage del sito web di Egidio Babbi e famiglia <http://www.sailinn.it> (in alto).

Figura 28b: Aspetto della stessa homepage dopo il defacement avvenuto il 29 gennaio 2003 eseguito da una crew brasiliana.

Le figure 6a e 6b sono un esempio di quest'ultimo atteggiamento, cioè quello dell'occupazione casuale delle superfici per esprimere qualsiasi idea. Dubito infatti che la crew brasiliana #affix avesse particolare interesse ad occupare proprio il sito di vela sailinn.it curato da Egidio Babbi che ho portato da esempio. Quella homepage è una superficie come le altre, proprio come un vagone di un metro per fare un graffito è equivalente ad un altro. La homepage defacciata non è qualcosa che ha a che fare con il contenuto originario del sito, non vuole criticare nella fattispecie il web di sailinn.it. E' un graffito a tutti gli effetti, un modo attraverso il quale gli #affix rimarcano la loro presenza nelle *routes* (routers ?!) della rete, e infatti tutti i *defacements* di questa crew presentano la stessa home sostitutiva (figura 6b). Il richiamo al satanismo è un classico delle azioni di questa crew e l'appello alla Palestina è incidentale (buttato lì in un posto di scarso rilievo alla fine della pagina), non ha il significato di un'affermazione politica ma reca la leggerezza della scritta sul muro (diverso sarebbe stato se l'azione fosse stata eseguita ai danni del sito del governo israeliano).

Comunque sia, motivato da una rivendicazione politica o dal desiderio generico di esprimersi, il *defacement* si configurava, nelle mie idee, come una riappropriazione (*owned by...*) di una superficie comunicazionale in mutamento accessibile a tutti. Questa spiegazione del fenomeno mi sembrava non solo plausibile ma anche abbastanza "interna" agli occhi della comunità hacker, contro quelle interpretazioni inclini al vandalismo (o peggio alla criminalità, detta *cybercrime*) che i mass media forniscono spesso quando devono riportare e presentare al grande pubblico azioni come il defacciamento. In sostanza la convinzione di aver trovato una chiave valida a spiegare questo tipo d'azioni mi ha fatto chiudere gli occhi per lungo tempo su quei *defacement* che andavano oltre queste interpretazioni. Beninteso, non voglio dire che non esistano crew o hacktivisti che defacciano per portare avanti rivendicazioni politiche o esprimere qualsiasi genere di opinione, ma che il *defacement* nel BCH assume anche altri significati non riconducibili alla riappropriazione di uno spazio comunicativo.

Ci sono sempre stati dei modi di defacciare molto poco inclini alla comunicazione. Non sono disponibili delle statistiche ma una cospicua parte dei defacers non scrive proprio nulla nelle homepages sostituite. Molto spesso le

pagine defacciate sono completamente bianche e recano solamente la firma dell'autore o della crew che ha portato a termine l'azione.

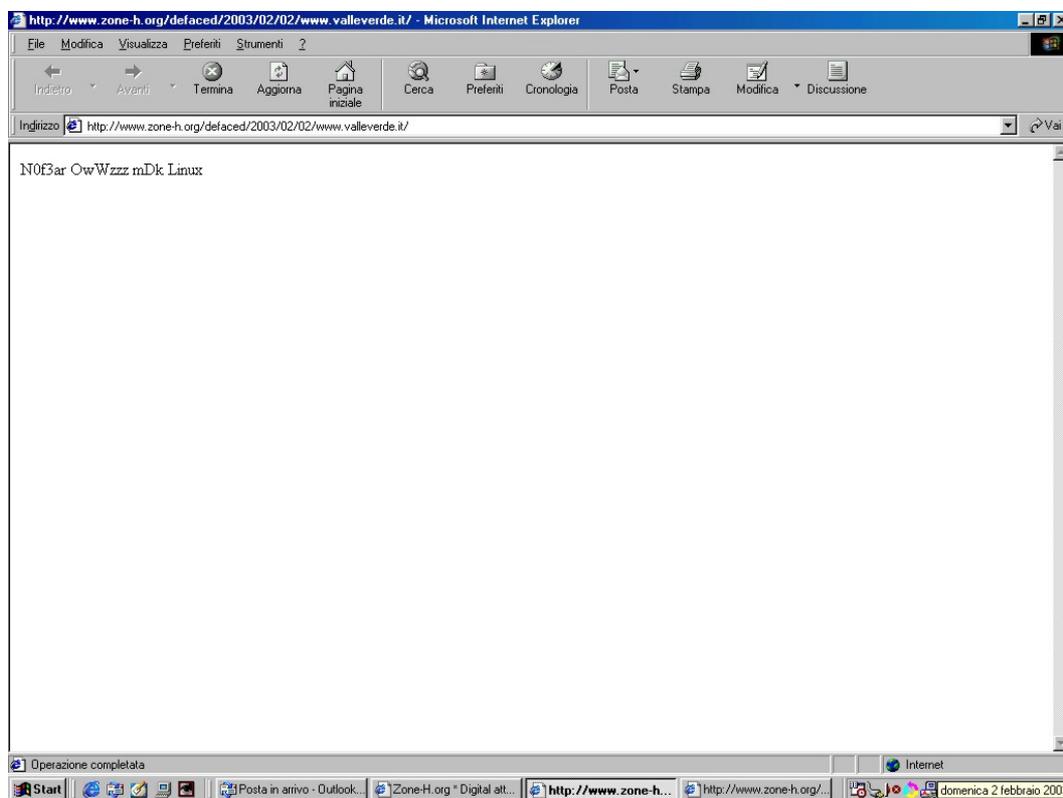


Figura 29: Aspetto dell'homepage del sito web del produttore italiano di scarpe Valleverde dopo il *defacement* avvenuto il 2 febbraio 2003 <http://www.valleverde.it>.

L'immagine di figura 7 è un esempio recentissimo di questo tipo di defaccamenti. Tutto preso com'ero, all'interno della mia chiave di lettura che potrei riassumere attraverso il neologismo del *graffiti-defacement*, avevo ricondotto questo tipo di azioni a quelle dei *bombers* che si aggiravano a New York durante gli anni Sessanta.

Scrivere il proprio nome in luoghi pubblici era, sicuramente, una pratica già ampiamente diffusa, ma mai prima di questi anni si era caricata di contenuti e tradizioni tali da farne un vero e proprio movimento. L'idea che, da questi anni in poi, spingerà migliaia di giovani teen-ager ad aggredire le superfici più in vista della metropoli, consiste nel farsi conoscere graffiando sui muri il proprio nome. Bisogna riuscire a trasudare da ogni muro e da qualsiasi superficie, i nomi lottano per uscire dall'oscurità e divenire celebrità.[...]

Il *getting up* esplose sui muri e per le strade, diviene una vocazione riuscire a far comparire il proprio nome ovunque, anche nei luoghi più inaccessibili; le periferie hanno voglia di riscattarsi da una lunga storia di anonimato.

[Lucchetti, 1999:17]

Paragonare le *tags* dei bomber come Taki 183 e Julio 204 ai tags dei linguaggi del web¹⁰¹ mi faceva provare una sensazione di compiaciuta soddisfazione: avevo individuato una lucida connessione inattesa (*hyperlink*) ed ero riuscito ad interpretare in maniera non convenzionale un fenomeno delicato come il *defacement*. Questa volta avevo diretto la mia attenzione alla presenza immancabile della firma, tralasciando altri aspetti. Sull'importanza di contrassegnare (marcare, taggare) con la firma un'azione, ricevevo una conferma parziale in una e-mail inviata da un componente dei blackhats¹⁰².

Come saprai meglio di me in Internet non si può fare buona impressione per come si è in senso fisico. Si può solo dimostrare ciò che si è oppure millantare credito. Inoltre il fenomeno delle crew è piuttosto radicato, almeno quanto lo sono le bande di quartiere in città. Il web defacement ha quindi due scopi:

- 1- Dimostrare che si vale per entrare in una crew (una serie di prova di iniziazione)
- 2- Come terreno di sfida fra crew differenti

L'hacktivismo invece utilizza la stessa cosa per mandare un messaggio politico o di rivolta verso l'autorità. Ovviamente, questa è solo un'opinione personale.

[e-mail da pila@blackhats.it ricevuta il 31 gennaio 2003]

¹⁰¹ Il gioco di parole in questo caso è tra le *tags* del writing e i *tags* dei linguaggi di markup. In primis l'HTML (Hyper Text Markup Language), lungi dall'essere un linguaggio di programmazione, è un linguaggio che funziona attraverso dei marcatori (*tags* appunto). Tutte le pagine web, quando ne visualizziamo la sorgente, possono essere considerate dei lunghissimi graffiti effettuati sulle superfici pixelate dei nostri screen?

¹⁰² Blackhats.it è una comunità di ricerca sorta spontaneamente, formata da un gruppo di persone tra i quali hackers, esperti di security, alcuni che lavorano nel mondo dell'I.C.T., altri impegnati come ricercatori. Dicono di sé: "Professionisti della sicurezza informatica, con forti legami al mondo underground ed alla filosofia hacker, che si dedicano all'innovazione tecnologica ed al miglioramento della sicurezza della rete Internet. Lo fanno per proprio conto e con risorse proprie, dedicando il tempo personale a questa passione. [...] I principali obiettivi di Blackhats.it sono la propagazione della conoscenza, la ricerca e lo sviluppo di nuove soluzioni e la crescita della consapevolezza dell'importanza che la sicurezza informatica riveste per tutti. Blackhats.it è una comunità aperta a tutti coloro i quali vedono l'I.C.T. Security da punti di vista differenti dai canoni standard, lontano dai legami e dagli obblighi commerciali e vicino alla filosofia Open Source".

Il contributo dell'e-mail citata aveva l'effetto di spostare la mia attenzione dall'analisi del contenuto del defacciamento (cosa c'è nella homepage defacciata) all'individuazione dei significati che tale azione può avere all'interno della dinamica delle crew. Intendere il *defacement* come terreno di sfida o come prova iniziatica costituiva un nuovo approccio a queste azioni, quello della performance o del rituale. Il legame con i tagliatori di teste Ilongot di Rosaldo andava intensificandosi. Assegnare euristicamente al *defacement* lo status di rito mi ha reso consapevole della troppa sicurezza con cui "gli eventi saranno sottratti al disordine della vita quotidiana in modo da poter esser letti come degli articoli, dei libri o – come si preferisce dire oggi – dei *testi*" (Rosaldo, 1993:50). L'accostamento al rituale ha fatto nascere in me dei dubbi circa l'approccio che avevo sviluppato nel descrivere il *defacement*.

Il pregiudizio di privilegiare il rituale formale (che apparentemente sembra compiersi attraverso procedure cristallizzate e ripetitive N.d.R.) rischia di dare per scontate le risposte a domande che più che mai è necessario porsi: ad esempio se i rituali ci consentono sempre di portare alla luce la profondità di una cultura. Quasi tutti i ricercatori che equiparano la morte al rituale funerario danno per scontato che il rituale contenga una forma di sapienza al suo interno, quasi fosse un microcosmo in cui si rispecchia il macrocosmo che lo circonda

[Rosaldo, 1993:54]

Quest'ansia di aver circoscritto una serie di pratiche dai contorni sfumati dentro un'unica categoria (*defacement*) e di aver delineato un'unica chiave di lettura (*graffiti-defacement*) mi ha permesso di riposizionarmi, lasciandomi alle spalle l'aria dal carattere definitivo che la mia analisi aveva assunto. Stavolta la forza euristica del rituale ha funzionato al contrario, aiutandomi a mettere in discussione le interpretazioni che avevo prodotto. Ho posto quindi la mia attenzione verso le azioni che potevano essere considerate casi limite di *defacement*. Tra questi *bordercases* ho individuato due tipologie di azioni che in precedenza avevo liquidato come residuali o ininfluenti. Nel primo caso, che definirò *light defacement*, l'autore sostituisce l'homepage con una pagina bianca recante un messaggio non firmato per il webmaster del sito, dicendogli come ha fatto ad entrare nella gestione del dominio. Nel secondo caso detto *mass*

defacement non viene presa di mira solo l'homepage, ma tutte le pagine del sito sono defacciate. In questi due casi è davvero difficile ricondurre il *defacement* alla volontà di occupare uno spazio di comunicazione: nel primo caso occupo questo spazio per non dire nulla¹⁰³ e nel secondo caso punto quasi all'abbattimento del mio obiettivo, visto che ne oscurò tutte le pagine.

Il mainstream prende spesso ad esempio questo tipo di azioni per rilanciare l'ormai noto tormentone del *cybercrime*, degli hacker come pirati, semplici vandali o magari esperti pericolosissimi criminali. Molti ordinamenti nazionali tra cui quello italiano stanno colmando il vuoto legislativo in materia di intrusioni nei domini attraverso l'introduzione dell'istituto del "domicilio informatico". Finalmente è attualità anche nelle scienze giuridiche il cedimento postmoderno di uno dei confini più permeabili: quello tra pubblico e privato, o meglio tra interno ed esterno. Tutto questo non è assolutamente compreso dai media del mainstream che, invece di riportarci la complessità di queste mutazioni, si limitano a fomentare un clima di paura (terrorismo e cyberterrorismo compresi) funzionale alle vendite del mercato e alle politiche di repressione dei governi. Dire che il *defacement* è un semplice atto vandalico è lo stesso che dire che gli ilongot tagliano le teste perché sono degli incorreggibili e spietati assassini.

Alla ricerca di una chiave di lettura per questo tipo di azioni sono andato a ripescare alcune dichiarazioni che aveva fatto un hacker conseguenti ad un'azione anonima di defacciamento. Alla domanda perché hai defacciato, egli risponde "Perché ho defacciato xxx.xxx? Beh, semplice, il motivo è una vulnerabilità sul sistema". A questo punto si può pensare che questa dichiarazione sia assolutamente piatta, scontata, quasi un *nonsense*. Eppure, come nel caso delle affermazioni ilongot sulla necessità di "un luogo su cui rivolgere la rabbia" (Rosaldo, 1993:37), io credo che il senso di queste parole ci sfugga (o almeno mi è sfuggito per molto tempo). Se possiamo ricondurre *l'hacking* alla "particolare attitudine verso le macchine informatiche che presuppone sia lo studio dei computer per migliorarne il funzionamento – attraverso la cooperazione e il libero scambio di informazioni tra i programmatori – sia la condivisione del sapere che

¹⁰³ In realtà anche il non messaggio è un messaggio. Tuttavia nell'analisi che porto avanti ritengo che il senso di queste azioni non sia quello di occupare uno spazio comunicativo per svuotarlo o emettere non-messaggi.

ne risulta per dare a tutti accesso illimitato alla conoscenza in essi incorporata” (Di Corinto, 2002:13), allora sarà più semplice prendere alla lettera le parole dell’hacker anonimo. Alla luce della mia esperienza personale di programmatore - che mi spinge a studiare i calcolatori per migliorarne il funzionamento e collettivizzarne i frutti - come faccio a rimanere con le mani in mano se vedo un sistema vulnerabile? E’ impensabile in quest’ottica lasciare errore lì dov’è, senza metterci le mani (*put the hands on*) per correggerlo. Defacciare è quindi compiere la mia missione, mettere in risalto le pecche di un sistema al fine di implementare il grado di sicurezza dello stesso. Ecco perché sfrutto il bug per entrare nel dominio e poi lascio una pagina bianca (senza firma), segnalando all’admin (l’unico che può cambiare la configurazione della macchina) come sono entrato e quindi come riparare la falla. Questo atteggiamento di *ethical hacking* è quanto di più estraneo esista rispetto alle forme di vandalismo con cui spesso è confuso.

E’ soltanto grazie al fatto di essermi riposizionato e ad aver messo in dubbio la soluzione che avevo trovato per interpretare il *defacement*, che ho potuto dare un senso alle parole dell’hacker anonimo, talmente autoevidenti da risultare un truismo agli occhi di un ricercatore che vuole andare sempre oltre i significati manifesti. Anche grazie alla mia esperienza personale di programmatore ho potuto avvertire la passione (“forza delle emozioni”) che mi spinge quotidianamente a rilevare e correggere gli errori contenuti nelle strategie attraverso le quali tento di descrivere il “mondo” (interiore ?!) al mio pc. Inoltre la ricerca del BORDER e non dell’ORDER¹⁰⁴ propria della cyberantropologia si è dimostrata una strada feconda per la descrizione culturale del non identico.

Lungi questa volta dall’annunciare una chiave di lettura unificante e totalizzante sono portato a dire che il *defacement* è una zona di indeterminatezza, cioè è tutte queste cose, più gli aspetti di cui altri vorranno caricarlo in futuro.

¹⁰⁴ “Il rituale è l’ordine e l’ordine è il rituale” affermazione di Douglas sui baschi, riportata in (Rosaldo, 1993:52). In questo caso la ricerca del BORDER è quella che ho condotto verso i casi limite di *defacement*.

Il dono del free software



In questo paragrafo intendo connettere la nascita e lo sviluppo del software libero con il concetto di “reciprocità” che Mauss ha elaborato nel *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche* (1950). Per tracciare le linee che connettono inaspettatamente questi nodi trovo utile, in un primo momento, introdurre separatamente questi due ambiti apparentemente distanti, per poi arrivare a mostrare la stretta interdipendenza, riassumibile nell’illustrazione del concetto di *giftware*, tra le ambivalenze del free software e il carattere di doppio vincolo contenuto nel dono.

Libertarismo

La storia del software libero è una parte della storia dello sviluppo e della diffusione dell'innovazione informatica. Si potrebbe dire, nel gergo della programmazione, che ad un certo punto di questa storia è stato fatto un *fork* che ha diviso software libero e software proprietario. Gli albori comuni di questi due modelli divergenti di sviluppo del software vanno rintracciati indubbiamente in quella fortunata convergenza di intelligenze ed esperienze che si è venuta a formare, tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Settanta, attorno a delle istituzioni ben precise degli Stati Uniti: il MIT (Massachusetts) e le università di Stanford e Berkeley (California). In particolare, al dipartimento di IA del MIT dei docenti molto abili (John McCarthy¹⁰⁵ e Marvin Minsky) intuirono che l'approccio sinora adottato per lo studio dei calcolatori era limitato e frustrante: l'accesso diretto degli studenti agli elaboratori era assolutamente interdetto. Il costo proibitivo dei primi elaboratori a schede perforate e la difficoltà di manutenzione degli stessi costituivano i motivi della limitazione all'accesso. Il risultato di questo approccio mediato era che delle macchine gigantesche e costosissime come l'IBM 704¹⁰⁶ erano manovrate solamente da un "clero" di assistenti in camice bianco che inserivano le schede perforate: ci volevano mesi prima che delle istruzioni scritte da uno studente fossero vagliate e si decidesse di sottoporle alla macchina. Questo esempio illustra come tra la passione per la conoscenza e la possibilità concreta di fare ricerca intercorrano delle mutevoli barriere che, seguendo l'imperativo hacker del *put the hands on*, devono essere assolutamente rimosse al fine di incrementare il sapere. Fu così che nel 1959 McCarthy e Minsky ottennero in prestito dal *Lincoln Lab* (un laboratorio di

¹⁰⁵ Nel 1959 al MIT fu inaugurato il primo corso di programmazione per computer rivolto alle matricole. Il corso fu assegnato a John McCarty, un docente di matematica noto per il suo anticonformismo e per la passione verso i calcolatori. In seguito McCarty si dedicò completamente allo studio dei sistemi di intelligenza artificiale, arrivando a sviluppare un linguaggio rivoluzionario per l'IA: il LISP.

¹⁰⁶ "L'IBM 704 costava diversi milioni di dollari, occupava una stanza intera, aveva bisogno di costante manutenzione da parte di una squadra di operatori specializzati e richiedeva speciali sistemi di condizionamento dell'aria in modo che le valvole a incandescenza che aveva dentro non innalzassero la temperatura a livelli tali da distruggere le informazioni" (Levy S., 1994:19).

applicazioni militari affiliato al MIT) un Tx-0, uno dei primi nanocalcolatori¹⁰⁷. Il fatto sorprendente fu che questo elaboratore non utilizzava schede perforate, bensì nastri di carta sottile perforabili con un apposito *flexowriter* incluso. Inoltre, restando comodamente seduti alla consolle, si poteva istruire direttamente la macchina facendo scorrere (girare) il nastro attraverso un lettore e confrontare quasi in simultanea il funzionamento del programma. “Se qualcosa andava storto, lo si poteva sapere immediatamente, diagnosticando il problema usando alcuni interruttori, oppure controllando quali luci erano lampeggianti o ferme. Il computer aveva pure un’uscita audio” (Levy S., 1994:28). La relativa interattività del Tx-0 e la possibilità di accedervi direttamente fecero la fortuna dell’IA Lab che, a partire da allora, fu la meta preferita di tutti quei ragazzi che Levy definisce “brillanti liceali dagli occhiali da gufo e pettorali sottosviluppati che meravigliavano gli insegnanti di matematica e che venivano bocciati in educazione fisica” (Levy S., 1994:18) presentandoli come inguaribili *nerds*. Durante gli anni Sessanta l’IA Lab, fiore all’occhiello di tutto il MIT, fu costantemente impegnato a scardinare la burocrazia dell’accesso alle macchine, favorendo e stimolando le inclinazioni degli studenti che costituivano di fatto una piccola comunità di ricerca e si riconoscevano uniti nel desiderio di esplorare gli elaboratori fino all’estremo. Nel frattempo nella West Coast presso la Stanford University e presso il Centro di ricerca della Xerox a Palo Alto stavano nascendo altri laboratori sul modello dell’IA Lab dove altri gruppi di hacker si potevano confrontare e scontrare nel risolvere le questioni più disparate della programmazione. Inoltre, proprio nella West Coast, iniziavano a formarsi dei gruppi spontanei dediti allo studio dell’hardware. Verso la metà degli anni Sessanta Lee Felsenstein, all’epoca uno squattrinato studente di ingegneria a Berkeley, si avvicinò al *Resource One*¹⁰⁸, un’organizzazione di volontari che s’impegnavano per la promozione dell’attivismo comunitario. Il sogno di Felsenstein, licenziato dalla base *Nasa Air Force* di Edwards perché sospetto

¹⁰⁷ Il Tx-0 era tra i primi ad usare transistor al posto delle valvole termoioniche. Nanocalcolatore è comunque da intendersi in relazione agli altri elaboratori del 1959, visto che il Tx-0 comunque occupava una stanza intera e comprendeva un impianto di raffreddamento di 15 tonnellate.

¹⁰⁸ Il gruppo Resource One era parte del Project One dei gruppi di attivisti della Bay Area. Levy sostiene che questo gruppo fosse formato da “persone che credevano che gli strumenti tecnologici potessero diventare strumenti di cambiamento sociali una volta che fossero controllati dal popolo” (Levy S., 1994:167).

comunista, era diffondere l'etica hacker nelle strade, portando il computer alle masse. Ecco perché quando il Resource One ottenne dalla Transamerica il prestito di un Xds-940, Felsenstein concepì il progetto del Community Memory, cioè l'installazione in diversi punti della città molto frequentati (librerie, biblioteche, negozi, uffici) di terminali pubblici per poter scambiare attraverso essi informazioni e opinioni. Una sorta di message board della comunità, distribuito in punti di accesso gratuito. Il progetto di Felsenstein è il primo momento in cui l'etica hacker viene portata in strada e si teorizza il diritto all'accesso agli elaboratori delle masse. Successivamente Felsenstein si dedicò completamente all'hardware, fondando e dirigendo delle riunioni informali (tenute in un garage) di fanatici degli elaboratori, che segnarono la nascita dell'Homebrew Computer Club. E' proprio grazie all'esperienza dell'Homebrew Computer Club, il club del computer fatto in casa (homebrew), che Steve Wozniac creò il primo Pc (*personal computer*) della storia dell'informatica: l'Apple 2.

Tutti questi ambiti, dall'IA Lab del MIT Tech Square a Berkley, da Palo Alto all'Homebrew Computer Club, costituiscono delle TAZ, ovvero delle *Temporary Autonomous Zones* (Bey, 1991). Per Bey "la TAZ è come una sommossa che non si scontri direttamente con lo Stato, un'operazione di guerriglia che libera un'area (di tempo, di terra, di immaginazione) e poi si dissolve per riformarsi in un altro dove, in un altro tempo, prima che lo Stato la possa schiacciare" (Bey, 1991:14). Questi luoghi in movimento, appaiono e scompaiono alla velocità del telecomando, sono insieme fragili di situazioni che si intrecciano senza possibilità di stabilizzarsi o conservarsi. All'interno dei flussi che hanno permesso a queste TAZ di germogliare indubbiamente c'è lo "spirito libertario dei movimenti degli anni Sessanta" (Berra;Meo, 2001:69). Le stesse rivendicazioni di autonomia (di razza, di genere, economica) che risuonavano nelle strade erano portate avanti all'interno delle istituzioni per ottenere l'abbattimento del paradigma di informatica centralizzata e inavvicinabile (vedere e non toccare). La forte cultura antiburocratica dei primi hacker era il riflesso di questo spirito che non riconosceva affatto l'autorità costituita bensì voleva ridiscutere le regole delle istituzioni attraverso forme di partecipazione attiva o di rappresentanza. Sarebbe difficile se non impossibile illustrare compiutamente lo spirito degli anni Sessanta

in questa trattazione, per cui ci si limiterà a sottolineare solamente questo aspetto tralasciandone molti altri. A questo proposito è molto interessante citare un brano di *Rivolta 2100*, un romanzo del 1953 di Robert A. Heinlein¹⁰⁹ che Felsentein aveva portato con sé a Berkley. L'ambientazione di questo romanzo di fantascienza (*archeocyberpunk* ?!) è nel XXI secolo. Il Profeta è un dittatore che ha instaurato un regime sanguinario e le masse lo adorano. Il protagonista del romanzo scopre l'ipocrisia del Profeta e, costretto a scegliere tra bene e male, si unisce al gruppo rivoluzionario dell'underground radicale che vuole destituire il dittatore. Questo schierarsi, per il protagonista, è l'inizio di una nuova vita.

Per la prima volta in vita mia stavo leggendo cose che non erano state approvate dai censori del Profeta e l'impatto che esse avevano sulla mia mente era devastante. Certe volte avrei voluto guardarmi alle spalle per vedere chi stava a osservarmi, terrorizzato mio malgrado. Cominciavo debolmente a percepire che la segretezza è la chiave di volta di tutte le dittature.

[Heinlein, 1953]

In questo frammento sono contenuti molti degli aspetti che ho tentato di illustrare precedentemente. Innanzitutto l'eccitazione di star leggendo qualcosa di non censurato, quindi la doppia sensazione di perturbante: un crimine commesso (una lettura proibita) e l'apertura a delle strabilianti e destabilizzanti novità ("l'impatto che esse avevano sulla mia mente era devastante"). Successivamente, come nel brano citato di *Neuromante*, la sensazione di essere osservato alle spalle. Essere oggetto di visione e non soggetto, l'ossessione del controllo, della mancanza di libertà. A questo punto l'illuminazione: è la segretezza la chiave di volta di tutte le dittature!

L'atmosfera del frammento di Heinlein ci aiuta a percepire come l'ideazione e lo sviluppo del software libero siano il frutto di un comune sentire che rifiutava a priori la segretezza individuando nella cooperazione l'unica modalità di sviluppo della conoscenza informatica: che cos'è questo comune sentire se non l'etica che ha fatto da collante alla formazione delle culture hacker?

¹⁰⁹ Sarebbe molto interessante fare un'analisi antropologica di *Straniero in terra straniera* (1961), una delle principali opere di Heinlein in cui il tema del "non identico" è continuamente attraversato.

La storia del software libero

All'interno di questo più ampio movimento di socializzazione delle conoscenze e libertà s'inserisce la nascita del progetto del software libero. Nel 1971 un altro studente molto stimato iniziò a lavorare presso l'IA Lab del MIT: Richard Marshall Stallman¹¹⁰. Questi entrò da subito a far parte della comunità storica di condivisione dei programmi e dei progetti creatasi presso il dipartimento di Minsky. La condivisione del software era una tradizione solenne al MIT, forse antica come i vecchi elaboratori. Inoltre, per ottimizzare l'accesso diretto agli elaboratori, le macchine del IA Lab utilizzavano un rivoluzionario sistema operativo a partizione di tempo chiamato ITS (Incompatible Time Sharing) realizzato in assembler dalla generazione precedente di studenti dell'IA Lab¹¹¹. Stallman stesso ammette che all'epoca il concetto di "software libero" non esisteva affatto perché tutto il software era a disposizione di tutti, in dei cassette. Se qualcuno avesse voluto studiare un programma di un altro sarebbe stato il benvenuto e se si vedeva uno studente usare un programma nuovo e interessante questi avrebbe sicuramente messo a disposizione il sorgente, in modo da poterlo leggere, studiare, modificare o cannibalizzare per altri progetti. Quando Stallman giunse al MIT questa area di libero accesso all'informazione e di reciproco scambio di conoscenze era ancora viva ma stava per eclissarsi inesorabilmente. L'evento che ha sancito una rottura insanabile con il passato dell'IA Lab fu l'acquisto del Pdp-10 nel 1982. Questa macchina, sempre prodotta dalla Digital, era talmente superiore alla precedente da rendere assolutamente obsoleto l'ITS. Nel frattempo la maggior parte degli hackers della prima generazione era andata

¹¹⁰ Il carattere fortemente antiautoritario di Stallman e la sua passione per i calcolatori lo portarono a lasciare Harvard (dopo aver ottenuto una laurea in fisica *magna cum laude*) e trasferirsi a Boston per lavorare nel paradiso della programmazione: l'IA Lab.

¹¹¹ "Il nocciolo del sistema fu scritto da Greenblatt e Nelson, in alcune settimane di hackeraggio allo spasimo. Dopo che ebbero elaborato una certa quantità di software, Tom Knight e altri cominciarono ad intervenire con alcuni accorgimenti sul Pdp-6 e con l'aggiunta di una memoria nuova di zecca. Sebbene fosse stata l'amministrazione ad approvare che gli hacker lavorassero sul sistema, Greenblatt e gli altri vi esercitarono piena autorità su come sarebbe evoluto il sistema. Un'indicazione di quanto questo sistema differisse dagli altri (come il Compatible Time Sharing System) stava nello stesso nome che Tom Knight diede a questo programma hacker: Incompatible Time Sharing" (Levy S., 1994:126).

via dall'IA Lab del Tech Square per fondare nel 1981 una società: la Symbolics. Gli hackers che erano rimasti non avevano abbastanza forze e competenze per realizzare un nuovo sistema operativo basato su ITS per il Pdp-10. Fu così che si scelse di installare su questa macchina un sistema di time sharing proprietario della Digital. Da quel momento in poi il diffondersi di una cultura strettamente imprenditoriale vide nell'informatica la capacità di realizzare profitti proteggendo le proprie innovazioni e commercializzandole attraverso l'istituto della licenza d'uso. A metà degli anni Ottanta tutti gli elaboratori del MIT montavano un sistema operativo proprietario della casa che aveva assemblato la macchina. Stallman stesso descrive questo momento “questo significava che il primo passo per usare un computer era promettere di negare aiuto al proprio vicino. Una comunità cooperante era vietata. La regola creata dai proprietari di software proprietario era: «se condividi il software col tuo vicino sei un pirata. Se vuoi modifiche, pregaci di farle»” (Stallman 1998). La fatidica goccia che fece traboccare il vaso e che sancì il definitivo abbandono dell'IA da parte di Stallman fu un episodio legato ad alcuni driver per una stampante Xerox. Questo dispositivo, regalato dalla ditta all'IA Lab per testarne le funzionalità, s'incepava costantemente. Stallman, sicuro che il problema fosse contenuto nel software della stampante, si offrì di migliorare il driver inserendo una funzione nuova che fosse in grado di gestire le code di stampa. Per poter integrare il driver, Stallman necessitava del codice sorgente del software Xerox, ma, per la prima volta, l'azienda di Palo Alto si rifiutò di consegnare al ricercatore il sorgente perché protetto da copyright. Stallman stesso racconta quell'esperienza “Avevo già sperimentato cosa significasse un accordo di non diffusione per chi lo firmava, quando qualcuno rifiutò a me e al laboratorio AI del MIT il codice sorgente del programma di controllo della nostra stampante; l'assenza di alcune funzionalità nel programma rendeva oltremodo frustrante l'uso della stampante. Per cui non mi potevo dire che gli accordi di non-diffusione fossero innocenti. Ero molto arrabbiato quando quella persona si rifiutò di condividere il programma con noi; non potevo far finta di niente e fare lo stesso con tutti gli altri” (Stallman, 1998). La cultura imprenditoriale e le nascenti software houses per lo più dedite al

mercato dei primi videogames¹¹² avevano reindirizzato lo sviluppo della conoscenza informatica al modello della ricerca applicata, la ricerca aziendale: “Il mondo esterno con le sue regole stava ponendo serie barriere al lavoro della comunità degli hacker e piano piano ne incrinava anche i valori ideali, rendendo i suoi membri più sensibili a comportamenti economico-strumentali” (Berra;Meo, 2001:83). A questo punto Stallman si trovò davanti ad un muro, il muro del copyright, e dovette scegliere tra unirsi al mondo del software proprietario (rilasciando software sotto copyright firmando accordi di non diffusione con le software houses) o continuare a lavorare per il MIT partecipando al lento dissolversi della comunità hacker. La scelta non cadde per nessuna delle due alternative precedenti, e Stallman decise di abbandonare il MIT ma per dedicarsi allo sviluppo di software senza limitazioni d’uso o segretezza. “Un'altra possibile scelta, semplice ma spiacevole, sarebbe stata quella di abbandonare l'informatica. In tal modo le mie capacità non sarebbero state mal utilizzate, tuttavia sarebbero state sprecate. Non sarei mai stato colpevole di dividere o imporre restrizioni agli utenti di calcolatori, ma queste cose sarebbero comunque successe. Allora cercai un modo in cui un programmatore potesse fare qualcosa di buono. Mi chiesi dunque: c'erano un programma o dei programmi che io potessi scrivere, per rendere nuovamente possibile l'esistenza di una comunità?” (Stallman, 1998). Era nata l’idea del free software.

Stallman si mise al lavoro e il primo software che intendeva sviluppare era un nuovo sistema operativo, sul quale si sarebbero appoggiati degli applicativi free software. “Con un sistema operativo libero, avremmo potuto avere nuovamente una comunità in cui hacker possono cooperare, e invitare chiunque ad unirsi al gruppo” (Stallman, 1998). Questo nuovo sistema operativo fu chiamato GNU, l’acronimo del gioco di parole “Gnu non è Unix” (Gnu’s Not Unix). Questo nuovo sistema operativo negli intenti doveva garantire le stesse prestazioni di Unix ma essere libero, non proprietario. Inoltre, essendo stato progettato sulle fondamenta di Unix, avrebbe dovuto mantenere una forte compatibilità con esso in modo tale da permettere che gli utenti Unix potessero facilmente migrare verso GNU. Quindi Stallman lasciò formalmente il MIT (in realtà grazie alla

¹¹² Cfr. *Il mago e la principessa* in (Levy S., 1994).

disponibilità del prof. Winston poté continuare ad usare le strutture dell'IA Lab per portare avanti il suo progetto personale) e prese la decisione di non utilizzare più alcun tipo di software proprietario. S'impegnò quindi alla realizzazione di un editor, un programma che consente di scrivere codice di programmazione. In parole povere iniziò a progettare dalla base gli stessi strumenti che gli sarebbero serviti per realizzare il sistema operativo. Nel 1985 questo programma di editing fu completato e prese il nome di GNU Emacs¹¹³. L'architettura completamente aperta di Emacs lo rendeva l'editor più interessante e flessibile del momento, perciò molti altri sviluppatori s'interessarono ad esso per implementarlo attirati anche dalla distribuzione dei sorgenti. Stallman capì che potenzialmente si poteva ricreare quella comunità basata sulla condivisione dei saperi che aveva fatto la fortuna del MIT degli anni Sessanta e Settanta. Grazie all'interesse verso Emacs decise di fondare un'organizzazione di volontari¹¹⁴ per lo sviluppo e la diffusione del software libero, la Free Software Foundation. Nel corso degli anni Richard Stallman e gli uomini della FSF hanno costantemente lavorato al loro progetto, creando una grande varietà di software liberi, in molti casi superiori alle loro controparti proprietarie. Il progetto della messa in opera di un sistema operativo nuovo e libero si era però arenato: tutte le componenti secondarie del sistema operativo erano state realizzate (dalla libreria di sistema *glibc* a tools di vario genere), ma nonostante gli sforzi non si era ancora riusciti a produrre un *kernel*¹¹⁵ stabile. Stallman stava lavorando al progetto *Hurd*, la creazione quasi ex-novo di un kernel molto spartano ma affidabile. E' in questo contesto che s'inserisce Linus Torvalds, uno studente finlandese che nel 1991 aveva realizzato un kernel stabile partendo dal modello del kernel di UNIX. Linus Torvalds accoglie la sfida di utilizzare le componenti di GNU per la creazione di un sistema operativo basato sul suo nuovo kernel. In questo modo, mischiando le lettere della sigla di

¹¹³ Emacs è l'editor storico del software libero. Tuttora è presente nelle più comuni distribuzioni di Linux e si distingue per la sua potenza, affidabilità e versatilità. Infatti Emacs consente di editare files di testo, programmare, ma anche giocare, creare siti web, navigare in internet ed è un ottimo client mail e newsgroup.

¹¹⁴ La FSF è un'organizzazione senza fini di lucro basata sui contributi volontari in lavoro e denaro. A conferma della sostenibilità economica del modello del free software, la FSF ha dichiarato che gran parte delle entrate dell'organizzazione sono comunque costituite dalle vendite di copie di software libero e servizi correlati.

¹¹⁵ Potremmo metaforicamente definire il kernel come il cuore di un sistema operativo. Infatti esso è l'insieme delle istruzioni base che si occupano delle operazioni di basso livello, come la gestione della memoria, del filesystem e dell'hardware.

UNIX per adattarle al suo nome decide di chiamare questo nuovo sistema operativo “Linux”¹¹⁶. Inoltre Torvalds decide di mettere il suo kernel su Internet a disposizione di tutti gli sviluppatori, chiedendo in cambio solamente la collaborazione al progetto Linux. Il resto è storia recente. In meno di un decennio la collaborazione planetaria attivata e monitorata da uno stupefacente organizzatore quale Linus Torvalds ha fatto di Linux il sistema operativo più stabile, potente e sicuro di tutti. Linux è oggi la prova che l’organizzazione acentrica e rizomatica della rete collaborativa e la condivisione delle conoscenze hanno conseguito risultati migliori di qualunque software house. “La storia di Linux, oltre a dimostrare la grande portata di un lavoro cooperativo, mette in luce anche la ricchezza offerta da un modello organizzativo decentrato, orizzontale, dove tutti possono avere accesso e integrare il codice e le applicazioni. In contrasto con molti principi organizzativi un modello di apparente anarchia non solo ha funzionato, ma ha prodotto un risultato strabiliante” (Berra;Meo, 2001:103).

Il nuovo modello di sviluppo collettivo del software ha messo in discussione i precetti del *software engineering*¹¹⁷ aziendale. Un altro degli aspetti rivoluzionari di Linux è che ha posto nuovamente al centro dell’attenzione di tutto il mondo dell’informatica le idee di Stallman sulla libertà del software. Eppure il modello del software libero è visto ancora come manchevole di una profittabilità economica per le imprese che vogliono investire capitali di ventura nell’informatica. Il sistema della licenza GPL (*General Public Licence*) con cui il software GNU è protetto non vieta né la copia né la redistribuzione a scopo di lucro del programma. Per rispondere alle esigenze delle aziende che intendevano lanciarsi in questo nuovo modello di sviluppo del software è nata l’Open Source Initiative. Questa associazione ha il compito di valutare, tra il proliferare di una giungla di licenze venutasi a formare, quali di queste rispondono effettivamente al

¹¹⁶ Il sistema, secondo la FSF, dovrebbe prendere il nome di GNU/Linux per indicare l’unione dei programmi del progetto GNU e il kernel sviluppato da Linus Torvalds.

¹¹⁷ Tra i postulati del software engineering si stabilisce che all’aumentare del numero dei programmatori aumenta anche il numero di linee di codice prodotte. Quindi, data la complessità che si viene a creare tra la compatibilità e la necessità di un numero elevato di istruzioni, la difficoltà di controllare il progetto cresce con le dimensioni dello stesso. Il tutto dimostrerebbe come la collaborazione su grandi sistemi possa portare a incompatibilità tra le parti del sistema e quindi a instabilità o inaffidabilità dello stesso.

criterio della libertà per gli utenti. Il lavoro dell'OSI ha creato molta confusione e duri scontri nel campo del software libero. Gli appartenenti alla FSF sostengono che la OSI trascuri molti dei risvolti filosofici ed etici connessi alla libertà del software, con la conseguenza di ascrivere dentro alla categoria dell'Open Source anche software con licenze non affatto libere¹¹⁸. La OSI dal canto suo ritiene che la FSF si sia radicalizzata troppo intorno alle idee di Stallman da rappresentare un deterrente per le aziende che vogliono investire risorse sul software libero.

A questo punto, visti le differenti posizioni sulla materia, ritengo opportuno operare una tassonomia del software che ho realizzato integrando la classificazione effettuata dalla FSF.

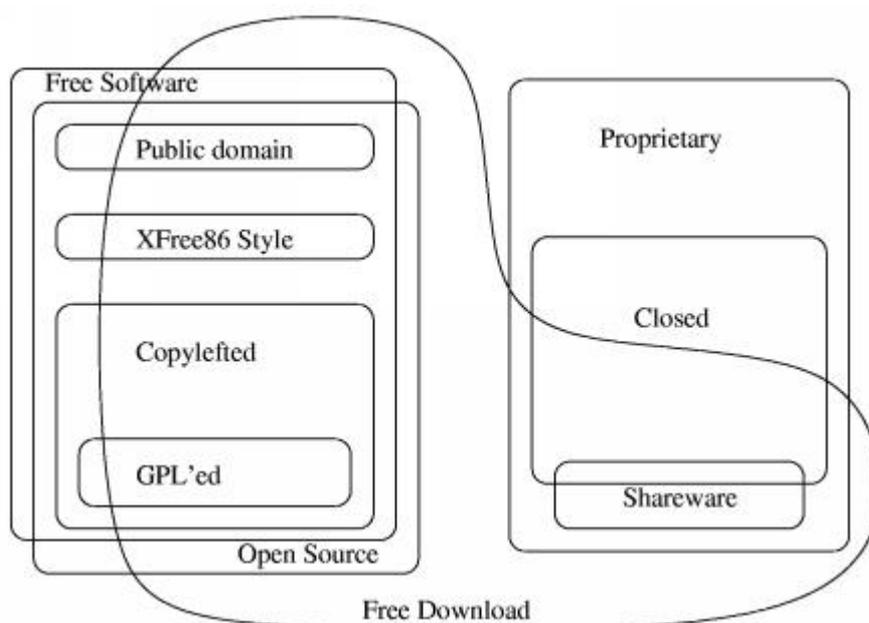


Figura 30: Schema di Chao-Kuei rappresentante le differenti categorie di software

Software libero (Free Software)
 Il software libero è software distribuito in modo che chiunque ne abbia il permesso di uso, copia e distribuzione, in forma modificata o meno, gratis o a pagamento. In particolare, ciò significa che il codice sorgente deve essere disponibile. «Senza il sorgente non è

¹¹⁸ Un esempio potrebbe essere il software rilasciato sotto licenza ASPL di Apple, certificata Open Source dall'OSI, ma ritenuta assolutamente non libera dalla FSF.

software».

Se un programma è libero, esso potenzialmente può essere incluso in un sistema operativo libero quale GNU o in versioni libere del sistema GNU/Linux.

Ci sono molti modi diversi per rendere un programma libero. Inoltre ci sono molte questioni di dettaglio, che possono essere risolte in più di un modo e nondimeno rendere un programma libero. Alcune delle possibili variazioni sono descritte di seguito.

Il software libero è una questione di libertà, non di prezzo. Ma aziende di software proprietario talvolta usano il termine "free software" per riferirsi al prezzo [NdT: il termine free in inglese significa sia gratuito che libero]. Alcune volte ciò significa che si può ottenere una copia del binario senza pagarlo; altre volte significa che una copia è inclusa nel computer che si sta comprando. Questo non ha nulla a che fare con ciò che noi intendiamo per software libero nel progetto GNU.

A causa di questa potenziale confusione, quando una azienda di software dice di produrre free software, bisogna sempre controllare le licenze per verificare se gli utenti hanno effettivamente tutte le libertà che il software libero implica. Talvolta è software libero, altre volte no.

Software Open Source

Dal punto di vista pratico non c'è grande differenza tra il software libero e l'OpenSource. I sostenitori del primo sottolineano, però, come il movimento open source sia meno attento alle implicazioni filosofiche e sociali del concetto di libertà, in favore di maggiori aperture al mondo commerciale. Il motivo per cui la FSF preferisce usare il termine "software libero" è ben espresso nel documento *Free Software For Freedom*¹¹⁹ a firma dello stesso Stallman.

Software con permesso d'autore (copyleft)

Il software con permesso d'autore¹²⁰ è software libero le cui condizioni di distribuzione non permettono ai ridistributori di porre alcuna restrizione addizionale all'atto di ridistribuire o modificare il software. Questo significa che ogni copia del software, anche se modificata, deve essere software libero.

Nel Progetto GNU, quasi tutto il software che scriviamo è coperto da permesso d'autore, perché il nostro obiettivo è di dare ad ogni utente le libertà implicite nel termine "software libero".

Il permesso d'autore è un concetto generale; per utilizzarlo effettivamente per un

¹¹⁹ <http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.it.html>

¹²⁰ Copyleft è un evidente gioco di parole. In italiano è consuetudine rendere questo termine con la locuzione "permesso di autore" opposto a copyright (diritto di autore). Infatti la parola copyright è formata dalle parole "copy" (copia) e "right" (diritto, ma anche destra), opposto di "left" (sinistra, ma anche lasciato). Il copyleft quindi si configura come un nuovo tipo di tutela delle opere d'ingegno.

programma, bisogna usare dei precisi termini di distribuzione, e ci sono molti modi di scrivere dei termini di distribuzione per il permesso d'autore.

Software libero senza permesso d'autore

L'autore di software libero senza permesso d'autore dà il permesso di ridistribuire e modificare il programma, e anche di aggiungervi ulteriori restrizioni.

Se un programma è libero, ma non ha permesso d'autore, alcune copie o versioni modificate possono non essere affatto libere¹²¹. Un'azienda di software può compilare il programma, con o senza modifiche, e distribuire il file eseguibile come un prodotto software proprietario.

Software di pubblico dominio (Public Domain Software)

Il software di pubblico dominio è software privo di copyright. È un caso speciale di software libero senza permesso d'autore e senza alcun tipo di restrizione, il che significa che alcune copie o versioni modificate possono non essere affatto libere.

Talvolta si usa il termine "dominio pubblico" in un'accezione vaga per intendere "libero" o "disponibile gratuitamente". Tuttavia "di dominio pubblico" è un termine legale che significa precisamente "senza copyright". Per chiarezza, noi consigliamo di usare "di dominio pubblico" solo con questo significato, e di usare altri termini per intendere gli altri significati.

Software semilibero

Il software semilibero è software non libero, ma che è distribuito col permesso per i privati di essere usato, copiato, distribuito e modificato (incluse le versioni distribuite con modifiche) senza scopo di lucro. PGP è un esempio di programma semilibero.

Il software semilibero è molto meglio del software proprietario, ma pone ancora dei problemi, e non possiamo usarlo in un sistema operativo libero. Le restrizioni del permesso d'autore sono progettate per proteggere le libertà essenziali degli utenti. Per noi l'unica giustificazione a qualunque sostanziale restrizione nell'uso di un programma è di impedire ad altri di aggiungere ulteriori restrizioni.

È impossibile includere software semilibero in un sistema operativo libero, in quanto i

¹²¹ L'esempio paradigmatico della "privatizzazione" di software libero senza copyleft è senza dubbio rappresentato dalla storia dell'X Window System, un sistema grafico per ambienti Unix C ANSI o POSIX elaborato al MIT a partire dal 1984. Nel 1988, per fornire delle direttive utili allo sviluppo del progetto e promuoverne l'inserimento in realtà già esistenti, fu fondata un'associazione, chiamata X Consortium, formata prevalentemente dai ricercatori del MIT stessi. L'X Consortium realizzò X11 con termini di distribuzione che lo rendevano software libero senza permesso d'autore. Volendo, si può ottenerne una copia che ha quelle condizioni di distribuzione ed è software libero. Tuttavia esistono pure versioni non libere, e ci sono note workstation e schede grafiche per PC per le quali le versioni non libere sono le uniche che funzionano. Per chi usa questo hardware, X11 non è software libero.

termini di distribuzione del sistema operativo nel suo complesso sono l'unione dei termini di distribuzione di tutti i programmi del sistema stesso. Aggiungere un programma semilibero renderebbe il sistema nel suo insieme solo semilibero.

Software proprietario

Il software proprietario è quello che non è libero o semilibero. Il suo utilizzo, la redistribuzione o modifica sono proibiti o richiedono un permesso o sono sottoposti a tali vincoli che in pratica non si possono fare liberamente.

La Free Software Foundation segue la regola di non installare programmi proprietari sui propri computer se non temporaneamente per lo specifico scopo di farne una versione libera. A parte questo, siamo convinti che non esistano giustificazioni possibili per installare un programma proprietario.

Freeware

Il termine "freeware" non ha una definizione comunemente accettata, ma è utilizzato per indicare quei pacchetti software che possono essere ridistribuiti ma non modificati (ed il loro codice sorgente non è disponibile). In questo caso il prefisso *free* indica semplicemente la gratuità del software in questione. Per questo motivo questi pacchetti non costituiscono software libero, perciò è assolutamente errato utilizzare "freeware" per indicare il software libero, che, come abbiamo visto, non ha il carattere della gratuità ma la disponibilità del codice sorgente.

Shareware

Lo shareware è software che dà la possibilità di redistribuire copie, ma impone a chiunque continui ad usarne una copia di pagarne la licenza d'uso (a volte dopo un periodo di tempo in cui il software può essere provato gratis).

Lo shareware non è software libero, nè semilibero. Questo per due motivi:

Per la maggior parte del software shareware, il codice non è disponibile; pertanto, non è assolutamente possibile modificare il programma. Inoltre il software shareware non è distribuito con il permesso di farne una copia ed installarlo senza pagare una licenza d'uso, neanche per chi lo utilizzi per un'attività senza fini di lucro.

Software commerciale

Il software commerciale è software sviluppato da un'azienda allo scopo di guadagnare dal suo uso. "Commerciale" e "proprietario" non sono la stessa cosa! La maggior parte del software commerciale è proprietario, ma c'è software libero commerciale, e c'è software non commerciale non libero.

Per esempio, GNU Ada è sempre distribuito sotto licenza GNU GPL, ed ogni copia è

software libero; ma i suoi sviluppatori vendono contratti di assistenza. Quando i loro agenti di vendita parlano con i possibili acquirenti, talvolta si sentono dire, «ci sentiremmo più tranquilli con un compilatore commerciale». Gli agenti replicano, «GNU Ada è un compilatore commerciale; si dà il caso che si anche software libero.»

L'ulteriore sviluppo di GNU Ada che risulta dalla commercializzazione dell'assistenza è indubbiamente un beneficio. Aiutateci a diffondere la consapevolezza che il software libero commerciale è possibile.

Tabella 2: Tentativo di classificazione del software rispetto alle restrizioni della licenza d'uso. Rielaborazione della classificazione fornita dalla Free Software Foundation, <http://www.gnu.org/philosophy/categories.it.html>

Questa tassonomia, come tutti i tentativi di classificazione esaustivi, è opinabile e non risolve alcune situazioni. Ad esempio il labile confine tra Open Source e Free Software è assolutamente problematico e la categoria del Software semilibero sembra creata apposta per racchiudere in un unico contenitore tutto quello che esula (il resto, l'altro ?!) dalle definizioni di “libero” o “proprietario”. In questo caso è evidente come la tassonomia spalmi la sua vernice ingannatrice sui borders per poter ascrivere tutto in delle categorie relazionali. In queste operazioni chi ci rimette sono sempre le zone di confine, che diventano i casi meno importanti, trascurabili.

Per ovviare a questo modo violento di imporre delle categorizzazioni voglio definire il free software partendo anche da un'altra angolazione, cioè considerando le proprietà costitutive e non relazionali che deve possedere. L'aggettivo “libero” in questo caso viene caricato di cinque aspetti:

- Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo (FSF libertà 0).
- Libertà di accesso al codice sorgente del programma, in modo da permettere l'analisi e lo studio dello stesso (FSF libertà 1).
- Libertà di poter modificare il codice sorgente per implementare il programma (FSF libertà 3).
- Libertà di effettuare copie del programma (FSF libertà 2).
- Libertà di redistribuire il programma.

Un software può definirsi libero secondo la FSF se garantisce all'utente tutte le libertà soprastanti. “Un programma è software libero se l'utente ha tutte queste libertà. In particolare, se è libero di ridistribuire copie, con o senza modifiche, gratis o addebitando delle spese di distribuzione a chiunque ed ovunque. Essere liberi di fare queste cose significa (tra l'altro) che non bisogna chiedere o pagare nessun permesso¹²²” (<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html>).



Figura 31: Richard Stallman preso d'assalto dalle domande dei curiosi alla fine della sua relazione tenuta presso il TPO di Bologna durante l'HACKMEETING 2002 (Giugno 2002).

Per garantire tutte queste libertà la FSF ha redatto una nuova licenza per il rilascio del software: la GPL. Tutti i programmi sviluppati nell'ambito del progetto GNU sono protetti da questa licenza, il cosiddetto “permesso d'autore” (*copyleft*). Questo studio si soffermerà successivamente sulle molte caratteristiche della licenza GPL. Al momento è importante sottolineare solamente che la GPL è a tutti gli effetti una tutela legale per il software, che, altrimenti, sarebbe esposto

¹²² Copyright (C) 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001 Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111, USA.

ai rischi di essere “privatizzato”. Per garantire la libertà non solo del software libero ma anche di tutto il software derivato da esso si è dovuto ricorrere alla metafora infettiva. La GPL rappresenta lo strano caso di una licenza “virale”, che si trasmette dal prodotto tutelato agli altri scaturiti da esso. In sostanza qualsiasi programma che utilizza parti del codice sorgente posto sotto GPL deve essere necessariamente anch’esso posto sotto questa licenza. Si può essere d’accordo con Stallman nell’affermare che attraverso questo espediente legale si è potuta reindirizzare la tutela del diritto d’autore in senso diametralmente opposto: da un metodo per privatizzare la conoscenza e l’informazione a un mezzo per mantenerle libere e accessibili a tutti.

Mauss e l’ « Essai sur le Don »

Marcel Mauss è considerato un capostipite delle scienze sociali del XX secolo in Francia. Il suo campo di studi è rintracciabile negli attraversamenti che collegano antropologia, sociologia e storia. La trasversalità dell’opera di Mauss è da tener ben presente perché è indice del progetto di ricerca sull’uomo *tout court* che all’inizio del Novecento faceva la propria apparizione nelle istituzioni universitarie europee, soprattutto in Francia. E’ appurato che Mauss frequentò i corsi di Emile Durkheim presso l’università di Bordeaux, tra cui quello su *Le Socialisme* tenutosi tra il 1895 e il 1896¹²³.

L’impostazione di Durkheim lasciò in Mauss la convinzione di un assetto ordinato immanente all’organizzazione della struttura sociale. La ricerca di leggi certe, desumibili dall’osservazione continuativa dei fenomeni sociali, era la posta delle scienze sociali. Nell’idea di Durkheim queste leggi dovevano essere sì immanenti ma circostanziate nello spazio e nel tempo, di contro alla immutabilità professata dalle leggi delle scienze dure¹²⁴. Veniva a crearsi la necessità di intrecciare scienze sociali e storiografia. In questo intrecciarsi di considerazioni storiche sulla contemporaneità e di sociologia emerge la concezione di “scienza

¹²³ Durante gli anni Trenta Marcel Mauss curerà la pubblicazione del contenuto del corso.

¹²⁴ Riguardo a quest’aspetto è palese il rimando che Durkheim opera a favore dell’*Esprit des lois* di Montesquieu, peraltro ammesso nella sua tesi di dottorato sul tema della divisione del lavoro sociale, in un paragrafo su *Montesquieu, sa part dans la fondation des sciences politiques et de la science de la société*.

politica” attorno alla quale Durkheim pone le fondamenta del valore delle scienze sociali: il primato assoluto dei processi e dei valori collettivi. In questa prospettiva si colloca la sua tesi di dottorato sull’importanza della divisione del lavoro sociale come tentativo di ricollocare l’aumento di complessità e di frammentarietà riscontrato nella realtà sociale del tardo Ottocento entro determinazioni e norme ben precise. Attraverso la divisione sociale del lavoro si poteva conservare all’interno del vorticoso mutamento sociale il carattere di solidarietà. Sempre all’interno di questa prospettiva politica del pensiero di Durkheim si può considerare il suo impegno riguardo all’*affaire Dreyfuss* tra il 1898 e il 1906: ribadire con fermezza il carattere repubblicano contro spinte autoritarie o napoleoniche. Grazie a questi passaggi si può intravedere la ragione che ha spinto più volte¹²⁵ Durkheim a trattare il tema del Socialismo. L’affascinante idea che Durkheim sviluppò del socialismo era lontana dal pensiero strettamente marxista (in particolare dal tema dell’inevitabilità del conflitto sociale). Egli delineò il socialismo come un sistema a segmenti (un sistema operativo a tasks?!) capace di armonizzare la nascente complessità attraverso forme di rappresentanza sociale che dovevano dialogare con lo Stato per dirigerne le decisioni. Come si può notare, l’idea è quella della repubblica democratica che detiene il potere sulla sfera economica attraverso un forte intervento pubblico.

Marcel Fournier, il biografo per eccellenza di Marcel Mauss, ci conferma che l’autore del saggio sul dono si era formato intorno a questa particolare concezione del socialismo, attraverso la revisione e la pubblicazione degli scritti politici dello stesso¹²⁶. Inoltre Fournier ci fornisce le prove che Mauss nel periodo antecedente alla prima guerra mondiale aveva frequentazioni con Georges Sorel (uno dei maggiori teorici ed esponenti dell’anarco sindacalismo rivoluzionario) e con Lucien Herr (il continuatore degli studi di Jaurès sul socialismo non marxista). Riconoscere l’impegno politico di Mauss come un tratto fondamentale del suo modo di approcciare allo studio dei fatti sociali ci porta a riposizionare l’intera

¹²⁵ Oltre che nella tesi di dottorato questo tema è stato l’oggetto di un intero corso di studi tenutosi nel 1895/96 e di alcuni scritti minori.

¹²⁶ Cfr. (Fournier, 1997).

opera di questo antiautore¹²⁷. Attraverso quest'ottica obliqua intere tassonomie, come la classificazione rigida dell'opera di Mauss in quattro periodi elaborata da Riccardo di Donato e Michele Battini¹²⁸, si dissolvono per ammissione degli stessi autori (Mauss, 1998)¹²⁹. Dal collasso di queste divisioni a comparto stagno tra opera scientifica e scritti politici emergono degli hyperlink che collegano gli studi antropologici sulle forme di scambio non commerciale alle considerazioni che Mauss opera riguardo all'esperienza della rivoluzione russa e al bolscevismo stesso. Si viene a configurare una doppiezza tra il Mauss studioso dei sistemi (il socialismo) e l'etnografo relativista interessato al dato sperimentale, al concreto. Il grande costrutto teorico maussiano dei "fatti sociali totali" è il momento estremo di questa doppiezza in cui, con fare ossimorico, si fondono la ricerca durkheimiana del dato (i fatti sociali) con l'approccio sistemico e funzionalista della totalità (totali). In questa mission c'è molto più della semplice convinzione che il sociale, considerato nella sua totalità, sia perfettamente intellegibile attraverso osservazioni empiriche. E' James Clifford a dipanare la matassa dell'espressione maussiana.

Bisogna, anzi, guardarsi dal ridurre il concetto dei fatti sociali totali (che richiama il concetto freudiano di «sovradeterminazione») a una nozione funzionalista d'interrelazione delle parti.

L'elusivo concetto di Mauss esprimeva tuttavia una difficoltà fondamentale per gli etnologi del secolo XX. Se ogni "fatto" è suscettibile di codificazione multipla, producendo senso in svariati contesti e implicando nella sua comprensione l'insieme totale dei rapporti che costituiscono la società in esame, allora questo assunto può valere come incoraggiamento ad afferrare l'insieme mettendo a fuoco una delle sue parti.

[Clifford, 1988:82-3]

¹²⁷ "Mauss era uno studioso tutt'altro che astratto o libresco" (Clifford, 1988:81). Egli infatti scrisse molto poco e tutte le sue pubblicazioni o sono raccolte postume di saggi o, come nel caso del *Manuel*, sono frutto della compilazione degli appunti dei suoi studenti.

¹²⁸ Secondo questa interpretazione si potrebbero individuare quattro aree tematiche nell'Opera di Mauss: la storia delle religioni e la sociologia del "sacro" [1], la sociologia della cultura e delle forme di civiltà [2], i problemi epistemologici relativi alle scienze umane [3] e l'antropologia allo stato di fondazione imperniata sul concetto di "patto sociale" [4]. Cfr. (Battini; Di Donato, 1985:213-14).

¹²⁹ A cura di R. Di Donato.

Clifford scioglie l'ossimoro e colloca Mauss sulla scia dell'etnografia classica, dove vengono messe in scena totalità coerenti (culture) attraverso lo studio intensivo di elementi che si ritengono peculiari (rituali o attività che possiamo identificare facilmente attraverso l'esempio dell'importanza che il combattimento dei galli ha avuto per Geertz). Questa assimilazione di Mauss al filone dell'"etnografia della sineddoche" è particolarmente azzeccata nel caso del saggio sul dono. Questo saggio parte con l'intento di operare una sorta di antropologia comparativa per descrivere le caratteristiche e i motivi profondi dello scambio di doni. In particolare si parte dalle considerazioni di Malinowski sul *kula*¹³⁰, si prosegue operando l'individuazione di questa istituzione chiave in altre totalità (Polinesia, Melanesia, Nord-ovest americano, diritto romano, altri diritti indo-europei, diritto indiano classico, diritto germanico, diritto celtico e diritto cinese) per "trarre conclusioni di natura morale" (Mauss, 1950:268) ed arrivare ad introdurre l'euristica dei "fatti sociali totali" (Mauss, 1950:286). Questa euristica possiede delle ambivalenze che, di fatto, ne inficiano l'adozione. Infatti, pur ammettendo che in una sorta di sociale frattale noi possiamo trovare la totalità nelle parti, quali parti dovremmo scegliere di studiare? E' davvero attraverso il combattimento dei galli che si può assorbire la totalità della cultura balinese? E perché non attraverso il sistema delle visite di cui parla Rosaldo¹³¹? L'etnografo sembra non potersi orientare nella scelta della "sua" istituzione chiave. Seguendo questi interrogativi Clifford arriva a sostenere che la scelta del "dono" per Mauss fosse orientata dal desiderio di riconciliazione dello stesso con il concetto di reciprocità all'indomani della prima guerra mondiale. Annodando ulteriormente le trame del Mauss scienziato sociale e del Mauss politico, Clifford presenta il saggio sul dono come un'allegoria.

Come modello di discernimento allegorico sceglierei *Il dono* di Marcel Mauss. Nessuno negherà l'importanza scientifica o l'impegno dell'autore; eppure nei passi iniziali, e specialmente nel capitolo conclusivo, l'obiettivo è palese: "trarre conclusioni di natura

¹³⁰ Il *kula* nella trattazione di Malinowski è un altro esempio della concentrazione etnografica verso istituzioni ritenute chiave. L'antropologia del macrocosmo nel microcosmo si perpetua attraverso questa euristica.

¹³¹ Cfr. (Rosaldo, 1993:171-192).

morale su alcuni dei problemi che si presentano nell'attuale crisi economica". Il libro fu scritto in risposta al collasso della reciprocità europea nella prima guerra mondiale. Delinea una problematica vicinanza tra scambio e benessere; evoca l'immagine di una tavola rotonda. Bene, si tratta di risonanze che caratterizzano il lavoro come un'allegoria socialista umanista indirizzata al mondo politico degli anni '20. Non è l'unico "contenuto" dell'opera, naturalmente, e le molte riletture de *Il dono* testimoniano la sua produttività come testo. In certi seminari universitari lo si legge perfino come un classico studio comparativo sullo scambio, osservando la precauzione di sorvolare sull'ultimo capitolo. Ma è un triste errore: si perde l'occasione di imparare da un ammirevole esempio di scienza che si articola in storia.

[Clifford, 1986:160]

Dopo aver riconosciuto l'importanza in termini di produttività¹³² di questo saggio Clifford individua il principale carattere del testo nell'idea del sapere scientifico che si tramuta in storia. Facendo questo dà forza alla sua visione di antropologia come allegoria ma cela che il saggio sul dono ha fatto da apripista ad un campo di studi che vede nella "economia morale" o nello "sviluppo sostenibile" un modello alternativo alle regole di Adamo Smith e *dell'homo economicus*. E' in questa ulteriore intersezione trafficata che il software libero e il saggio sul dono si intrecciano portando ciascuno con sé i propri vincoli.

GIFTWARE

Ogni anno agli inizi di dicembre viene celebrato il rito propiziatorio del consumo. I luoghi deputati all'acquisto delle merci allungano l'orario d'apertura. Le vie della città fanno a gara per stabilire quale sia quella meglio addobbata. Degli alberi verdi (non importa se veri o finti, ma preferibilmente si deve trattare di abeti o pini) vengono collocati in ogni casa e anche negli spazi pubblici importanti (piazze, stazioni, sedi istituzionali). Per un nativo questo rito è molto importante. Egli deve procurarsi per tempo dei doni da scambiare nella magica notte del 25, il giorno in cui si ritiene sia nata la divinità. Si racconta ai fanciulli

¹³² Il saggio sul dono ha ispirato, tra i tanti, gli studi di Émile Benveniste sul lessico indoeuropeo, di George Duby per le origini dell'economia europea, e di Marc Bloch per le relazioni sociali nelle società germaniche e lo studio della signoria francese.

che un uomo anziano, venuto dalle fredde terre del nord attraverso una slitta di renne volanti, faccia in quella notte il giro del mondo per donare a tutti qualcosa. Per questo motivo, vista l'attesa che si viene a creare tra i più piccoli della comunità, ogni nativo acquista o crea degli oggetti fingendo che questi siano stati portati dal misterioso vecchio. Allo scoccare della mezzanotte del 24 dicembre i doni, previamente depositati sotto l'albero installato in ciascuna casa, possono essere aperti. Ovviamente questo rituale ha molte forme locali, ma possiamo convenire che gli elementi caratterizzanti l'ELATAN¹³³ siano almeno tre: la presenza dello scambio di doni, la figura misteriosa del magico vecchio e la nascita della divinità.

La pseudo-etnografia precedente ha l'obiettivo di introdurre, attraverso la parodia sul carattere sociale del flusso dei regali natalizi, il tema delicato del circuito del dono. Già la definizione del concetto di dono è più problematica e multipla di quanto possa sembrare. Il dizionario della lingua italiana Devoto-Oli al primo lemma riporta "quanto viene dato per pura liberalità, o per concessione disinteressata o per abnegazione". Al secondo lemma viene introdotto il concetto di "dono come privilegio" (il dono della bellezza, il dono della forza, il dono dell'artista). Infine al terzo lemma viene introdotto il dono come frutto conseguente ad uno sforzo produttivo ("i doni della terra"). Come si può notare queste tre accezioni sono già in netta contraddizione tra loro. Il primo significato porta con sé il concetto del disinteresse del donatore e della gratuità per il donatario. Il secondo lemma introduce il concetto di privilegio, quello cioè di aver ricevuto, da una sottintesa divinità, un dono (es. "avere il dono della recitazione") che costituisce in questo caso una ricchezza inalienabile per il donatario. Il terzo significato stravolge i precedenti e mostra sia l'interesse sia lo sforzo del donatore (riprendendo il concetto di "abnegazione" espresso al primo lemma) che potrebbe o no coincidere con il donatario. In quest'ultimo caso ciò che è rilevante è che il

¹³³ In questo caso il richiamo è allo stile di *Body Ritual Among the Nacirema* di Horace Miner, in cui "Nacirema" letto al contrario dà come risultato American. La scrittura sperimentale de-familiarizzante può essere messa in relazione con le pratiche del surrealismo e dell'avanguardia dada. De-familiarizzare è una delle tecniche che consente di riposizionarsi e adottare uno sguardo obliquo. Cfr. anche (Rosaldo, 1993:99).

dono si configura come surplus, come valore aggiunto: io metto acqua e lavoro e la terra mi restituisce i suoi doni¹³⁴.

A mio modo di vedere nessuno di questi significati (gratuità, privilegio, surplus) riesce a cogliere le sfaccettature e i vincoli insiti nel dono. Per riavvicinarsi al carattere perturbante del dono torniamo per un attimo a considerare alcune modalità dello scambio di doni natalizi. Come ci sentiamo se abbiamo fatto dei regali a tutti ma, inaspettatamente, c'è una persona alla quale non avevamo pensato? E come si reagisce se ci si accorge di non poter ricambiare un dono molto ingente? Queste banali considerazioni, anche se legate ad un contesto preciso, hanno il merito di mostrare quante dinamiche intercorrano nell'annuale corsa al dono che l'industria del consumo è abile a fomentare. E soprattutto emerge, dalla porta di servizio di queste semplici riflessioni, il carattere di prescrittività del dono.

Mauss è stato uno dei precursori ad aver colto e studiato questo aspetto della prescrittività. “Di questi argomenti molto complessi e di questa molteplicità di cose sociali in movimento (Mettere le culture in movimento ?! N.d.R.), intendiamo considerare qui solo uno dei tratti, profondo ma isolato: il carattere volontario, per così dire, apparentemente libero e gratuito, e tuttavia obbligato e interessato, di queste prestazioni. Esse hanno rivestito quasi sempre la forma del dono, del regalo offerto generosamente, anche quando nel gesto che accompagna la transazione, non c'è che finzione, formalismo e menzogna sociale e, al fondo, obbligo e interesse economico” (Mauss, 1950:157-158). Mauss arriva a descrivere un sistema che si autoconserva attraverso tre obblighi: l'obbligo di donare, l'obbligo di ricevere e l'obbligo di ricambiare. Se ricambiare e ricevere sembrano doveri più intuibili, Mauss ci tiene ad introdurre anche l'obbligo di donare: “Rifiutarsi di donare, trascurare di invitare, così come rifiutare di accettare equivalgono ad una dichiarazione di guerra; è come rifiutare l'alleanza e la comunione. Si fanno dei doni perché si è forzati a farli, perché il donatario ha una specie di diritto di proprietà su tutto ciò che appartiene al donatore” (Mauss, 1950:173-174). Inserendo l'obbligo di donare Mauss crea un sistema a tutti gli

¹³⁴ Questo tema della moltiplicazione del valore del dono è analizzato anche dal saggio di Mauss, in riferimento al dono come pegno (Mauss, 1950:191).

effetti. In questo modo la scintilla (il dono originario¹³⁵) che fa partire il circolo del dono (ricevere e ricambiare) è tutt'interno alla prospettiva del sistema-dono. Questo sistema, che potremmo definire a "triplo vincolo¹³⁶", è particolarmente paradossale: il donatore non può non donare e il donatario non può non ricevere ma, ricevere vuol dire ricambiare e quindi invertire le parti. In questo campo di forze tra donatore e donatario sembrano vicendevolmente dissolversi le tradizionali figure della vittima e del carnefice. Ogni dono è un messaggio doppio, per chi lo fa e per chi lo riceve. Anche in questo sono compresenti ordini di messaggi tra loro contraddittori: la spontaneità e l'obbligo di donare; la gratuità e il contro dono. La doppiezza è lo status del dono. "Il pericolo rappresentato dalla cosa data o trasmessa non è avvertito certamente in nessun luogo in maggior misura che nell'antichissimo diritto e nelle antichissime lingue germaniche. Ciò spiega il duplice significato della parola *gift*¹³⁷ nell'insieme di queste due lingue, e cioè *dono* da una parte e *veleno* dall'altra" (Mauss, 1950:266-267). La doppiezza tra il *gift* inglese (dono) e il *gift* tedesco (veleno) attribuisce a questo termine la ricchezza descrittiva necessaria per indicare il "dono avvelenato". L'immaginario del folklore germanico è copioso di doni funesti: l'oro del Reno manda in miseria chiunque lo conquista, chi non è adatto a bere dal sacro Graal ne sarà ucciso. Inoltre sono avvelenati i principali doni fondativi della mitologia greca, dal fuoco di Prometeo al vaso di Pandora, dalla mela di Paride al cavallo di Troia. Il dono avvelenato del cristianesimo è la mela dell'Eden, e, inoltre, la legge (la prescrittività) è donata da dio stesso, è un dono...

Mettere in luce l'aspetto nefasto del dono non deve portare a dividere i doni tra "sani" e "avvelenati". Tutti i doni possiedono un carattere perturbante. Come sottolinea a più riprese Mauss nel dono c'è l'Altro, l'alterità del non identico. Per comprendere quanto il dono sia ritenuto veicolo dell'alterità, vale la pena riportare un frammento del saggio *Nostalgia Imperialista* di Renato Rosaldo in cui viene

¹³⁵ Nel cristianesimo, invece, il dono originario ha un'importanza fondativa. E' Dio che dona la vita ai primi uomini che, proprio tradendo questo dono, perdono il privilegio (il dono stesso ?!).

¹³⁶ Il riferimento è al concetto di "doppio vincolo" elaborato da Gregory Bateson. Cfr. (Canevacci, 1995:37-41).

¹³⁷ Lo stesso Mauss si cimenta nell'etimologia della parola *gift* accostandola al latino *dosis*, traduzione del greco δόσις "dose", come dose di veleno. Eppure, come afferma lo stesso Mauss, questa etimologia presuppone che gli alti e i bassi dialetti tedeschi abbiano riservato un nome colto per una cosa di uso volgare, il che non rientra abitualmente nelle leggi semantiche.

ammessa la censura, operata nei testi etnografici, sugli scambi che avvengono tra ricercatore e nativi.

I “doni” di Jones agli ilongot – filo d’ottone, stoffa, pettini e perline – produssero senza dubbio solo limitati cambiamenti nelle loro vite; tuttavia erano parte di un’economia più vasta, che stava penetrando nella regione. Sebbene l’etnografo non fosse un agente essenziale nel processo di trasformazione della forma di vita ilongot, tuttavia prese parte ai mutamenti che si andavano sviluppando durante il regime coloniale e ne fu testimone. Ciononostante il discorso etnografico all’epoca riteneva che la sua missione fosse di conservare, sotto forma di testi, la società tradizionale: ecco perché non sarebbe stato appropriato – quasi si trattasse di una violazione delle regole di etichetta – descrivere gli scambi di beni e servizi fra l’etnografo e la popolazione oggetto di studio.

[Rosaldo, 1993:141]

In quest’ottica il dono si trascina con sé le caratteristiche del donatore, diventando quindi fattore di contaminazione e di innovazione. Nel saggio di Mauss questa idea del dono “*pregnant*” raggiunge l’apice quando egli afferma che “si comprende chiaramente e logicamente, nel quadro di questo sistema di idee, che è necessario rendere altrui ciò che in realtà è una particella della sua natura e della sua sostanza; accettare, infatti, qualcosa da qualcuno, equivale ad accettare qualcosa della sua essenza spirituale, della sua anima” (Mauss, 1950:172). Il tema del feticismo irrompe all’interno della prospettiva del dono. “Si tratta, in fondo, proprio di mescolanze. Le anime si confondono con le cose; le cose si confondono con le anime. Le vite si mescolano tra loro ed ecco come le persone e le cose, confuse insieme, escono ciascuna dalla propria sfera e si confondono” (Mauss, 1950:184). Il dono è un’estensione del donatore. Attraverso l’oggetto donato si opera una mescolanza, un’ibridazione. I doni possono rubare l’anima al donatore. Quando il donatore smette di esercitare il diritto di proprietà sull’oggetto donato, quest’ultimo, quasi per reazione, arriva a possedere il donatore. Colui che dona è posseduto¹³⁸. Si raggiunge l’apoteosi del possesso feticista in cui non solo viene

¹³⁸ “Il contraente è *reus*; è, prima di tutto, l’uomo che ha ricevuto la *res* altrui, e diventa a tale titolo il suo *reus*, cioè l’individuo che è a lui vincolato dalla cosa stessa, vale a dire dal suo spirito. L’etimologia è già stata proposta. Essa è stata spesso eliminata in quanto priva di significato; al contrario ne ha uno molto chiaro. Infatti, come fa rilevare Hirn, *reus* è originariamente un genitivo in *os* di *res* e sostituisce *rei-jos*. E’ l’uomo ad essere posseduto dalla cosa” (Mauss, 1950:247). Su

attribuito del vitalismo alle cose, ma noi stessi veniamo posseduti dall'anima che abbiamo trasceso in esse.

Nel pensiero di Mauss, posseduti all'interno di questo sistema prescrittivo, si diventa pedine del gioco del dono, in cui la posta diventa il prestigio, l'onore. La forza del dono sposta i suoi termini per risiedere proprio nel suo costituire un legame, una connessione, il sociale stesso. Per questo suo essere politico (il "fare società" di Caillé) il sistema del dono viene ritenuto da Mauss, che in questo caso mostra un'indiscussa influenza funzionalista, alla stregua di una proto-economia, cioè il meccanismo principale per organizzare la funzione dello scambio e la creazione di valore aggiunto. Il collegamento tra il sistema del dono e la macroeconomia rappresenta uno degli spunti più fecondi dell'intero saggio. Proprio da questa intuizione nasce il filone di studi che, in maniera particolare nell'opera di Karl Polanyi, si dedica all'affermazione del rilievo economico e morale delle istituzioni che proteggono la società dagli eccessi dell'individualismo e del libero scambio. Questa posizione teorica, in cui lo stesso Mauss può essere di fatto collocato, afferma l'esistenza di un'economia "morale" integrata nelle relazioni sociali. Karl Polanyi, riguardo ai modelli di gestione delle risorse e riproduzione sociale, individua tre meccanismi che non si escludono vicendevolmente ma, anzi, si scontrano per raggiungere un'integrazione: il mercato, la redistribuzione e la reciprocità¹³⁹. Il mercato è quel sistema teorizzato da Adamo Smith che regola lo scambio di beni o servizi attraverso un valore d'equivalenza (il prezzo) al fine di soddisfare dei bisogni. La redistribuzione è un meccanismo che, in base ad un principio stabilito da un'autorità, provvede a ottimizzare la ripartizione delle risorse. La reciprocità, sempre nel pensiero di Polanyi, è un principio di regolazione che riguarda la comunità che, attraverso il circuito dei doni, traccia i propri confini e ridiscute la propria identità attraverso lo stabilirsi di relazioni. Guardando a questa tripartizione si può operare un accostamento tra meccanismi e modelli economici. E' attraverso questi accostamenti che studiosi successivi come Serge Latouche distinguono tra "economia di mercato" (a predominanza di "mercato"), "economia sociale" (a

questa complessa etimologia pesa il primato del diritto penale rispetto a quello privato che ha trasformato il *reus* nel "colpevole", tradendo il riconoscimento dell'argine contrattuale del termine.

¹³⁹ Cfr. (Polanyi, 1944), citato anche in (Berra;Meo, 2001).

predominanza di “redistribuzione”, come nella teoria del welfare) e “economia solidale” in cui è la reciprocità maussiana il perno attorno al quale girano mercato e redistribuzione. In quest’ultima rientra il modello di produzione del free software, un modello alternativo a quello delle *software houses* come Microsoft o Sun, perché si fonda sulla cooperazione e sulla condivisione che le tecnologie di rete oggi possono garantire.

Eppure l’affermazione del principio di reciprocità è solo uno degli spunti produttivi che il saggio sul dono ha seminato. Infatti Georges Bataille prende in esame l’aspetto opposto a quello della produzione di valore aggiunto (crescita esponenziale del valore del dono) o dello scambio: il consumo. Nei *potlac* della costa occidentale del nordamerica moltissimo è assolutamente sprecato, distrutto. “In nessun luogo il prestigio individuale di un capo e quello del suo clan sono legati maggiormente allo splendore e al ricambiare puntualmente e ad usura i doni accettati, così da obbligare coloro verso cui si era rimasti obbligati. Consumazione e distruzione sono veramente senza limiti. In certi potlac bisogna dare tutto ciò che si possiede, senza conservare niente” (Mauss, 1950:212). In quest’arena vince chi è in grado di consumare la maggior parte delle risorse. Ritorna il tema dell’onore e del prestigio sociale ma soprattutto emerge un carattere anti-economico del sistema dei doni. Bataille¹⁴⁰ prende in esame questa ulteriore ambivalenza del dono nella sua “economia generale del dispendio”, tradotta nei termini del limite dell’utile. Egli sostiene che, malgrado apparentemente l’azione umana sia spiegabile attraverso la ricerca della razionalità (così come apparentemente un dono sembra disinteressato e gratuito), ci sono sfere dell’esistenza molto importanti (e forse le più importanti), come l’erotismo o l’arte, che si possono spiegare solamente ricorrendo ai concetti di consumo antiutilitaristico, di dissipazione e di spreco. Allargando il campo dell’azione umana Bataille arriva a teorizzare che non vi sia ambito dove, “all’utile rinvenibile nei mezzi, non subentri, proiettata nella dimensione del fine, la dissipazione e la spesa” (Tagliapietra, 2002). Attraverso quest’ammissione il pensiero di Bataille effettua un hyperlink con quello del Marx dei *Grundrisse*, in riferimento

¹⁴⁰ Cfr. (Bataille, 2000).

particolare al “lavoro del consumo”¹⁴¹. Sulla base di queste riflessioni il dono è dislocato, sino ad assumere un carattere prettamente individuale: “la dimensione in cui l'uomo realizza sovranità e godimento. Queste non risiedono, come pensano i grandi capitalisti, nell'accumulo dell'avere, ma nella libertà di essere e nella pienezza di sé che chi dona cerca di affermare” (Tagliapietra, 2002). Tagliapietra prosegue collegando quest'analisi di Bataille al superuomo (un altro *hyper* !?) di Nietzsche, perché anche nello Zarathustra il dono supera il significato naif e ipocrita dell'amore per il prossimo, diventando ricchezza che si riversa per amor di sé (del donatore), “come il sole, specchiando la sua luce nel mare, fa sì che anche il più povero dei pescatori remi con un remo d'oro”.

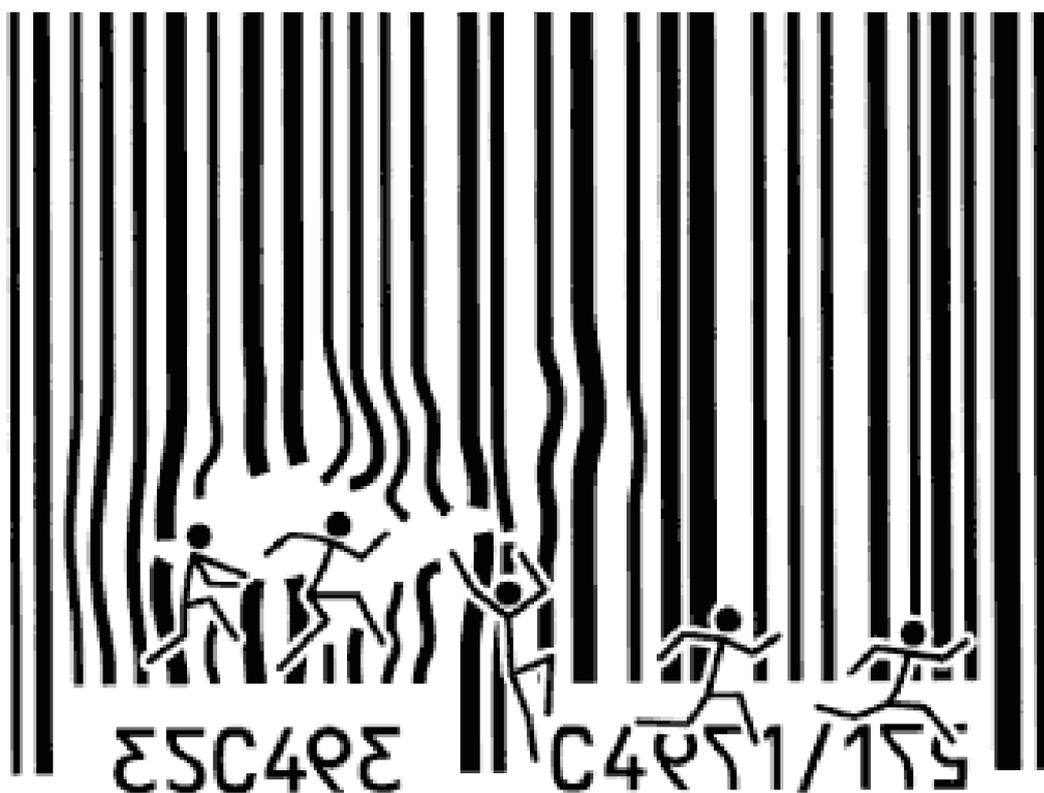
A questo punto, dopo aver illustrato molte delle ambivalenze del dono e i suoi aspetti perturbanti, ritengo utile tornare al suo carattere “comunitario” espresso all'inizio dell'*Essai sur le Don*: “Innanzitutto, non si tratta di individui, ma di collettività che si obbligano reciprocamente, effettuano scambi e contrattano” (Mauss, 1950:160). E' in questa prospettiva, quella delle obbligazioni reciproche e, più in generale, della reciprocità, che io vedo fruttoso collocare il movimento del software libero. La reciprocità è un sistema di connessione: in questo ambito non hanno rilievo né le leggi del mercato (il prezzo) né le disposizioni ufficiali della redistribuzione, ma tra le parti (donatore e donatario) si viene a creare un'obbligazione morale iscritta nel voler mantenere la relazione. Questa reciprocità, in quanto legame, costituisce di fatto anche un vincolo. “Mentre nel commercio lo scambio è immediato e viene regolato attraverso il contratto, il dono ridisegna un rapporto che continua in ciclo infinito. L'ingresso in una relazione di scambi di doni implica un indebitamento perenne, un coinvolgimento in relazioni personali che limitano la libertà di interrompere a proprio piacimento la relazione” (Berra;Meo, 2001:150). Per Bronislaw Malinowski la principale funzione del *kula*¹⁴² era proprio il suo carattere contrattuale di “strumento per le alleanze”, che garantiva il mantenimento della pace e il rafforzamento della coesione all'interno

¹⁴¹ Cfr. (Marx, 1976) e, in particolare sull'importanza del lavoro del consumo per il cinema, anche (Brancato, 2001).

¹⁴² “Il *kula* è una specie di grande potlac; convogliando un grande commercio intertribale, si estende su tutte le isole Trobriand, su una parte delle isole di Entrecasteaux e delle isole Amphlett” (Mauss, 1950:187).

del gruppo dei donatori¹⁴³. Pensare al dono come ad un dispositivo di mediazione ci allontana ulteriormente dal carattere di “prestazione disinteressata” o di “concessione per pura abnegazione” che il dizionario riporta al primo lemma. E’ in questo senso, quello di un’ossimorica forma di liberalismo prescrittivo, che va inquadrata la problematicità del modello del software libero. Cioè le possibilità e le speranze di un modello che vuole ridiscutere l’economia a partire dai concetti base di proprietà, di merce e di concorrenza. Con una caratteristica davvero perturbante: quando decidiamo di cedere la conoscenza (il software, la merce in questione, può essere paragonato alla conoscenza allo stato puro) in realtà non ce ne priviamo affatto.

Copyright & barcodes



¹⁴³ Cfr. (Malinowski, 1922).

La considerazione precedente sullo statuto speciale della “merce conoscenza” apre delle riflessioni sui concetti di consumo e proprietà di una portata tale da eccedere i limiti di questo lavoro. Eppure non mi voglio sottrarre dal portare avanti il discorso delle ambivalenze del sistema del dono, perciò intendo fare alcune considerazioni che, per forza di cose, non possono che essere una parte infinitesimale dell’ampio campo di suggestioni che tematiche come queste recano con sé.

Il mio punto di partenza è la riconsiderazione del consumo in chiave produttiva. La conoscenza è un bene che, seppure possa rientrare nelle logiche di scarsità e abbondanza, riposiziona completamente il secondo movimento economico: il consumo. Consumare conoscenza non equivale a distruggerla, semmai a diffonderla. L’uso di un software non costituisce una distruzione dello stesso (come nel caso di un bene alimentare). Mentre un programma gira non si usura né si consumano le righe di codice, anzi, si verifica un’attualizzazione della conoscenza profusa nel prodotto che, ogni volta che viene lanciato, deve riuscire a dare delle risposte concrete ai nostri bisogni. Questa caratteristica di risorsa inesauribile si collega alla caratteristica dell’immaterialità. Un programma è conoscenza (*soft*) inserita in un supporto (*hard*), che è assolutamente un contenitore accidentale, rinnovabile e intercambiabile. Ad un livello più astratto il software non dipende né dal supporto in cui è riprodotto, né dal linguaggio contingente in cui è sviluppato: teoricamente un’idea non è esprimibile in un solo codice. Tutte queste caratteristiche fanno del software un prodotto sui generis, accostabile alla conoscenza pura¹⁴⁴. Attraverso l’esempio del software possiamo cogliere l’illusione prospettica del consumo: “Quest’illusione, coltivata soprattutto dall’economia neoclassica degli ultimi cento anni circa, sostiene che il consumo costituisce la fine del percorso per beni e servizi, un punto terminale della loro vita sociale, la conclusione di qualche forma di circolo materiale” (Appadurai, 1996:93). Questa inversione del momento del consumo non nasce però con il software. Innanzitutto va ricordato come riconoscere la conoscenza come fattore chiave dello sviluppo economico sia un’operazione molto datata, nella quale molti economisti e sociologi del Novecento hanno profuso il loro impegno. Secondo

¹⁴⁴ Per “conoscenza pura” s’intende la conoscenza tout court, non applicata. Questa forma, come tutte le forme che rivendicano una purezza, è ovviamente da considerarsi ideale.

questa prospettiva la gestione della conoscenza è il presupposto della produzione dei beni e dei servizi immateriali. L'intuizione di un comparto produttivo dedicato alla realizzazione di merci non finalizzate alla manipolazione fisica ma alla manipolazione cognitiva è già presente nella scuola di Francoforte. L'idea dell' "industria culturale" presuppone una trasformazione del processo produttivo nel quale il capitale di base costituito dalle materie prime viene sostituito dalla conoscenza. L'immaterialità del KNOWARE non deve trarre in inganno. Questa prospettiva continua a mettere al centro la logica della produzione come fattore principale del valore aggiunto, assegnando alla conoscenza il titolo strategico di un vantaggio competitivo. Anche l'immateriale può essere mercificato (si pensi all'energia). Secondo questa logica orientata alla produzione, produrre di più, produrre meglio o abbattere i costi sono le principali strategie per fronteggiare la concorrenza. La conoscenza è assimilata ad uno strumento e non è percepita come uno scopo. L'orientamento alla produzione si è trovato quindi nella posizione scomoda di dover issare delle barriere intorno al sapere per poterlo conservare in maniera esclusiva o monopolistica. Per questa necessità si è dovuto inserire l'istituto della proprietà intellettuale come categoria della legge, divisa in due aree: il brevetto e il copyright (diritto d'autore). Attraverso questi istituti si è potuto riattribuire il carattere di merce alla conoscenza. Nel caso del software un'ulteriore tutela, la licenza d'uso, configura una particolare tipologia contrattuale in cui viene locato solamente il permesso di usare il prodotto, tenendo fuori dalla portata del locatario tutti i diritti di proprietà. In realtà quando acquistiamo del software proprietario noi non stiamo acquistando le linee di codice contenute nel supporto ma la possibilità di usarle, cioè il nostro lavoro stesso, il lavoro del consumo. Ho usato non a caso i termini specifici del contratto d'affitto, perché pochi giorni fa il mio antivirus mi ha avvisato che era trascorso un anno dalla data dell'acquisto del prodotto e che, in base alla licenza d'uso, non avrei potuto più scaricare dal sito della *software house* gli aggiornamenti delle definizioni dei nuovi virus per proteggere il sistema. In questo modo, rendendo la conoscenza inaccessibile e commercializzandone un uso limitato, si è potuto facilmente attribuire al software le caratteristiche della merce tradizionale, anzi, di una merce portentosa. Angelo Raffaele Meo sostiene che la produttività dei

programmatore sia stata e continui ad essere costante: dieci istruzioni al giorno, tenendo conto del tempo speso nell'analisi del progetto e nell'assistenza fornita al cliente (Berra;Meo, 2001:25). Ovviamente le dieci istruzioni che un programmatore scrive al giorno d'oggi sono molto più espressive di quelle degli anni passati; tuttavia, se confrontiamo i progressi del mondo dell'hardware (velocità di calcolo e affidabilità della componentistica) con quelli del software, balza agli occhi l'assoluta sproporzione di questo rapporto in favore dei primi. Se però, come abbiamo sostenuto, sviluppare software costa molto, c'è il vantaggio che, una volta ottenuto il prototipo, farne una copia o diversi milioni è assolutamente ininfluenza. Ecco perché alla normativa sui brevetti si è dovuta aggiungere quella del copyright, cioè, in senso stretto, del diritto di copia (*copyright*). La biografia personale di Mr. Gates ci mostra quanto le magnifiche sorti e progressive del capitale abbiano trovato, durante gli ultimi decenni del Novecento, nel software la propria gallina dalle uova d'oro. Alla fine degli anni Sessanta il software veniva ceduto insieme alla macchina ad un unico prezzo, secondo la consuetudine del *bundling* varata dalla IBM, l'industria egemone del mercato al livello planetario. In questo periodo la proprietà del prodotto veniva riconosciuta alla IBM attraverso l'istituto della protezione del segreto industriale, ma ciò non costituiva ancora un limite all'attività degli hacker del Mit che potevano studiare i sorgenti e riadattarli all'interno della loro comunità. Con la frammentazione del mercato e la nascita di molte giovani *software house* negli anni Settanta fu presa la decisione, all'inizio degli anni Ottanta, di accorpate la tutela del software alle leggi di protezione del diritto d'autore. E' in quest'epoca che nasce il cosiddetto "contratto a strappo". "Il contratto a strappo è costituito da condizioni d'uso che vengono apposte su un foglio all'interno della plastica trasparente in modo leggibile, ovvero stampate sul coperchio della scatola" (D'Affitto Imperiali, 1990). In questo caso aprire la scatola (o la busta contenente i supporti magnetici) configura l'aver preso visione dei termini contrattuali e la manifestazione della volontà del cliente di acquistare il prodotto. "E' stato fatto osservare in sede giuridica, però, che l'apertura dell'involucro di un bene di largo consumo è un atto ordinario, naturalmente preliminare a quello dell'esame delle disposizioni ivi contenute e il cliente può ritenere in buona fede che le condizioni d'uso non siano

altro che istruzioni per l'uso o semplice pubblicità e non prestarvi attenzione” (D’Affitto Imperiali, 1990). Appare in maniera evidente come l’attuale mercato del software (della conoscenza) sia sorto e abbia assunto tali dimensioni grazie a delle restrizioni giuridiche dell’accesso a questa conoscenza. Cioè per aumentare il business si è ritenuto opportuno limitare la pratica di cessazione di diritti, aggiungendo di volta in volta nuove condizioni contrattuali¹⁴⁵. In pratica l’acquisto di software costituisce oggi la compravendita di un diritto limitato e determinato nel tempo. A conferma ulteriore di questa situazione, se ce ne fosse bisogno, si deve notare la divisione adottata in tempi recenti tra l’acquisto della licenza d’uso e la fornitura del software stesso. In un ufficio dove ci sono molti pc che necessitano dello stesso software dovranno essere acquistate tante licenze quante macchine monteranno il prodotto. In questi casi la software house invia una copia sola del programma più un contratto che sottoscrive il numero di licenze acquistate. Il vero prodotto, dal software è diventato la licenza. Grazie a questo e a tanti altri espedienti si è potuto inserire il software nell’economia classica della produzione di beni e servizi.

Il carattere di merce che si è attribuito al software continua però a mostrare la sua problematicità. Mai come in questo caso l’idea marxista del valore come somma del lavoro necessario (retribuzione per tempo impiegato) a produrre una merce va in *crash*. Secondo questa logica, come abbiamo avuto modo di vedere, la prima copia del prodotto costerebbe vari milioni di Euro e le successive sarebbero quasi gratis. I dualismi del marxismo (struttura e sovrastruttura, lavoro astratto e lavoro concreto) si dimostrano inadeguati a descrivere questo nuovo aspetto della merce. Nel caso del software, ancora di più che nel caso delle merci visuali, il corpo fantasmatico del prodotto ci sfugge. Nel caso delle merci visuali ci troviamo dinnanzi alla difficile quantificazione di un valore aggiunto di tipo comunicativo che esse creano attraverso la fascinazione. Parafrasando Marx nei suoi stessi termini potremmo definire il valore di scambio delle merci visuali come la somma del tempo che il consumatore passa in osservazione/fascinazione del *brand*; ed ecco che questa dinamica riporta il consumo al centro del processo, spodestando il momento della produzione dal suo dominio assoluto. Per indicare

¹⁴⁵ Cfr. (Scelsi, 1994).

questa frattura con il precedente assetto economico-sociale sono state coniate molte definizioni, in maggioranza caratterizzate dal prefisso post: *postfordista*, *postindustriale*, *postmoderno*, *postmateriale*, *postorganico*. Termini e paradigmi profondamente diversi che però hanno in comune il senso di indicare una transizione, dal non più al non ancora, di cui non si riescono a prefigurare gli scenari futuri.



ST

Figura 32: Una delle tante provocazioni rivolte alla Microsoft. In questo caso l'ironia si genera nel cortocircuito USA – Proprietà - Comunismo - Maccartismo.
http://www.stud.ntnu.no/~shane/stasj/div_bilder/49.html

I modelli dell' "informazionalismo" e della "Network Society" di Manuel Castells¹⁴⁶ sono le recenti manifestazioni della prospettiva che contraddistingue il nostro periodo storico attraverso il paradigma tecnologico introdotto dalla rivoluzione della *information technology*, ossia tutte quelle tecnologie che ruotano attorno all'informazione. In questa transizione il modello del software libero, attraverso le ambivalenze del *giftware*, scioglie il carattere di merce consolidato della conoscenza. Non riconoscendo le limitazioni d'uso e di copia, il *giftware* erode alle fondamenta il sistema all'interno del quale la produzione e la commercializzazione della conoscenza avevano prosperato.

Le nuove forme che il possesso e consumo assumono all'interno del modello del software libero sembrano possedere molte delle ambiguità sin qui analizzate riguardo al concetto di dono. Ricominciamo idealmente dalle valutazioni di Mauss:

Solo che, quando sarà data la festa, tutto dovrà essere ricambiato, tutto dovrà essere speso. E', dunque, un diritto di proprietà che si ha sul dono ricevuto, di una proprietà, tuttavia, di un certo tipo. Si potrebbe dire che essa partecipi di tutti i principi giuridici che noi moderni abbiamo accuratamente separato gli uni dagli altri. Si tratta di proprietà e di possesso, di pegno e di cosa locata, venduta e acquistata e, nello stesso tempo, di deposito, mandato e federcommesso: la cosa, infatti, viene data a condizione di usarla per un altro, o di trasmetterla a un terzo, «compagno lontano», *murimuri*¹⁴⁷.

[Mauss, 1950:191]

Nel frammento viene messo chiaramente in risalto il carattere ambivalente del dono. In questo fondere e confondere le differenze il dono è assolutamente cyber: risolve le contraddizioni che si creano sugli assi interesse-spontaneità, sincerità-obbligatorietà, generosità-costrizione. "Quale che sia la mediazione attraverso la quale io penetro nell'universo del dono, quella del piacere, dell'interesse, dell'obbligazione e della spontaneità, io non accedo pienamente che per la dialettizzazione di questo ingresso particolare con gli altri ingressi possibili" (Caillé, 1991). Il dono è un NET, con le sue pratiche d'entrata e d'uscita. E' uno

¹⁴⁶ Cfr (Himanen, 2001) e (Castells, 1996).

¹⁴⁷ Mauss, parlando del *kula*, riprende anche gli studi di C.S. Seligmann. Il *murimuri* o *muri muri* è un "remote partner", cioè un compagno/a che vive a distanza dal soggetto. Cfr. (Seligmann, 1910:505).

spazio attraversato in cui i dualismi si ricompongono e si mette in atto un processo ambivalente che porta alla comunità, alla cooperazione.

Il *giftware* eredita questo carattere del dono e riscrive le logiche del possesso e della merce. Il copyright, si svuota delle componenti del diritto positivo (o si toglie la maschera), diventando una barriera che vincola l'accesso alla conoscenza. A questo punto si può comprendere perché molte delle lotte dell'*hacktivism* hanno avuto il copyright come bersaglio. Il punto di vista dell'immagine aberrante fornita del *mainstream* vorrebbe che l'hacker, essendo un pirata informatico, lotta contro il copyright per poter continuare a perpetrare i suoi crimini senza rischiare con la legge. Per rispondere alle esigenze lobbystiche delle *software houses*, i governi (Italia compresa) prendono come pretesto il movimento hacker e la pirateria (confondendoli spesso) per inasprire le sanzioni in materia di diritto d'autore. Nell'ordinamento italiano la legge n. 248 del 18/08/2000 in materia di "Nuove norme di tutela del diritto d'autore" è un esempio di tale processo. Con l'entrata in vigore¹⁴⁸ della suddetta legge la normativa italiana dispone che la copia non autorizzata di prodotti software costituisce reato anche quando viene effettuata non a scopo di lucro. Inoltre sempre la 248/2000, all'art. 13, prevede che:

Chiunque abusivamente duplica, per trarne profitto, programmi per elaboratore o ai medesimi fini importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale o imprenditoriale o concede in locazione programmi contenuti in supporti non contrassegnati dalla Società italiana degli autori ed editori (SIAE), è soggetto alla pena della reclusione da sei mesi a tre anni e della multa da lire cinque milioni a lire trenta milioni. La stessa pena si applica se il fatto concerne qualsiasi mezzo inteso unicamente a consentire o facilitare la rimozione arbitraria o l'elusione funzionale di dispositivi applicati a protezione di un programma per elaboratori. La pena non è inferiore nel minimo a due anni di reclusione e la multa a lire trenta milioni se il fatto è di rilevante gravità

[Legge 248/2000, art.13, comma 1]

La sostituzione operata dal legislatore tra "a scopo di lucro" e "per trarne profitto" ha effetti molto gravi, perché trasporta nell'illegalità tutte le copie non

¹⁴⁸ La legge è entrata in vigore da settembre 2000, integrando (sarebbe meglio dire riscrivendo) la precedente legge del 22 aprile 1941. La normativa in questione comunque non ha carattere di retroattività.

autorizzate di software. Dinanzi a questa levata di scudi, non si può non avvertire quanto fragile stia diventando la tutela di un istituto, come il copyright, che sembra perdere il contatto con la realtà ogni giorno che passa. Lo stesso Norbert Wiener, il padre della cibernetica, aveva intuito negli anni Cinquanta il carattere reazionario del copyright.

Questi ultimi anni sono stati caratterizzati da due tendenze opposte e perfino contrastanti. Da un lato abbiamo una struttura di comunicazione, sia nazionale che internazionale, che presenta un grado di completezza finora mai raggiunto nella storia. [...] D'altro canto, le pressioni dei comitati Dies, Rankin e Mundt, la regolamentazione delle informazioni militari e le recenti rivelazioni di una incredibile negligenza in certi ambienti del Dipartimento di Stato, dimostrano che ci stiamo avvicinando a un costume mentale paragonabile soltanto a quello che dominava nella Venezia del Rinascimento. Allora, infatti, ai servizi d'informazione straordinariamente precisi degli ambasciatori veneziani si univa un riserbo così geloso negli affari dello Stato che il governo affidava ai suoi sicari il compito di sopprimere gli artigiani che intendevano emigrare, al fine di conservare il monopolio delle arti e dei mestieri più qualificati.

[Wiener, 1950:140]

Contro la logica del mettere la conoscenza sotto chiave sono sorti molti movimenti che hanno preso seriamente di mira l'attuale istituto del copyright. Le principali situazioni internazionali hanno adottato la forma associativa: Electronic Frontier Foundation, Free Speech Movement e League For Programming Freedom. In Italia si è assistito al proliferare di molte TAZ indipendenti.

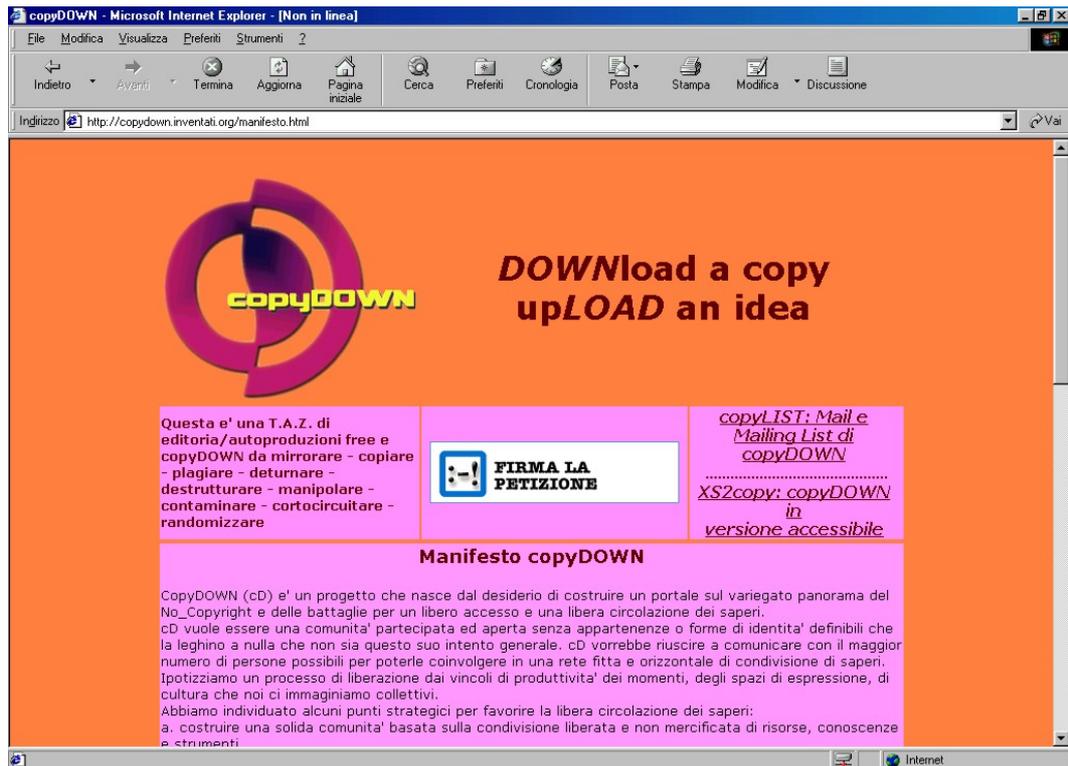


Figura 33: Screenshot del sito del movimento copyDOWN – DOWNload a copy upLOAD ad idea. <http://copydown.inventati.org>

Il dibattito intorno al copyright è però strettamente correlato al dibattito sulla ricerca, ossia a come si configura oggi la produzione di conoscenza. Il principale argomento dei difensori del copyright è che in assenza della tutela del diritto d'autore non ci sarebbero gli stimoli (traduci i capitali) per fare ricerca. In questo senso la riflessione di Wiener si completa con l'analisi dei meccanismi della comunità scientifica in quanto comunità virtuale, basata sull'informazione. Prendendo come spunto il *Little Dorrit* di Dickens, Wiener contrappone il protagonista Daniel Doyce, un artigiano intento alla ricerca continua di modi migliori (tecniche e metodi) per risolvere le situazioni concrete del suo lavoro, alla "Mudfog Association", una parodia dell'Associazione Britannica per il Progresso nelle Scienze (il "club delle scienze" in voga all'epoca del romanziere inglese). L'obiettivo di Wiener è mostrare quanto la nascita della ricerca applicata e del settore della ricerca privata industriale abbia, di fatto, scavalcato questo assetto: "Se consideriamo Faraday come un membro tipico dell'antica British Association for the Advancement of Science, la catena che lo unisce ai moderni ricercatori dei

laboratori della Bell, attraverso Maxwell e Heaviside fino a Campbell e Shannon, può dirsi completa” (Wiener, 1950:144). Si potrebbe identificare in Edison il punto di collegamento tra vecchio e nuovo assetto. Edison era a tutti gli effetti un artigiano e un uomo di scienza, ma, soprattutto, l’ideatore del laboratorio industriale delle ricerche, ossia dell’industrializzazione delle invenzioni. All’interno del laboratorio di Edison un’invenzione era il risultato di un’attenta e sistematica ricerca, non più della brillante intuizione dell’artigiano Daniel Doyce. Eppure l’istituto del brevetto segue ancora la logica che effettivamente si aveva nel periodo delle invenzioni domestiche degli “artigiani dalle mani d’oro”.

Pensare alle invenzioni come a merci è ancora possibile, ma l’idea che a qualcuno sia garantito per legge un limitato monopolio per il loro sfruttamento ha fatto il suo tempo perché si basa sul principio dell’autentica originalità. Gli istituti coordinati del brevetto e del copyright mettono alle strette il concetto stesso d’invenzione. A tal proposito gli interrogativi irrisolti sono molteplici. Cosa differenzia un’invenzione da un riassetto di precedenti conoscenze? Dove finiscono gli alfabeti e le parole, che dovrebbero essere imbrevettabili (proprietà di tutti), e dove comincia il testo, che è soggetto a diritto d’autore? Ha senso la tutela giuridica della frase *La mela è sul tavolo*? E di un neologismo come *supercalifragilistichepiralitoso*? E della parola *Nike*? E di un segno grafico? E di un brand?

Questi interrogativi conducono ad una feroce critica della logica della scoperta individuale e dell’idea di proprietà dell’informazione. Come sostiene lo stesso Wiener, “l’idea che in un mondo soggetto a continue modificazioni l’informazione possa essere immagazzinata senza una sostanziale menomazione del suo valore è un’idea falsa. [...] L’informazione è assai più un problema di processo che di immagazzinamento. [...] In altri termini, nessun complesso di ricerche scientifiche, scrupolosamente registrate in testi o giornali e poi custodite nelle nostre biblioteche sotto l’etichetta del segreto, potrà offrirci, a lungo andare, una protezione adeguata in un mondo in cui l’effettivo livello dell’informazione è in continuo progresso. Per i cervelli non vi sono linee Maginot” (Wiener, 1950:150-152). La diffusione della conoscenza non è più solamente una questione culturale o per i pochi eletti di un club esclusivo. Dal momento che essa è stata

identificata come una risorsa industriale, il suo accesso libero e gratuito dovrebbe costituire a tutti gli effetti un diritto sindacale del *new-work*.

L'esempio del free software dovrebbe costituire il modello per un sistema di ricerca che si presume pubblico, nel senso che debba rispondere dei bisogni della collettività. In un recente articolo¹⁴⁹ si afferma che il Progetto Genoma Umano, una delle più grandi imprese scientifiche di sempre, è stata resa possibile anche grazie a programmi bio informatici non brevettabili. "Se fossero stati protetti da brevetti, molti ricercatori sarebbero stati esclusi da questo fondamentale filone di ricerca ed emarginati dalla ricerca internazionale. Invece, i biologi di tutto il mondo hanno potuto leggere, riprodurre e migliorare i risultati del Progetto e rimanere sul mercato della conoscenza con un diritto in più" (Sulston, 2002).

Soltanto comprendendo la vastità di tutte queste trasformazioni si può afferrare la dimensione rivoluzionaria del *giftware*. La General Public Licence è il primo anti-brevetto. Le sue caratteristiche di ambivalenza (protegge liberando) e connettività (è una licenza virale, quindi crea dipendenza, legami) sono proprio quelle del dono. Il *giftware* attraversa le mutazioni dell'economia riposizionandone gli elementi, senza incorrere nell'errore storicista di Mauss, quello di idealizzare e voler ripetere un passato (la società del dono senza mercato) secondo le logiche del prefisso *neo*. Il *giftware* scioglie i vincoli del copyright (copyleft) e restituisce all'utente del software la "proprietà" della conoscenza: il codice sorgente. Inoltre, con il suo modello di sviluppo, ripristina la centralità del consumo che agisce di pari passo con la produzione. Le modalità organizzative che hanno portato allo sviluppo di Linux¹⁵⁰ sono esemplari di un rapporto di interdipendenza tra produzione e consumo che è stato teorizzato nella figura del *prosumer*. Il *giftware* è lo spirito della nascente economia di rete, che intende collegare le 4co¹⁵¹: conoscenza, consumo, comunicazione e comunità. Appunto come il dono per Mauss, dove "il permanere dell'influenza delle cose

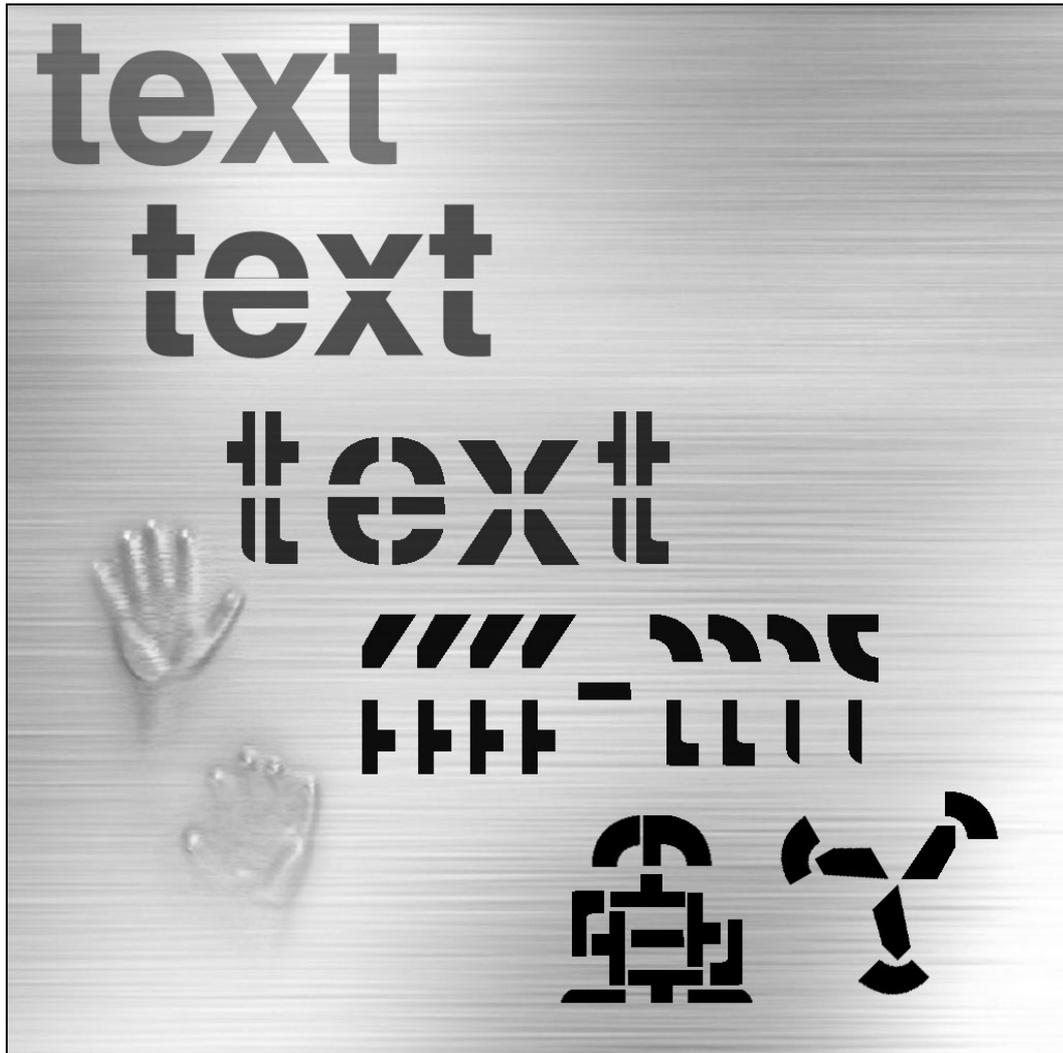
¹⁴⁹ Cfr. (Sulston, 2002)

¹⁵⁰ "Ogni settimana il programma scritto inizialmente da Torvalds e dalla sua tribù veniva restituito sulla rete e riceveva un riscontro da parte di migliaia di utilizzatori. Si metteva così in moto, in tempo reale, un processo di selezione e valutazione dei mutamenti introdotti dai numerosi programmatori. Quindi le tre fasi di creazione, selezione e variazione procedevano in un movimento continuo, reso possibile dal grande e interconnesso campo organizzativo rappresentato dalla rete" (Berra;Meo, 2001:100).

¹⁵¹ Il riferimento è alle 4co (Contratto di Collaborazione Coordinata e Continuativa), usato per la parte maggioritaria dei lavoratori del settore del *Information & Communication Technology*.

scambiate non fa che esprimere, abbastanza direttamente, il modo in cui i sottogruppi di queste società frammentate di tipo arcaico, sono costantemente connessi reciprocamente e sentono di doversi tutto” (Mauss, 1950:206).

DECOSTRUZIONI E DISLOCAZIONI TESTUALI



Tra gli anni Sessanta e i Settanta molte discussioni hanno attraversato il concetto di cultura e la *mission* dell'etnografia. In quel periodo si assiste alla moltiplicazione dei punti di vista e delle prospettive di ricerca sull'uomo. I discorsi portati avanti dalla nascente semiotica e dall'ermeneutica riescono a spostare, all'interno di alcuni ambienti accademici, l'interesse degli antropologi e

degli etnografi per la struttura sociale e per il comportamento. La crisi del modello funzionalista-comportamentista, peraltro già evidenziata negli approcci dello strutturalismo di Lévi-Strauss, favoriva lo sviluppo di nuovi orientamenti per le scienze sociali. L'emergere dell'antropologia interpretativa è la conseguenza di questa più ampia trasformazione, avvenuta appunto a cavallo tra gli anni Sessanta e i Settanta, che ha spostato l'attenzione dei ricercatori dallo spazio osservabile del comportamento (misurabile ? Quantificabile ?) allo spazio simbolico della produzione segna.

La direzione complessiva che è stata presa è di nuovo una direzione che può essere generalmente definita "interpretativa" [...]

Tutti noi guardiamo con diffidenza sia al tentativo di far rientrare a ogni costo le scienze sociali nell'immagine delle scienze naturali sia agli schemi generali che spiegano troppo. Noi abbiamo cercato piuttosto di far avanzare una concezione della ricerca centrata sull'analisi del significato che le azioni sociali hanno per coloro che le intraprendono e delle credenze e delle istituzioni che conferiscono a quelle azioni quel significato. Gli esseri umani, che sono dotati di linguaggio e vivono nella storia, sono animati, nel bene e nel male, da intenzioni, visioni, ricordi, speranze, e umori, come pure da passioni e giudizi, e questi hanno non poco a che fare con ciò che essi fanno e con i motivi per cui lo fanno. Un tentativo di comprendere la loro vita sociale e culturale solo in termini di forze, meccanismi e istinti, variabili oggettivate disposte in sistemi di causalità chiusi, è improbabile che abbia successo.

[Geertz, 1995:152]

L'esposizione di questa prospettiva fornitaci da Clifford Geertz è molto chiara. Scostandosi dalla tradizione del comportamentismo, l'etnografia non è la scienza della *thin description* (di ciò che il nativo fa in quanto osservabile) ma un approccio che mira alla *thick description*¹⁵², cioè alla descrizione di una "gerarchia stratificata di strutture significative" (Geertz, 1973:43) nei cui termini si deve interpretare l'azione. L'idea di un'attività etnografica basata non sulla descrizione ma sull'interpretazione continua ad avere tuttora il suo valore, inserita all'interno di un ventaglio di nuovi aspetti da tenere in considerazione come

¹⁵² Secondo la parafrasi di Gilbert Ryle. Cfr (Geertz, 1973:42).

l'autorità del punto di vista etnografico, il disorientamento del concetto di cultura e l'asimmetria del rapporto tra etnografo e nativo.

L'idea di Geertz della cultura come un "documento agito" costituisce, pur nei suoi limiti, un punto di partenza relativamente nuovo: la vita sociale deve essere fondamentalmente concepita come una negoziazione di significati (Marcus;Fischer, 1986:69). Questa metafora della cultura come un testo costituisce uno snodo problematico da cui partono approcci anche molto divergenti. Bisogna chiarire che cosa intendiamo per testualità. Infatti il concetto riduttivo di testo lo illustra nei termini dell'insieme di parole che, nella loro forma, dicitura e interpunzione, sono contenute in uno scritto o in un documento. Identificare il testo come un insieme di elementi sotto gli occhi dell'etnografo ci riporta alla tradizionale idea della "lettura" delle culture in cui il corpo non marcato del ricercatore si mette sulle spalle del nativo e ne interpreta l'agire. Sotto questa angolatura il processo di ricerca si configura come una forma più raffinata di ventriloquismo in cui, sottraendo la parola ai nativi, si pensa di poter circoscrivere la loro cultura attraverso l'individuazione di strutture di significati socialmente costituite e relativamente stabili. Al riparo da questo rischio bisogna considerare non solo il carattere aperto (non finito) di un testo, cioè quello di poter essere interpretato in maniere diverse non autoescludentisi, ma anche le sue dinamiche interne. Un testo è un campo di forze, una vettorialità dove i fattori, ne negoziati e prodotti dal consumo, non sono né finiti né individuabili a priori. In questo caso un testo, essendo uno spazio immateriale interindividuale, un'area di produzione segnica, assume molte delle caratteristiche del cyberspace. E' partendo da queste considerazioni che intendo svolgere un lavoro "sperimentale" su alcuni testi che attraversano l'intersezione trafficata dell'*hacking*, proprio in quanto assetti mutevoli che ci aiutano a percorrere i sentieri possibili di questa cultura.

Nel tentativo di condurre un'analisi mirata alla moltiplicazione dei significati espressi in un testo ho scelto di adottare un approccio di tipo decostruttivista. "La decostruzione non è una teoria, né una filosofia. Né una scuola, né un metodo. Neanche un discorso, un atto o una pratica. È ciò che accade, che sta accadendo oggi [...] La decostruzione è l'evento" (Derrida, 2002:42). Nonostante il monito di

Derrida l'idea di decostruzione che voglio presentare è comunque connessa alla ricerca. Sotto questa angolazione, si può considerare la decostruzione come un'attività di consumo testuale che non conserva l'integrità del testo, ma tenta di attraversarlo per amplificarne le tensioni interne. Se possiamo pensare ad un testo come alle tracce¹⁵³ lasciate in un sentiero, allora la decostruzione è l'attività che ci consente di esplorare queste tracce per condurci all'inaspettato. Si configura come un non-metodo (essendo multiprospettica) in cui non si tratta di risalire dal significante al significato ma di moltiplicare la rete dei significati del testo.

L'architettura è stato il campo di studi dove la decostruzione ha potuto maggiormente liberare il suo spirito creativo. Una vocazione progettista affermata nettamente dall'inizio degli anni Ottanta, ha preso il nome di "decostruttivismo". In questo caso la decostruzione prende come testi di riferimento le forme delle avanguardie storiche del Novecento. In questa dialettica quello che viene decostruito è, principalmente, il concetto di modernità. Alcuni storici dell'architettura convengono che il decostruttivismo non costituisca uno stile, ma la convergenza di esperienze progettuali che condividono lo stesso punto di partenza: le avanguardie russe degli anni Venti.



Figura 34:
Daniel Libeskind
Felix Nussbaum haus,
Lotter Str.2, 49078,
Osnabrück, Germany

¹⁵³ “Occorre pensare ora che la scrittura è a un sol tempo più esterna alla parola non essendo la sua «immagine» o il suo «simbolo», e più interna alla parola che è già in se stessa una scrittura. Ancor prima di essere legato all'incisione, all'impressione, al disegno o alla lettera, ad un significante che rinvia in generale ad un significante da esso significato, il concetto di grafia implica come possibilità comune a tutti i sistemi di significazione, l'istanza della traccia istituita” (Derrida, 1969:72).



Figura 35: Coop Himme(l)blau, 1983-1988
Rooftop remodelling Falkestrasse, Falkestrasse 6, A-1010, Vienna, Austria

Per Derrida l'architettura è "un'attività o un impegno della gente che legge, guarda questi edifici, entra nel loro spazio, si muove nello spazio, sperimenta lo spazio in modo diverso" (Derrida, 1989:9). Dando risalto al momento della fruizione (consumo) dell'architettura si comprende come il senso di queste esperienze sia quello di "mettere in movimento" lo spazio. "Ai movimenti della società servivano edifici solidi. Identitari. Dialettici. Centrali. Ora tutta questa solidità si è incenerita nell'aria perché l'architettura brucia. I nuovi architetti che hanno dissolto lo stile citazionista postmodern sono quelli che intrecciano *body-language*, web-tecnologie, avatar-identità, immaginando un'architettura non più legata ad una solidità euclidea e storicista, bensì al movimento" (Canevacci, 2002:152).

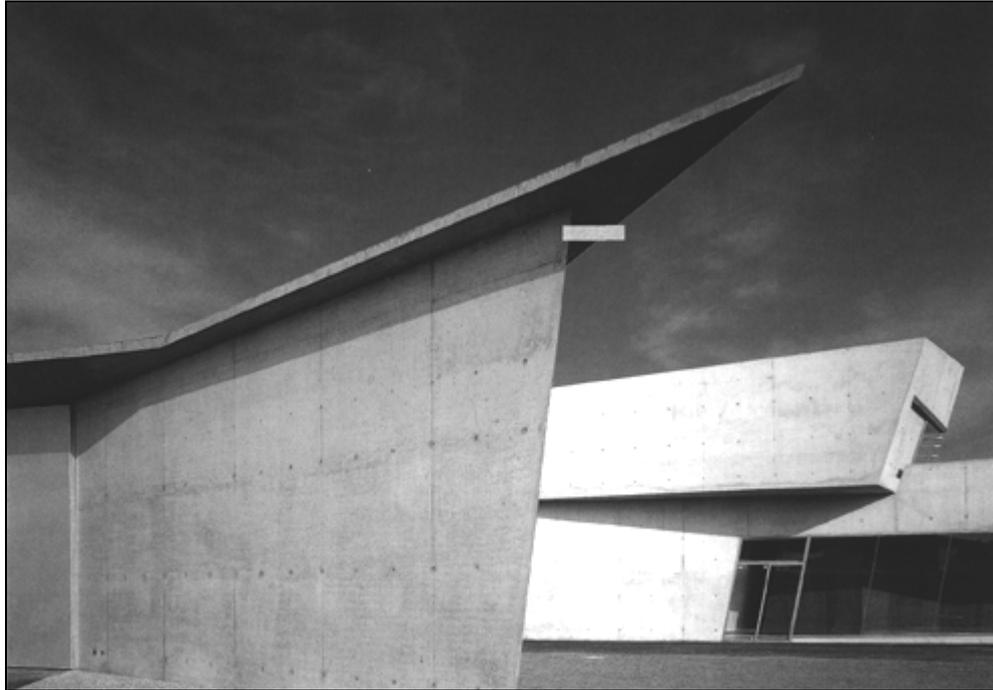


Figura 36: Zaha Hadid
VITRA FIRE STATION, Weil am Rhein, Germany

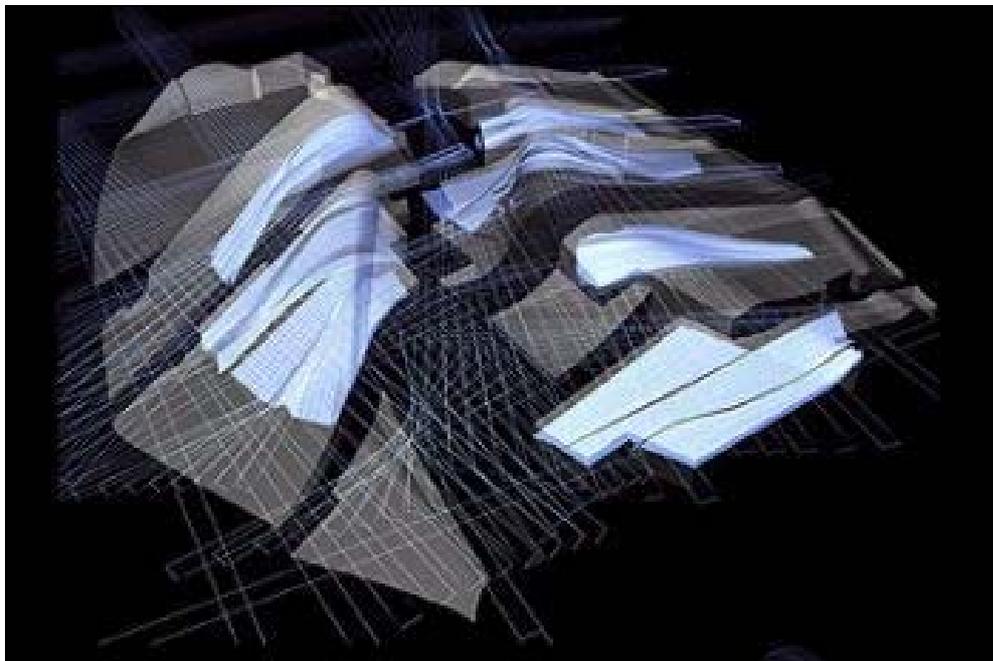


Figura 37: Eisenman Architects
Peter Eisenman computer rendering of the City of Culture of Galicia
Santiago de Compostela, Spain (Ottenuta per cortesia de “La Biennale di Venezia”)

Da luoghi identitari e stabili si opera una mutazione dello spazio verso la sua incompiutezza: spazi ibridi, indeterminati, mutevoli. L'uomo che li attraversa è chiamato a intervenire, a inventare una collocazione temporaneamente stabile. In questo modo il consumatore si appropria della progettualità dello spazio, diventandone anche il creatore (*prosumer*). La sfida architettonico-urbanistica che le metropoli hanno iniziato ad affrontare dagli anni Ottanta è la risemantizzazione delle aree dismesse, gli spazi che il postindustriale ha svincolato dalla prigionia della fabbrica. Quest'attività di risemantizzazione è altamente decostruttiva, procede cioè sciogliendo i vincoli identitari delle aree una volta dedicate alla produzione per trasformarle in spazi fluidi, multipli, in paesaggi da attraversare. A mio giudizio non è un caso che tra i sette finalisti del concorso per la risistemazione di Ground Zero, una delle *aree post-* più radicate nell'immaginario collettivo, ci siano i progetti di molti studi di architettura che hanno fatto la storia del decostruzionismo.

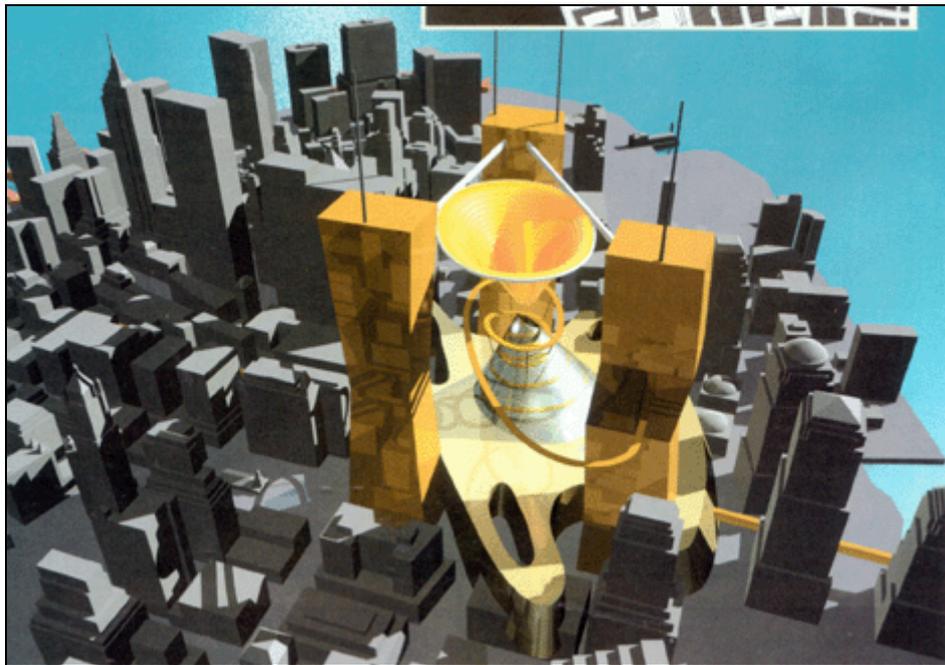


Figura 38: Coop Himmel(b)lau, 2002
Progetto per Ground Zero.

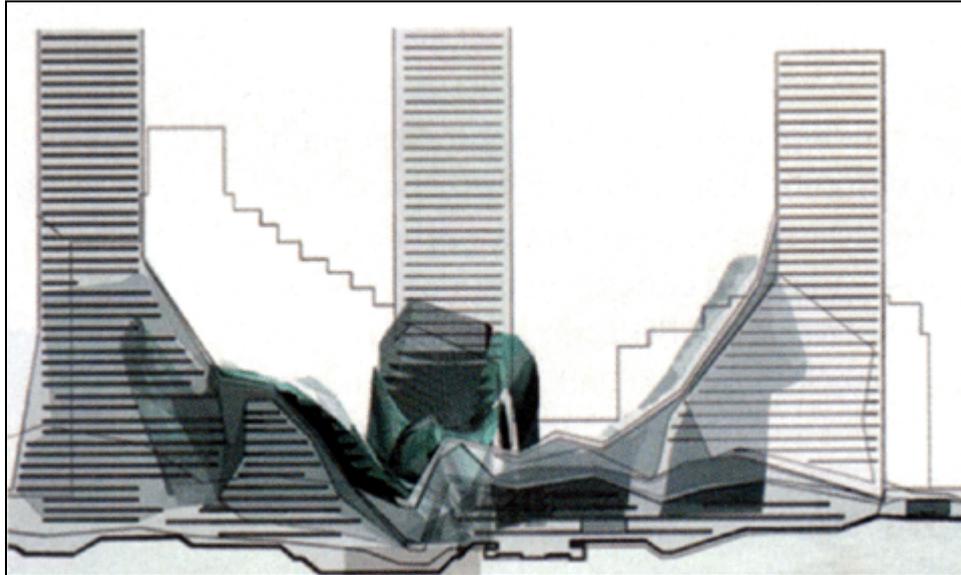


Figura 39: Einsenman Architects, 2002
Progetto per Ground Zero.

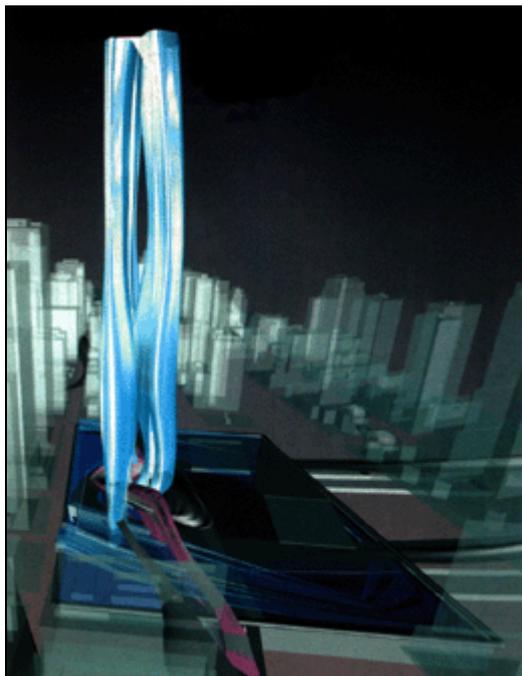


Figura 40: Zaha Hadid, 2002
Progetto per Ground Zero

Il mio intento, in questo capitolo, è applicare la logica della decostruzione in antropologia, ed in particolare allo studio dei testi prodotti da una cultura.

The jargon file

Il “jargon file” è un progetto che ha già quasi trent’anni. Nel 1973 a Stanford la comunità degli hacker iniziò la compilazione di una sorta di dizionario che contenesse tutti i termini usati e i modi di dire propri degli hacker. Naturalmente a tutti era concesso modificare le voci del file o inserire la descrizione di nuovi termini. In inglese *jargon* significa letteralmente “gergo” e, a differenza del termine *slang* che indica il linguaggio informale o della strada, è usato per indicare un insieme di termini tecnici propri di un mestiere. Eppure il jargon file non comprende i termini tecnici che ci sono sui libri di informatica, ma il lessico di una comunità che si struttura intorno ad una sorta di *techspeak*: un parlare informale di cose altamente tecniche. Lo stesso nome “jargon file” è un gioco di parole che vuol dire sia “file di gergo” (il file che contiene il nostro gergo) che “gergo dei file” (il gergo che si usa nel parlare dei files, cioè nell’informatica).

Da 1973 ad oggi questo file è stato aggiornato più volte, in particolare dai ricercatori del MIT di Boston e dello Xerox Certer a Palo Alto. Attualmente il file è accessibile all’indirizzo <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon>, il sito personale di Eric Raymond, il manteiner di questo file, che ne ha anche curato la pubblicazione libraria¹⁵⁴. Ci troviamo di fronte, quindi, ad un testo particolare. Innanzitutto è un dizionario, quindi un testo fortemente normativizzato e organizzato in voci. Inoltre è un documento collettivo e condiviso, aperto a tutti e modificabile, non identico a sé stesso. Per questo motivo ogni due o tre anni Raymond organizza tutte le proposte di modifica e, tramite un lavoro partecipato in mailing list, “rilascia” una versione riveduta del file. Attualmente l’ultima versione rilasciata da Raymond è la 4.0.0. Eppure, se si consulta il file on-line, ci si accorgerà che nel frattempo esso ha preso molte altre strade, arrivando anche a definire una “rease” nuova della versione 4, cioè la 4.2.0 del 31 gennaio 2000. Tutte le modifiche fatte al jargon file sono consultabili attraverso un *log file* (<http://www.jargonfile.com/jargon/jargon-upd.lst>) che si autogenera riportando

¹⁵⁴ *The New Hackers Dictionary* (1961 voci), Mit Press, Cambridge, 1996.

qualsiasi cambiamento avvenuto o proposto. Già la consultazione di questa *update list* ci fornisce dei dati molto interessanti.

Voci aggiunte per versione:	
4.1.0	153
4.1.1	22
4.1.2	4
4.1.3	12
4.2.0	30
TOT	221

Voci modificate per versione	
4.1.0	160
4.1.1	80
4.1.2	34
4.1.3	17
4.2.0	80
TOT	371

Numero totale delle voci (versione 4.0.0)	2046
Numero totale delle voci (versione 4.2.0)	2267
Di cui	
voci nuove	221 (10,80%)
voci modificate	371 (18,13%)
voci eliminate	24 (1,17%)

Infatti se sommiamo le percentuali di cambiamento (voci nuove, modificate e eliminate) otteniamo il 30,11%. Cioè, soltanto dalla versione 4.0.0 alla 4.2.0 il dizionario ha subito una mutazione dell'ordine di un terzo delle sue voci. Inoltre è anche importante sottolineare che in solo due relase il numero totale delle voci è aumentato del 10%.

Da queste prime considerazioni appare evidente che effettuare un'analisi accurata di un testo come "the jargon file" è un lavoro davvero impegnativo, in termini di tempo e di volume delle implicazioni possibili. Per questo motivo ho deciso di avvalermi di tecniche di analisi statistico testuale che consentono, grazie all'aiuto del computer, di "investigare" un testo in maniera sistematica. Grazie a queste tecniche posso isolare dei frammenti, mettere in relazione parti "distanti" del testo e impostare ricerche in base a particolari chiavi di lettura. Questo modo di procedere non è consuetudine in un lavoro antropologico, dove, più che alla numerizzazione di un testo, si punta all'individuazione dei significati secondo l'approccio ermeneutico. Eppure io ritengo che l'uso di tecniche di statistica testuale possa orientare quest'approccio ermeneutico su un testo così vasto (circa 800 pagine) e così rigidamente organizzato. Inoltre, quando ho pensato per la

prima volta di applicare queste tecniche, ero molto attratto dall'idea di affidare ad un calcolatore l'analisi di un testo che parlasse di calcolatori. Guardando metaforicamente al *the jargon file* come ad un testo etnografico polifonico (lo studio condotto dagli "etnografi hacker" sulla cultura nei "nativi calcolatori"), l'idea di affidare al computer stesso una parte dell'analisi del testo mi appariva come un bizzarro ma stimolante tentativo di retroantropologia, cioè di un'interpretazione che procede dall'oggetto osservato all'osservatore. Ovviamente in questo caso il mio intento non è delegare interamente all'elaboratore l'analisi del testo (non sono in preda alla "quantofrenia"), piuttosto quello di decostruire *the jargon file* intrecciando le decostruzioni della macchina alle mie.

Prima di procedere all'applicazione delle tecniche sul testo è meglio presentare sommariamente come esse siano strutturate. La parola è l'unità d'analisi elementare della statistica testuale. Alle fondamenta di quest'approccio c'è il concetto di "parola", segno "marcato" dalla posizione tra separatori (lo spazio prima e dopo). Grazie all'individuazione delle parole (elementi costitutivi isolabili) il testo può essere progressivamente frammentato. Quest'assunto è molto importante perché identifica un modo di agire che avanza per successive segmentazioni, sino a giungere ad un elemento definito al di sotto del quale si stabilisce di non poter procedere ulteriormente. Quando ci troviamo di fronte ad un testo scritto, come in questo caso, rischiamo di sottovalutare questo assunto, in quanto può sembrare quasi scontato che gli elementi combinatori della pagina siano le parole¹⁵⁵. Immaginiamo di trovarci dinnanzi ad un testo filmico. Potremmo prendere le scene come unità fondamentali, oppure le singole inquadrature, oppure soltanto i movimenti di macchina. Lo stesso problema si pone per altri testi, come quello musicale o quello teatrale. Questi esempi fanno riflettere sull'evidenza data alla parola come "unità indiscutibile" del testo scritto, consentendoci di relativizzare questo assunto e capire il carattere convenzionale di questa operazione.

¹⁵⁵ In realtà, come dimostra la linguistica, la ricerca delle entità ultime del linguaggio è una chimera. Una parola scritta è infatti un'insieme di segni (grafemi) su un supporto. Inoltre il significato di una parola può interessare molte unità di senso (noemi) anche in assenza di polisemia. Questo mostra come la ricerca di "forme ultime", tentata anche dall'antropologia classica, sia essenzialmente un processo indeterminabile (sempre ammesso che tali forme esistano ?!).

La letteratura in materia sostiene che in base alla parola sia possibile individuare: i riferimenti tematici, ovvero i temi su cui è costruito il testo, individuabili tramite un'analisi esplorativa; i riferimenti semantici lungo cui è articolato, cioè le dimensioni di senso evidenziate tramite l'analisi multidimensionale; le strutture morfo-sintattiche, rilevabili nel corso dell'analisi lessicale (della Ratta Rinaldi, 2001). L'analisi della dimensione tematica del *corpus*¹⁵⁶ è quindi il primo passo dell'analisi e, in presenza di file di dimensioni consistenti, il semplice “conteggio delle parole” e l'individuazione di quelle più ricorrenti è già di per sé rilevante (della Ratta Rinaldi, 2000); oltre alle parole selezionate secondo il criterio della frequenza (parole tema), le tecniche statistiche testuali consentono di confrontare la nostra base testuale con lessici di frequenza, per individuare le parole sovra-rappresentate nel corpus rispetto ad modello di linguaggio utilizzato come riferimento (parole chiave). Altre forme significative rintracciabili nel corpus sono i “segmenti ripetuti (o parole composte), cioè le sequenze di parole ripetute più di una volta” (della Ratta Rinaldi, 2001:109). Per analizzare la struttura morfo-sintattica di un testo è necessario ricondurre le forme grafiche¹⁵⁷ ai lemmi e ridurre, per quanto possibile, le ambiguità di significato delle singole parole; è necessario quindi disporre di “dizionari che consentano di riconoscere per ciascuna forma la categoria grammaticale di appartenenza” (della Ratta Rinaldi, 2001:115); questa fase d'analisi prende il nome di analisi lessicale ed è importante se si vogliono comparare testi di autori diversi sulla base delle caratteristiche grammaticali; oltre che dai linguisti, che cercano di individuare i diversi stili argomentativi, questa analisi è molto usata anche dagli psicologi. Successivamente alla fase di “lemmatizzazione” del testo è possibile proiettare i lemmi individuati su un piano fattoriale e procedere ad una analisi delle corrispondenze lessicali per individuare, attraverso l'associazione statistica fra le

¹⁵⁶ Per *corpus* di testi si intende qualsiasi insieme di informazioni composto da uno o più testi, ciascuno dei quali è suddiviso in vari frammenti (Bolasco, 1995:88). “Al fine di un'analisi del suo contenuto un corpus testuale può immaginarsi alla stregua di un database, ossia come un insieme strutturato (array) di dati linguistici (stringhe di parole) “sfogliabile” in differenti modi, a seconda dei propri obbiettivi (Bolasco, 1997:168).

¹⁵⁷ Una forma grafica è una sequenza di caratteri non separatori (in genere lettere), delimitata da caratteri separatori (spazi bianchi, segni di punteggiatura). Coincide con le parole diverse presenti nel corpus.

parole, le dimensioni semantiche attraverso cui interpretare il testo. Un'ulteriore e interessante applicazione della statistica testuale consiste nello studio delle partizioni: se il nostro corpus è costituito da diversi testi fra loro confrontabili sotto un qualche punto di vista, è possibile studiare le differenze nei vocabolari che caratterizzano i differenti testi.

Le dimensioni¹⁵⁸ del *New hacker's dictionary* (titolo del jargon file) rendono interessante l'applicazione di tali tecniche d'analisi anche limitatamente alla prima delle tre fasi d'analisi precedentemente descritte. I software a mia disposizione infatti non permettono di effettuare l'analisi grammaticale su testi in lingua inglese, e la particolare natura del corpus (un dizionario) non consente di effettuare una suddivisione in partizioni confrontabili che produca risultati semanticamente interessanti.

L'analisi tematica del *New hacker's dictionary* partirà dall'individuazione del vocabolario (insieme delle parole diverse), finalizzata all'estrazione delle "parole tema", che presentano il maggior numero di frequenze all'interno del corpus. Successivamente si estrarranno i segmenti ripetuti, ovvero le sequenze di parole che si ripetono, nella stessa successione, almeno due volte nel *corpus*; i segmenti ripetuti rilevano frasi tipiche e modi di dire e il loro contenuto presenta minori incertezze semantiche rispetto alle singole forme grafiche (Bolasco, 1997; della Ratta- Rinaldi, 2000). Dopo avere selezionato (in parte grazie all'aiuto degli strumenti informatici, ma soprattutto grazie all'intervento manuale) le parole tema e i segmenti ripetuti più rilevanti, si ritornerà al testo originario per studiare, tramite un'analisi delle concordanze, "gli ambiti di significato cui fanno riferimento le parole principali" (della Ratta- Rinaldi, 2000:111). L'analisi delle concordanze, che studia sistematicamente i contesti locali (o *intorni*) di una data parola (Bolasco, 1999), è il momento culmine della fase esplorativa dell'analisi e permette di tracciare una mappa dei significati presenti nel *corpus* e legati ad ogni singola parola.

¹⁵⁸ "Ogni parola che appare in un testo si definisce occorrenza. L'insieme delle parole diverse individua il vocabolario del corpus. Il numero totale (N) di occorrenze determina la dimensione o lunghezza del corpus. Il numero di parole diverse in un testo definisce invece l'ampiezza del vocabolario (V)" (Bolasco,1997:168).

I software che ho usato per l'analisi sono stati Lexico3 e Taltac. Il primo è un software sviluppato da Cedric Lamalle e André Salem per l'Università 3 di Parigi, Sorbonne Nouvelle¹⁵⁹. Taltac (Trattamento Automatico Lessico-Testuale per l'Analisi del Contenuto) è stato elaborato nel corso degli anni Novanta in seguito alle ricerche svolte dall'Università degli Studi di Salerno e dall'Università degli Studi di Roma "La Sapienza", coordinate da Sergio Bolasco. Il software è stato sviluppato, in tre anni di lavoro, da Francesco Baiocchi e Adolfo Morrone¹⁶⁰. Il programma è particolarmente utile per l'analisi di corpus in lingua italiana, possedendo al proprio interno dei lessici di frequenza con cui poter confrontare il testo oggetto d'analisi e permettendo di effettuare la riconduzione delle forme grafiche ai lemmi di appartenenza; il testo che ho analizzato contiene l'ultima versione disponibile del "jargon file" (4.3.3), in lingua inglese, e per questo motivo ho potuto sfruttare solo parzialmente le possibilità d'analisi offerte da Taltac. Proprio per l'impossibilità del software di riconoscere i lemmi delle parole (non essendo dotato di un dizionario inglese), l'unità d'analisi di questo studio è costituita dalla forma grafica.

E' stato fatto un uso complementare e non alternativo di questi due software, cercando di sfruttare al massimo le peculiari potenzialità di ciascun programma. Così, in un primo momento, è stato utilizzato Lexico per l'analisi preliminare del testo e l'esplorazione e descrizione del contenuto. Ho quindi estratto il vocabolario ed i segmenti ripetuti. Questi ultimi sono stati importati in Taltac per una selezione di quelli più significativi. Taltac infatti permette il calcolo dell'indice IS¹⁶¹, un indice di rilevanza "utile a discriminare i segmenti pieni da quelli vuoti, rispondendo a due esigenze: 1) attribuire importanza nulla ai segmenti composti solo da parole vuote¹⁶²; 2) data una sequenza originaria (es. <capo_dello_stato>) e una sua espansione vuota (<es. il_capo_dello_stato>) attribuire maggiore importanza alla prima che alla seconda." (Bolasco, Baiocchi,

¹⁵⁹ Lexico è un freeware (<http://www.cavi.univ-paris3.fr/ilpga/ilpga/tal/lexicoWWW/>).

¹⁶⁰ Taltac è un software proprietario, distribuito dalla Libreria Cisu, Roma.

¹⁶¹ "L'indice considera il rapporto fra il numero delle occorrenze del segmento e quello delle forme semplici che lo compongono, ponderando tale quantità con il numero di parole non grammaticali presenti nel segmento" (Bolasco, 1997, p. 173).

¹⁶² Le parole vuote sono quelle di relazione e/o grammaticali, mentre le parole piene o principali sono quelle portatrici di significato e/o lessicali. Generalmente le parole vuote sono trascurate ai fini dell'analisi (Bolasco, 1999).

Morrone, 2000:73)¹⁶³. L'analisi del vocabolario e dei segmenti ripetuti ha permesso di illustrare in maniera abbastanza approfondita i contenuti del *corpus*.

Fase 1: le dimensioni del corpus

The New Hacker's dictionary è un corpus di dimensioni molto grandi: conta infatti quasi 260.000 occorrenze (circa 800 pagine) e 8459 parole diverse. Secondo una classificazione riportata da Bolasco (1997:195) è da ritenersi piccolo un testo con meno di 15.000 occorrenze, corrispondenti a circa 50 pagine: per questo tipo di testi è sconsigliato il ricorso all'analisi statistico testuale; un testo di dimensioni medie invece conta circa 50.000 occorrenze (150 pagine), mentre sono da considerarsi grandi i testi che superano le 100.000 occorrenze (300 pagine). Per avere informazioni sulle dimensioni del testo e sull'opportunità di ricorrere all'analisi informatizzata si può ricorrere anche all'indice di ricchezza lessicale, che misura la varietà linguistica di un testo ed è dato dal rapporto fra il numero totale di parole diverse del *corpus* (il vocabolario, V) e il numero totale di occorrenze (la dimensione, N), moltiplicato per cento: per avere un'analisi che dia risultati significativi dal punto di vista statistico tale indice non dovrebbe assumere valori superiori al 20%. In questo caso l'indice di ricchezza lessicale è del 3,2%¹⁶⁴. Per gli studiosi di statistica testuale la questione delle dimensioni di un testo è particolarmente rilevante non solo per questioni di significatività statistica, ma anche perché "lo studio assume interesse quanto più ampia è l'estensione del corpus testuale, e, di conseguenza, quanto più risulta utile una sua analisi in modalità automatica" (Bolasco, 1999:179).

Fase 2: la normalizzazione del testo

Prima di sottoporre ad analisi il corpus è necessaria una fase di pre-trattamento del dato. *The new hacker's dictionary* è un testo già disponibile in forma scritta;

¹⁶³ Non eravamo certi della capacità del programma di discriminare i segmenti pieni rispetto a quelli vuoti, essendo il software impostato per selezionare segmenti composti da forme grafiche in lingua italiana. Il nostro tentativo ha comunque dato risultati che ci paiono attendibili, in quanto in cima alla lista dei segmenti ripetuti con punteggio più alto sull'Indice Is appaiono in effetti segmenti composti da parole piene, mentre ai segmenti composti da articoli e preposizioni è stato attribuito un Indice Is basso.

¹⁶⁴ $N = 259740$; $V = 8459$; $(V/N) * 100 = 3,257$.

ho deciso di intervenire il meno possibile sul file originale, limitandomi ad eliminare le lettere maiuscole (il programma è infatti *case sensitive*: considera differenti parole uguali ma scritte con lettere in maiuscolo o minuscolo) e ad eliminare i codici HTML presenti nel testo e racchiusi fra segni di maggiore e minore; questi ultimi infatti creavano problemi alla lettura del testo con Lexico, programma che utilizza, per suddividere il testo, chiavi comprese fra gli stessi segni.

Fase 3: l'estrazione del vocabolario

Il vocabolario del corpus conta 8459 parole diverse; ovviamente ordinando le parole per frequenza, nei ranghi più alti troviamo principalmente articoli e preposizioni. Compiono nei primi venti posti anche i termini *'next'*, *'previous'* e *'node'*, ripetuti nel testo originario alla fine di ogni "sottoparagrafo" per facilitare la lettura e la "navigazione" fra le pagine. Eliminati gli elementi vuoti o di navigazione, ho selezionato le seguenti forme grafiche, ritenendole un primo indizio rilevante per riconoscere i riferimenti tematici attorno a cui è articolato il testo e dare una prima descrizione del suo contenuto.

Rango	Forma grafica	Occorrenze	Fasce Freq.	Fr.Norm.275000	% Fr.Cum.
25	see	1325	Alta	1402,85	32,7
29	one	1138	Alta	1204,86	34,6
31	used	1051	Alta	1112,75	35,4
42	i	715	Alta	757,01	39
43	you	714	Alta	755,95	39,3
46	hackers	604	Alta	639,49	40
47	can	591	Alta	625,72	40,2
49	term	564	Alta	597,14	40,7
50	common	561	Alta	593,96	40,9
52	program	533	Alta	564,31	41,3
55	system	508	Alta	537,85	41,9
58	unix	484	Alta	512,44	42,5
59	time	478	Alta	506,08	42,7
61	use	472	Alta	499,73	43
66	hacker	435	Alta	460,56	43,9
67	code	430	Alta	455,26	44,1
69	compare	425	Alta	449,97	44,4
71	software	418	Alta	442,56	44,7
74	computer	378	Alta	400,21	45,2
79	file	366	Media	387,5	45,9

86	sense	312	Media	330,33	46,8
87	usenet	311	Media	329,27	46,9
89	bit	306	Media	323,98	47,1
98	example	280	Media	296,45	48,1
106	machine	258	Media	273,16	49

Tabella 3: Estrazione del vocabolario del testo. Nella tabella sono riportate le prime 106 voci, ordinate per rango sulla base della frequenza delle occorrenze.

L'analisi del vocabolario, punto di partenza, presenta già delle peculiarità. La prima considerazione da fare verte sulla composizione delle prime 100 voci del rango: 106 forme restituiscono la frequenza cumulata del 49% del testo. E' un'osservazione molto importante perché individua una sorta di vocabolario di base del testo, costituendone pressappoco la metà. In queste 106 forme ci sono molti termini di uso comune, che ho tralasciato dal riportare nella precedente tabella, ma, insieme con essi, anche molti termini davvero specialistici che configurano inesorabilmente il carattere del testo. Ad esempio al rango 58 si trova la forma *Unix*, cioè il nome di un importante sistema operativo usato soprattutto nel settore dei mainframe. Procedendo di rango s'incontra la forma *Usenet* (87), il nome della più grande e antica comunità virtuale sorta sulla rete. La presenza di forme come queste nel vocabolario di base ci fa capire come, nonostante la sua vastità e il suo modello dizionarioale, the *jargon file* sia un testo a basso livello di generalità. L'ulteriore presenza, tra le prime 106 posizioni di rango, di termini come *system*, *software*, *computer*, *file*, *bit* e *machine* conferma questa sensazione e indica inequivocabilmente, anche a chi si accosta a questo testo senza conoscerne la storia, il principale ambito di riferimento: l'attitudine hacker verso l'uso (*use*, rango 61) degli elaboratori. Infatti le forme *hackers* e *hacker*, rispettivamente alla 46 e 66 posizione, riportano delle frequenze molto alte che, se cumulate ($604 + 435 = 1039$), collocano il lemma *hacker* al rango 30, prima di tutti i vocaboli riferibili ai calcolatori. Questo giustifica una trattazione separata per il lemma *hacker*, basata sulla radice *hack*.

Rango	Forma grafica	Occorrenze	Fasce Freq.	Fr.Norm.275000	% Fr.Cum.
46	hackers	604	Alta	639,49	40
66	hacker	435	Alta	460,56	43,9
160	hack	184	Media	194,81	53,5
268	hackish	112	Media	118,58	59,5
357	hacking	87	Bassa	92,11	62,8
579	hackerdom	54	Bassa	57,17	68,7
936	hacks	34	Bassa	36	74,6
1059	hacked	30	Bassa	31,76	76,3
1919	hackerism	16	Bassa	16,94	83,7
1919	nethack	16	Bassa	16,94	83,8
4604	hackitude	6	Bassa	6,35	94,5
4604	`hacker	6	Bassa	6,35	93,9
5264	hackerly	5	Bassa	5,29	96,1
5264	hackintosh	5	Bassa	5,29	96,1

Tabella 4: Estrazione del vocabolario del testo. Nella tabella sono riportate le forme che contengono la radice *hack*, ordinate per rango sulla base della frequenza delle occorrenze.

La varietà di queste forme è giustificata dal fatto che la radice *hack* presenta, a seconda dell'uso e che ne viene fatto, una singolare ricchezza semantica, che sarà oggetto d'indagine nell'analisi delle concordanze. Un'ultima nota. Trovare rispettivamente nelle posizioni 42 e 43 parole come *I* e *you*, distanziate appena da un'occorrenza, è stata una sorpresa: probabilmente il segnale di un rapporto intimo e personale, in cui l'io e il tu hanno lo stesso peso.

Fase 4: I segmenti ripetuti

Procedendo nell'esplorazione del testo, l'analisi dei segmenti ripetuti ci sembra particolarmente interessante per "selezionare le sequenze di discorso più significative" (Bolasco, 1997:180). Lexico3 ha individuato nel testo 2228 segmenti ripetuti diversi; non tutti ovviamente sono utili per l'interpretazione tematica del testo. Le sequenze sono infatti spesso ridondanti (la sequenza "church of the subgenius", ad esempio, dà origine a tre segmenti diversi: "church of" "church of the" "church of the subgenius") e molti dei segmenti compresi nella lista sono formati solo da parole vuote. La selezione dei segmenti più

rilevanti per contenuto semantico e frequenza è stata effettuata grazie al calcolo dell'Indice I_s ¹⁶⁵, effettuato da Taltac.

ID	Segmento	Occorrenze tot.	Lunghezza	Indice IS	Indice IS relativo
1586	jargon file	47	2	0,63	0,16
1966	warez d00dz	36	2	3,23	0,81
1736	operating systems	36	2	0,88	0,22
1587	jargon lexicon	34	2	1,03	0,26
1489	many hackers	34	2	0,31	0,08
1783	free software	29	2	0,66	0,16
2022	xerox parc	28	2	2,55	0,64
1666	hack mode	26	2	0,49	0,12
1735	operating system	24	2	0,43	0,11
2060	commonwealth hackish	22	2	1,62	0,40
1986	double bucky	19	2	1,54	0,38
1800	core dump	19	2	1,27	0,32
1787	screen of death	19	3	0,99	0,11
1905	talk mode	19	2	0,69	0,17
1319	hackers tend	19	2	0,64	0,16
1733	operating system	19	2	0,34	0,09
2168	larval stage	18	2	3,13	0,78
2068	creeping featurism	18	2	3,06	0,76
2074	banana problem	18	2	1,33	0,33
1801	mainstream slang	18	2	0,63	0,16
1707	hardware or software	18	3	0,32	0,04
1714	random hacker	18	2	0,31	0,08
2176	palo alto	17	2	4,00	1,00
1753	great britain	17	2	1,81	0,45
1719	world wide web	17	3	1,78	0,20
1771	magic smoke	17	2	0,92	0,23
1652	early 1980s	17	2	0,84	0,21
1957	virtual reality	16	2	1,37	0,34
2032	metasyntactic variable	16	2	1,32	0,33
1645	data structure	16	2	1,05	0,26
2031	ansi standard	16	2	0,94	0,23
1990	bucky bits	16	2	0,91	0,23
1923	piece of code	16	3	0,85	0,09
2045	values of	16	2	0,83	0,21
60	the extreme	16	2	0,75	0,19
1808	web page	16	2	0,69	0,17
1633	network address	16	2	0,37	0,09
1732	operating system	16	2	0,29	0,07
2174	cosmic rays	15	2	3,76	0,94

¹⁶⁵ L'indice I_s è compreso nell'intervallo $0 \leq I_s \leq l^2$ dove l indica la lunghezza del segmento in parole. Se $I_s=0$ allora il segmento è vuoto. Se $I_s=l^2$ il segmento è composto esclusivamente da forme piene la cui frequenza coincide con quella del segmento. L'indice I_s viene relativizzato rapportandolo al suo massimo e varia nell'intervallo $0 \leq I_s \text{ rel} \leq 1$.

2188	dissociated press	15	2	2,79	0,70
2186	cadet keyboard	15	2	2,29	0,57
1413	hacker ethic	15	2	1,94	0,49
1620	book titles	15	2	1,64	0,41
2134	voodoo programming	15	2	1,47	0,37
1664	mit ai lab	15	3	1,31	0,15
1701	back door	15	2	1,09	0,27
1646	memory leak	15	2	0,90	0,23
1598	line noise	15	2	0,86	0,21
1585	jargon construction	15	2	0,79	0,20
1617	real programmers	15	2	0,46	0,12
1364	system effect	15	2	0,45	0,11
1731	operating system	15	2	0,27	0,07
1765	slang for	15	2	0,26	0,06
2181	uncle gaylord	14	2	3,65	0,91
2041	heavy wizardry	14	2	2,70	0,68
2185	wimp environment	14	2	2,27	0,57
1773	death penalty	14	2	2,23	0,56
2105	overrun screw	14	2	2,00	0,50
1597	line eater	14	2	1,67	0,42
2125	proof paper	14	2	1,43	0,36
52	the early 1980s	14	3	1,05	0,12
2061	deep magic	14	2	1,01	0,25
78	the hacker community	14	3	0,84	0,09
1865	display hack	14	2	0,51	0,13
1726	feature key	14	2	0,48	0,12
1412	hacker culture	14	2	0,38	0,10
1698	source code	14	2	0,23	0,06
1147	used by hackers	14	3	0,14	0,02

Tabella 5: Segmenti ripetuti. Nella tabella sono riportate i principali segmenti ripetuti ritenuti interessanti, ordinate per rango sulla base della frequenza, fino al minimo di 14 occorrenze.

Anche in questa tabella sono stati eliminati i segmenti con molte occorrenze ma ritenuti vuoti. La prima considerazione verte sull'importanza che il segmento *free software* (occorrenze 29, indice IS 0,66) riveste all'interno di questo testo. Si è già avuto modo¹⁶⁶ di spiegare quanto il movimento del software libero sia intrecciato ai percorsi delle culture hacker. Il fatto quindi di trovare quest'espressione nei primissimi posti della precedente tabella non solo conferma quest'assunto, ma ci dà delle indicazioni sull'importanza che tale progetto riveste per gli hacker che si riconoscono nel jargon file. Lo stesso Eric Raymond è uno

¹⁶⁶ Cfr. *Il dono del free software*, capitolo 4 del presente lavoro.

sviluppatore molto noto di software libero e ha anche scritto un saggio, dal titolo *La cattedrale ed il Baazar*, sullo sviluppo di un progetto open source¹⁶⁷.

Un altro aspetto di questa segmentazione a cui intendo dare risalto riguarda la percezione dell'appartenenza ad una dimensione collettiva nell'ambito sociale. A tal senso, procedendo in maniera decrescente per occorrenze totali, il primo segmento che incontriamo è *many hackers* (occorrenze 34). Questo segmento per il nostro software è molto poco significativo¹⁶⁸, e potrebbe veicolare l'idea della non esistenza di una dimensione collettiva autopercepita all'interno del BCH: nell'espressione "molti hackers" la dimensione collettiva è costituita dalla semplice addizione di unità indipendenti. A sostegno di questa prima impressione troviamo un'altro segmento, *commonwealth hackish* (occorrenze 22, indice IS 1,62), che però potrebbe essere interpretato come una prima ammissione del carattere collettivo dell'hacking. Infatti il *commonwealth* è una confederazione, cioè un'intesa comune tra unità che si autopercepiscono come separate. Anticipando la quinta fase (analisi delle concordanze) posso rilevare come all'interno del jargon file l'espressione *commonwealth hackish* assume anche un altro significato: nel contesto delle differenze linguistiche all'interno dell'inglese, questa espressione identifica il peculiare modo di parlare degli hacker della Gran Bretagna.

Hacker jargon as spoken in english outside the u.s., esp. in the british commonwealth. it is reported that commonwealth speakers are more likely to pronounce truncations like `char' and `soc', etc.[...] `in core', for example, means `in memory' (as opposed to `on disk'), and both core dump and the `core image' or `core file' produced by one are terms in favor. some varieties of commonwealth hackish prefer store.

[jargon file, versione 4.3.3, 20/11/2002]

Procedendo in questa ricerca si incorre in un terzetto di segmenti molto importante: *hacker ethic* (occorrenze 15, indice IS 1,64), *the hacker community* (occorrenze 14, indice IS 0,84), *hacker culture* (occorrenze 14, indice IS 0,38).

¹⁶⁷ Il progetto in questione è *Fetchmail*, cioè la riscrittura di un client pop3 per le e-mail.

¹⁶⁸ Infatti l'indice IS che Taltac assegna a questo segmento è di 0,31. Questa bassa valutazione risente della grande frequenza con cui la parole *hackers* e *many* compaiono nel testo anche in segmenti diversi. Il primo termine, inoltre, essendo un aggettivo di uso comune, è molto probabile che sia ritenuto una forma vuota.

Questi segmenti restituiscono una profonda dimensione collettiva all'hacking. Infatti ipotizzare l'esistenza di un'etica hacker significa ritrovarsi a condividere alcuni principi:

1. the belief that information-sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing open-source code and facilitating access to information and to computing resources wherever possible.
2. the belief that system-cracking for fun and exploration is ethically ok as long as the cracker commits no theft, vandalism, or breach of confidentiality.

[jargon file, versione 4.3.3, 20/11/2002: voce *hacker ethic*]

Il passo citato prosegue chiarendo che questi principi sono largamente (ma non universalmente) riconosciuti validi tra gli hackers. Infatti, se il primo principio (la condivisione) è alla base del legame sociale e del progetto del software libero, il secondo principio è molto più controverso. Infatti una parte di chi si riconosce nella definizione di hacker considera l'atto di craccare qualsiasi sistema come sbagliato, anche se non viene commesso alcun danno. In questo caso, però, la presa di posizione dei redattori del jargon file è molto chiara, indicando come un'atto assolutamente conforme all'etica hacker il penetrare in un sistema abusivamente per spiegare al sysop come poter eliminare la vulnerabilità che ha consentito l'intrusione (come già illustrato in alcuni casi di *defacement*).

La costruzione di un'appartenenza comune fornita dalla definizione di *etica hacker* si completa con i termini "comunità" e "cultura". Questa produzione di una cyberlocalità hacker è ovviamente un tentativo riduzionista di dare ordine a un disordine che è mobile (Canevacci, 1999:18). In questo caso ritengo importante sottolineare solamente l'autopercezione di un'appartenenza, il "sentirsi" membri di una comunità hacker, portatori di una cultura hacker. Nell'introduzione al jargon file possiamo leggere:

this is the jargon file, a comprehensive compendium of hacker slang illuminating many aspects of hackish tradition, folklore, and humor.

This document (the jargon file) is in the public domain, to be freely used, shared, and modified. there are (by intention) no legal restraints on what you can do with it, but there are traditions about its proper use to which many hackers are quite strongly attached.[...]

The jargon file is a common heritage of the hacker culture.

[jargon file, versione 4.3.3, 20/11/2002: introduzione]

In questo frammento dell'introduzione al testo è nettamente individuabile come il concetto di cultura vada a finire in pasto al concetto di tradizione. In questo senso l'ultima frase ci illustra come *The new hacker dictionary* stesso sia assimilabile ad un'eredità. Questo modo di pensare la cultura hacker come l'eredità di una tradizione è stato favorito da molti testi che identificano, negli anni Cinquanta o Sessanta, una sorta di età dell'oro dell'hacking. Il tema del primordiale è stato usato molto in antropologia. Attraverso esso si giustifica la produzione della località, indicando, in un imprecisato prima, l'inizio della tradizione. Come si è già avuta occasione di dire, guardare alla cultura come ad una tradizione o ad un'eredità è cogliere l'ORDER e non il BORDER. Per affermare una continuità si devono sempre selezionare i tratti identici e censurare le differenze. La storia dell'antropologia è prosperata sulla base di queste presunte uniformità, rappresentando sempre dei sistemi coerenti per favorire la rilevazione di categorie atemporali.

The 'hacker culture' is actually a loosely networked collection of subcultures that is nevertheless conscious of some important shared experiences, shared roots, and shared values. It has its own myths, heroes, villains, folk epics, in-jokes, taboos, and dreams. Because hackers as a group are particularly creative people who define themselves partly by rejection of 'normal' values and working habits, it has unusually rich and conscious traditions for an intentional culture less than 50 years old.[...] Because hackerdom is an intentional culture (one each individual must choose by action to join), one should not be surprised that the line between description and influence can become more than a little blurred. Earlier versions of the jargon file have played a central role in spreading hacker language and the culture that goes with it to successively larger populations, and we hope and expect that this one will do likewise.

[jargon file, versione 4.3.3, 20/11/2002: introduzione]

Sempre all'interno dell'introduzione al testo la cultura hacker (sempre al singolare !) viene prima definita come una collezione di sottoculture e poi come una controcultura che rigetta i "normali" valori e attitudini al lavoro. L'idea di una collezione di subculture è assolutamente indicativa di una maniera

archeoantropologica di pensare al concetto di cultura. Richiamandosi inesorabilmente al modello del “collezionismo culturale” su cui James Clifford ha scritto tanto¹⁶⁹, quest’ottica persegue nel tentativo scienziato di “individuare e anzi di sezionare una fetta comportamentale caratterizzata da avere stili, ideologie, valori omogenei” (Canevacci, 1999:17). Ma davvero la cultura è una tradizione? Non è piuttosto un divenire? Anche il riferimento alla controcultura, se inquadrato all’interno della dissoluzione del concetto al singolare di cultura (e al suo concetto corollario di una uniformante “cultura dominante”), perde di senso perché si svuota l’egemonia della controparte: verso che cosa essere “contro”? Queste considerazioni riescono a dislocare il punto di vista di questo approccio (un corpo non marcato) e a individuarne il carattere residuo: *the line between description and influence can become more than a little blurred*. Pensare alla cultura come al contenitore di una tradizione identitaria è una forma di propaganda, una strategia che il potere usa per autoconservarsi. Avendo illustrato nei capitoli precedenti un approccio basato sulla differenza e sulla trasformazione, mi limito solamente a ribadire che di cultura si può parlare soltanto al plurale, e cioè si può parlare solo di "culture hacker". In questo senso bisogna interpretare l’unica intuizione felice del frammento sopra citato: la cultura hacker è una cultura “intenzionale”. Senza incorrere nell’errore di dividere le culture tra naturali e artificiali, individuare il carattere contrattuale dell’appartenenza culturale è molto interessante. Io scelgo di appartenere a delle culture, le contamina, le attraverso. Quest’ammissione è alla base dell’approccio sostenuto in questo lavoro perché restituisce il carattere spaziale, plurale e fluido, della culture, che costituiscono una serie di snodi attraverso i quali delle entità negoziano la loro appartenenza. L’appartenenza non è un fattore discreto o privativo, ma un percorso, un’attraversamento.

Per concludere questa fase d’analisi vorrei rilevare come questo senso di appartenenza/attraversamento sia confermato anche dalla presenza di tre segmenti riguardanti il linguaggio: *borderline techspeak* (occorrenze 11, indice IS 2,18) *jargon lexicon* (occorrenze 34, indice IS 1,03) e *mainstream slang* (occorrenze 18, indice IS 0,63). Infatti rispetto al *mainstream slang* (verso cui si è detto di essere “contro”) le culture hacker si riconoscono attraverso un lessico gergale (*jargon*

¹⁶⁹ Cfr Sul collezionare arte e cultura, in (Clifford, 1988:249 e seg.).

lexicon), costituito da una forma ibrida di “parlato tecnico” (*borderline techspeak*).

Fase 5: l’analisi delle concordanze

Per una più corretta delimitazione e interpretazione dei significati attribuiti alle forme grafiche o ai segmenti ripetuti selezionati in quanto ritenuti rilevanti in base alla loro frequenza, è necessario tornare al testo originario e studiarne i contesti d’uso. Questa fase dell’analisi è detta analisi delle concordanze, ed è utile a “specificare gli ambiti di significato cui fanno riferimento le parole principali” (della Ratta- Rinaldi, 2000, p.111). L’analisi delle concordanze, che studia sistematicamente i contesti locali (o *intorni*) di una data parola (Bolasco, 1999), è il momento culmine della fase esplorativa dell’analisi e permette di tracciare una mappa dei significati presenti nel *corpus* e legati ad ogni singola parola. Il software utilizzato in questa fase è stato Lexico, che consente una individuazione e la visualizzazione immediata degli intorni di una forma grafica. Precedentemente si è già fatta una parte di questa analisi rispetto ai frammenti *hacker culture*, *hacker ethic* e *commonwealth hackish*. Per operare l’ennesima decostruzione ritengo utile, come conclusione, effettuare l’analisi delle concordanze della radice *hack*, per arrivare a definire l’insieme dei significati che essa assume nelle sue forme all’interno del *new hacker’s dictionary*. Considerando le dimensioni del corpus e la quantità delle occorrenze della radice *hack* quest’analisi (come tutte le altre analisi di questo lavoro !) non pretende di essere esaustiva.

Il primo passo di quest’analisi è stato andare a consultare il file appunto alla voce *hack*.

1. n. originally, a quick job that produces what is needed, but not well.
2. n. an incredibly good, and perhaps very time-consuming, piece of work that produces exactly what is needed.
3. vt. to bear emotionally or physically. "i can't hack this heat!"
4. vt. to work on something (typically a program). in an immediate sense: "what are you doing?" "i'm hacking teco." in a general (time-extended) sense: "what do you do around here?" "i hack teco." more generally, "i hack `foo'" is roughly equivalent to "'foo' is my major interest (or project)". "i hack solid-state physics." see hacking x for y.

5. vt. to pull a prank on. see sense 2 and hacker (sense 5).
6. vi. to interact with a computer in a playful and exploratory rather than goal-directed way. "whatcha up to?" "oh, just hacking."
7. n. short for hacker.
8. see nethack.
9. [mit] v. to explore the basements, roof ledges, and steam tunnels of a large, institutional building, to the dismay of physical plant workers and (since this is usually performed at educational institutions) the campus police. This activity has been found to be eerily similar to playing adventure games such as dungeons and dragons and zork. see also vadding.

[jargon file, versione 4.3.3, 20/11/2002: voce *hack*]

Da questo elenco numerato si può capire che livello di polisemia abbia raggiunto questa forma. Essa infatti può essere interpretata come un nome (punti 1, 2, 7, 8) e connotare differenti significati, dall'uso più immediato di diminutivo al posto di hacker (7) a due concetti molto diversi tra loro: un lavoro rapido, efficace ma di qualità scadente (1); un lavoro molto buono ed efficace a cui è stato probabilmente dedicato molto tempo (2). Hack è anche il nome di un gioco di ruolo (oggi conosciuto come *nethack*) distribuito in c su vari elaboratori. Inoltre questa forma può essere interpretata come un predicato (punti 3, 4, 5, 6, 9), ed in questo caso i significati sono davvero moltissimi: sopportare emozionalmente o fisicamente (3), occuparsi principalmente di qualcosa (4), fare uno scherzo (5), interagire con un calcolatore in maniera piacevole al fine di esplorarlo (6), esplorare la struttura di un edificio (9).

E' facile capire che, data questa varietà di significati nella forma base, tutti i costrutti della radice *hack* assumono significati così disparati che tentarne un'approccio statistico testuale non ne coglierebbe le peculiarità (per la maggior parte queste forme riportano una o al massimo due occorrenze nel testo). Ad esempio "*happy hacking*" è generalmente usato come saluto di commiato, mentre "*how's hacking?*" è assimilabile alla forma classica di interlocuzione "Come va?". Sempre estraendo in maniera random delle forme con radice *hack* dal testo ho trovato vari neologismi come *hackitude* (attitudine all'hacking) e *hackintosh* (l'hacking rivolto verso il Machintosh, un famoso pc della Apple). La forma

Hactivism, esempio molto particolare di cortocircuito semantico sulla radice hack, non è mai citato (per il momento !?) nel jargon file.

Cut-up

"Essere in grado di leggere un testo senza interporre un'interpretazione è la forma ultima di esperienza interiore"

[Nietzsche]

Attraverso le forme di scrittura etnografica sperimentale possiamo analizzare le relazioni tra etnoWEB e decostruzione. L'idea è di immergere il testo etnografico dentro la decostruzione e non applicare ex-post la decostruzione ad esso. Eppure ancora una volta mi trovo dinnanzi ad un medium (la scrittura) e a un supporto (la carta) che sembrano possedere caratteristiche di stabilità, proprie di edifici semiotici ben saldi. Per aggirare la linearità del significante e la fissità del processo di stampa ho deciso di adottare la tecnica del *cut-up*. William Burroughs ha sperimentato questo metodo di composizione (decomposizione ?!) testuale in molti dei suoi lavori. La maniera più facile per applicare questo metodo è dividere un testo in quattro parti per poi conferire a queste un nuovo ordine. Progressivamente il cut-up può frammentare il testo in moltissime parti, e aumentare la complessità della sequenza inedita che si può ottenere "montando" da questi frammenti. L'unità di riferimento può essere il paragrafo come la parola. In questo senso il cut-up si avvicina molto al cinema, cioè al montaggio di elementi ottenuti separatamente (come le varie inquadrature sono ottenute da diverse telecamere). La forza decostruzionista del cut-up sta nella pratica di tagliare i riferimenti associativi del testo originario per stabilirne degli altri a partire dagli stessi elementi (i frammenti dello stesso testo). La decostruzione è l'attività attraverso la quale si compie il circuito antropologico del familiare: rendere comprensibile il non familiare ma anche rendere estraneo il familiare. "Infrangere il senso comune, ricorrere al non previsto, collocare i soggetti familiari in contesti non familiari, persino scioccanti, sono gli scopi che si propone questa strategia al fine ultimo di riuscire a rendere consapevole il lettore della differenza" (Marcus;Fischer, 1986:216). Lo iato tra il familiare e il non familiare è il *border* antropologico che esprime la differenza, il non identico.

La defamiliarizzazione secondo la critica epistemologica dipende dalla natura stessa del lavoro antropologico tradizionale: protendersi fino alle più remote periferie di un mondo eurocentrico nelle quali si supponeva che le condizioni fossero le più estranee a noi e rivalutare il modo in cui normalmente ci rapportiamo alla realtà per venire finalmente alle prese con ciò che in termini europei viene considerato esotico. La sfida di una critica culturale più riflessiva è di portare al centro ciò che si è intuito in periferia, per eliminare definitivamente i nostri modi consolidati di pensare e concettualizzare.[...]

Noi viviamo in una realtà altrettanto costruita culturalmente e innaturale della loro; una volta riconosciuta questa unità fondamentale tra noi e loro vi sarà una base più valida per *loro* di considerare delle differenze sostanziali.

[Marcus;Fischer, 1986:217]

All'interno di questo meccanismo avvolgente di azione e reazione, in cui due movimenti di segno opposto si contaminano, io scorgo il cuore della ricerca antropologica. La stessa metafora cardiaca riassume sia i movimenti opposti concorrenti che l'importanza vitale che essi hanno in questo settore convergente di studi. Mi piace pensare a questo movimento nei termini del *loop*, un'operazione che il calcolatore esegue all'infinito perché non si verifica mai l'istruzione di arresto. Rendere familiare e rendere estraneo sono i termini del loop antropologico.

La defamiliarizzazione è stata al centro di molte delle pratiche delle avanguardie artistiche del novecento, in particolare dei surrealisti. E' su questo terreno che le esperienze dell'etnografia e del surrealismo si incontrano alla fine degli anni Venti. L'evidenza di questo stretto rapporto è incontestabile nella biografia personale di Michel Leiris e sulle pagine della rivista *Documents*, diretta da Georges Bataille. Sebbene il gruppo di *Documents* fosse nato in seguito alla scissione del movimento surrealista del 1929, anche nel pensiero di Bréton l'idea della conoscenza unificante e rassicurante (rendere familiare) era duramente contestata.

Semplice partita a scacchi di cui mi disinteresso, costituendo l'uomo, chiunque sia, un mediocre avversario. Ciò che non posso sopportare sono queste meschine discussioni relative a tale o tal'altra mossa quando non si tratta di vincere né di perdere. E se il gioco non vale la pena, se la ragione obiettiva serve pessimamente, come in questo caso, a colui che vi fa appello, non conviene piuttosto astrarsi da tali categorie? "La diversità è

così ampia che tutti i toni di voce, tutti i colpi di tosse, i passi, le soffiare di naso, gli starnuti...”. “Se un grappolo non ha due acini uguali, perché volete che io vi descriva quest’acino per l’altro, per tutti gli altri e che ne faccia un acino buono da mangiare? L’intrattabile mania di ridurre l’ignoto al conosciuto, al classificabile, culla i cervelli. Il desiderio dell’analisi supera i sentimenti”. Ne escono pagine di tale prolissità che hanno la loro forza persuasiva solo nella loro stessa stranezza e s’impongono al lettore unicamente per l’uso di un vocabolario astratto, del resto mal definito.

[Breton, 1924]

In quegli stessi anni nasce la pratica del collage. Attraverso la giustapposizione si cercava di relativizzare i vari frammenti. “S’intendeva, per questa via, disaggregare i corpi convenzionali – oggetti, identità – i quali concorrono a produrre quel che più tardi Barthes avrebbe chiamato «l’effetto di realtà»” (Clifford, 1988:160). A differenza della collezione il *collage* non è una tassonomia, una classificazione, una raccolta, ma è un esperimento per creare analogie o cortocircuiti tra mondi percepiti come distanti. Se possiamo dire che la collezione consista essenzialmente nel disporre e nell’ordinare, il collage consiste nel connettere, nel non-order.



Figura 41: René Magritte
The Happy Hand, 1953, oil on canvas, Galerie Isy Brachot, Brussels.

Nell'opera di Magritte l'impulso defamiliarizzante è centrale. Attraverso un sapiente montaggio di elementi e contesti l'artista riesce a generare il senso di uno spazio estraneo, in cui gli oggetti della vita quotidiana si trovano come sospesi. In questo dipinto del 1953 un pianoforte e un gigantesco anello si intersecano all'interno di una sala vuota con tende alle pareti (lo spazio che costituirà il set per eccellenza del perturbante in molti lavori di David Lynch). Nelle considerazioni di Max Ernst questi oggetti, trovandosi di colpo così accostati, uno di fronte all'altro, in un luogo assolutamente estraneo, sfuggono alle loro ingenuie destinazioni (alla loro identità). La loro identità "passerà dal suo falso assoluto, per il giro d'un relativo, a un assoluto nuovo, vero e poetico": i due oggetti fanno l'amore. "La trasmutazione completa, seguita da un atto puro come quello dell'amore, si produrrà forzatamente tutte le volte che le condizioni saranno rese favorevoli dai fatti dati: accoppiamento di due realtà in apparenza inconciliabili su un piano che in apparenza non è conveniente per esse" (Ernst, 1948:43). Le considerazioni di Perniola¹⁷⁰ e di Appadurai¹⁷¹ sul vitalismo della merce e sulla sua sessualità potrebbero idealmente partire dalla ricerca di Magritte. In questo senso la poetica surrealista è un attentato continuo all'idea della personalità unificata e dell'identità¹⁷².

La scrittura etnografica sperimentale ha tentato di esprimere questa spinta defamiliarizzante attraverso l'uso dell'ironia. L'uso della satira distorce i contesti e favorisce la messa in discussione delle istanze che ci sembrano più banali o naturali. Il lavoro del vignettista è quello di illuminare un punto di vista alla luce del quale fatti ritenuti importanti assumono le caratteristiche del ridicolo o del grottesco. La caricatura di un volto è un'operazione abbastanza violenta: i tratti vengono calcati e i contorni sono spesso smarginati. Esagerando degli aspetti in favore di altri si defamiliarizza anche la cosa più familiare per noi, il nostro volto stesso. In questa prospettiva vanno letti i lavori di Horace Miner¹⁷³ e l'etnografia della colazione americana fatta da Renato Rosaldo¹⁷⁴.

¹⁷⁰ Cfr (Perniola, 1994).

¹⁷¹ Cfr (Appadurai, 1986).

¹⁷² Un'ulteriore considerazione può ravvisare in questo senso i continui riferimenti che Breton fa a Freud all'interno del Primo Manifesto del Surrealismo.

¹⁷³ Cfr (Miner, 1965).

¹⁷⁴ Cfr (Rosaldo, 1993).

In questo lavoro io sperimento la tecnica del cut-up cimentandomi nella stesura di un testo etnografico polifonico. Nell'intento di recuperare la componente surrealista del *collage*, intendo effettuare un cut-up isolando dei frammenti da tre testi diversi che ho incontrato nell'intersezione trafficata delle culture hacker. Il primo è un testo satirico denominato *The Gospel According to Tux*¹⁷⁵ (il Vangelo secondo Tux). Tux è il nomignolo del pinguino che fa da mascotte a Linux. Il testo è un evidente parodia di alcuni brani della bibbia dove, però, lo scontro tra il bene e il male è rappresentato dal duello tra Linus Torvalds (Gesù, il software libero) e Bill Gates (il diavolo, il software proprietario). La defamiliarizzazione è già operata nel testo, inscrivendo il dibattito del software libero nelle figure e nel lessico biblico. Il secondo testo s'intitola *Hacking in Italia: a first overview*¹⁷⁶ ed è stato scritto da Raoul Chiesa, un hacker italiano autore anni fa di una delle azioni più clamorose nel nostro Paese. In questo scritto, a metà tra l'autobiografia e il saggio, l'autore ripercorre l'underground italiano dagli anni Ottanta ad oggi. Il suo modo di scrivere è molto intenso e personale, sembra quasi che il testo sia stato redatto per essere letto pubblicamente (ovviamente questa è una mia impressione). Il terzo testo è *A Cyberpunk Manifesto*¹⁷⁷, un manifesto del cyberpunk scritto nel 1997 da Christian As. Kirtchev. Questo testo, nella migliore tradizione delle avanguardie, è pensato e redatto come un manifesto di pensieri e intenzioni. Una forte struttura a elenchi puntati organizza i periodi del manifesto in cinque sezioni: *Cyberpunk*, *Society*, *The System*, *The vision*, *Where are we*.

Le differenze tra questi tre diversi tipi di testi si compongono nel cut-up, morphizzandosi. Attraverso la possibilità di comporre un testo da frammenti di altre informazioni il cut-up si pone come un vero *hypertext*, cioè un testo che va oltre la testualità predefinita. Il cut-up è una scrittura che perde la linearità, la sequenzialità. E' una miscela di sensazioni che è metafora dei tagli e delle rotture che possiamo ravvisare dentro al concetto di cultura. E' una scrittura che si muove sul filo del rasoio del senso, da una parte l'interpretazione e dall'altra il nonsense. In questo particolare esperimento io ho scelto di fare un montaggio molto

¹⁷⁵ www.tuxedo.org/~esr/jargon/html/entry/Tux.html

¹⁷⁶ <http://www.apogeeonline.com/webzine/1999/01/07/01/199901070102>

¹⁷⁷ <http://www.ecn.org/settorecyb/txt/cybermanifest.html>

narrativo e poco allucinatorio, cioè di non usare elementi random perché una parte degli intenti di questo lavoro è comunque la rappresentazione di un percorso che ho compiuto all'interno delle culture hacker. Ho deciso addirittura di non decontestualizzare le prime due frasi, visto che sono delle citazioni. Assumere pienamente il ruolo di "regista" del testo etnografico è un passo da compiere per tutti gli studiosi che si celano ancora dietro la barriera del corpo non marcato dell'osservatore assoluto. L'antropologia classica che "dispone" il fatto etnografico non si è mai assunta questa responsabilità, nascondendosi in maniera mendace dietro al ruolo di "assistente al montaggio" (il testo etnografico redatto nell'università al termine del lavoro sul campo).

Titoli di testa

"Io non ho particolari talenti. Sono solo appassionatamente curioso" (Albert Einstein, fisico).

"Il mio unico crimine è la curiosità" (The Mentor, Hacker's Manifest, anni 80).

1/ We are those, the Different. Technological rats, swimming in the ocean of information.

Quando mi sono avvicinato all'hacking per la prima volta vedevo questo mondo come un luogo sacro, una religione, uno stile di vita, un modo di pensare e agire. La penso ancora così. Ho rifiutato spesso di procedere o partecipare all'identificazione di hacker responsabili di violazioni di sistemi, ma non di danni. Perché hacking, per me, continua a voler dire libertà, sfida, essere più bravi.

L'hacking per me era tempo libero, era vita, era tutto: sicuramente era anche una droga.

4/ We are the student hacking computer systems, exploring the depth of his reach.

7/ Our point of view shows more than ordinary people can see. They see only what is outside, but we see what is inside. That's what we are - realists with the glasses of dreamers.

16/ The Cyberpunk is no literature genre anymore, not even an ordinary subculture. The Cyberpunk is a stand-alone new culture,

offspring of the new age. A culture that unites our common interests and views. We are a unit. We are Cyberpunks.

3/ People fear the new and unknown. They prefer the old, the known and checked truths. They are afraid of what the new can bring to them. They are afraid that they can lose what they have.

La IBM, nell'ultima campagna stampa sulla sicurezza dei propri server, recitava: "E se un bambino violasse la tua rete ?" Stiamo arrivando alla strumentalizzazione degli hacker, alla "moda" dell'hacking. Il cinema, la televisione, gli articoli sui settimanali, i trafiletti sui quotidiani hacking, hackers, pirati, danni.

7/ Soon everything in this world will be swallowed by the net: from the military systems to the PC at home.

8/ But the net is a house of anarchy.

9/ It cannot be controlled and in this is its power.

10/ Every man will be dependent on the net.

11/ The whole information will be there, locked in the abysses of zeros and ones.

12/ Who controls the net, controls the information.

E allora accadde che Microsoft divenne grande e potente, tra le Corporation del Microchip; più potente di quanto qualsiasi altra Corporation dal Mainframe fosse mai diventata. E il cuore di Gates si era indurito. Io sono i cancelli dell'inferno; io possiedo il portale per l'MSNBC e le chiavi dello Schermo blu della morte. Abbiate paura; abbiate una grandissima paura; servite soltanto me, e vivrete.

Ieri il potere erano le armi nucleari, era la potenza economica; oggi il potere è rappresentato dall'informazione. Milioni di dati, dati economici e personali, che transitano su centinaia di reti, attraverso migliaia di computer. Abbiamo l'informazione, abbiamo il potere: guardatevi intorno, i vostri nuovi nemici saranno i monitor.

In quei giorni c'era nella terra di Helsinki un giovane studioso di nome Linus di Torvalds. Un giorno, mentre stava meditando sull'Architettura, Linus cadde in trance e gli fu concessa una

visione. E vide un grande pinguino, sereno e di bell'aspetto, seduto su una banchisa di ghiaccio a mangiare pesce.

8/ Everyone can share information, no restrictions.

E allora Linus prese il codice, lo commentò, vi rese grazie e disse: "questo è il mio kernel, prendete e compilatelo tutti, fate questo in memoria di WinME."

Titoli di coda



VIE DI FUGA

Da un progetto di tesi normalizzato all'Hackntropologia

Non capita tutti i giorni di fare (o di dover fare) una tesi di laurea. Ecco perché, appena mi sono dovuto confrontare con questo problema, il mio sistema è cominciato a diventare instabile. Nessuno di tutti gli oggetti a disposizione nelle mie librerie sembrava essere utile al corpo di un programma che sapesse risolvere questo problema. Così, dopo aver trascorso molto tempo in tentativi vani di fronteggiare tesi 1.0, con immensa soddisfazione giunsi ad una prima bozza di algoritmo: il progetto del mio lavoro.

PARTE TEORICA

1. *Essere CYBER*
 - a. Esplorazioni chiamate cyberpunk
 - b. William Gibson e il cyberspazio
 - c. Cyberbody & cyberminds
 - d. Information Society ?

2. *Essere HACKER*
 - a. Eroi? Pirati? Versioni a confronto
 - b. Autopoiesi dell'universo hacker
 - c. Etica hacker
 - d. Netica & Netiquette
 - e. Il paradiso del software libero
 - f. Cryptonite: privacy per supereroi

3. *TECH AGAINST POWER*
 - a. CYBER RIGHTS: cybercittadini in cyberstati?
 - b. Partecipazione politica

- c. Electronic Civil Disobedience
- d. Hackmeeting
- e. Net-strike, Defacements, Mail-bombing, Fax Strike
- f. Artivism

PARTE EMPIRICA

4. *Premessa*

5. *Esperienze*

a. T.A.Z. – Situazioni

ISOLE NELLA RETE

INDYMEDIA ITALIA

NETSTRIKE.IT

AVANA.NET

CYBERZAPATISMO E RICARDO DOMINGUEZ

AUTISTICI.ORG - INVENTATI.ORG

STRANO NETWORK

CANDIDA TV

copyDOWN

TACTICAL MEDIA CREW

RADIO GAP

b. Personaggi

TOMMASO TOZZI

ARTURO DI CORINTO

FERRY BYTE

ARCLELE

GIACOMO VERDE

MASSIMO CONTRASTO

Tabella 6: Progetto iniziale di questa tesi di laurea.

Quando concepii questo progetto ero ancora convinto che la pratica etnografica fosse essenzialmente raccogliere e registrare i dati (il materiale bruto) sui nativi appartenenti ad una data cultura. Ovviamente ai miei stessi occhi questo progetto di ricerca sul *Computer Underground* presentava delle particolarità: una

cultura non localizzabile (il primo strumento euristico ad andare in crash è stato proprio quello di “nativo”), una cultura “volutamente sotterranea” e la rete come spazio della ricerca sul campo. Tuttavia molti altri progetti di ricerca, per esempio tutti quelli attinenti alla cosiddetta *IRC Sociology*, presentavano queste particolarità. Così, il primo obiettivo che mi posi fu quello di trovare delle definizioni piuttosto stabili di *hacker* e di *computer underground*¹⁷⁸. Iniziai quindi la mia supposta ricerca sul campo, frequentando degli *hacklabs* sia fisicamente che in maniera virtuale attraverso il canale #hackit99¹⁷⁹. Inutile dire come questo metodo della vecchia antropologia fosse assolutamente inadeguato per attraversare il BCH. Un giorno mentre ero intento a redigere i miei diari (log files ?!) mi sono accorto che tutto il mio lavoro si basava sull’ipotesi dell’esistenza di una “cultura hacker”, e che le stesse guerre politiche all’interno del BCH per stabilire chi fosse “veramente” un hacker e chi fosse un “lamer” dividevano questo presupposto inopinabile. A tal proposito l’esperienza più importante è stata la partecipazione alla quinta edizione dell’*hackmeeting*¹⁸⁰ (2002), un incontro tra hacker svoltosi al TPO¹⁸¹ di Bologna. In quella situazione ho avuto come la sensazione che la mia ricerca sulla “cultura hacker” mi stesse conducendo verso la messa in scena di una *fiction* culturale, perché ognuno dei presenti aveva un’idea diversa riguardo all’hacking. Dapprima pensai che tutto fosse risolvibile ammettendo una pluralità di culture hacker, ma in seguito, visto che la ricerca stava prendendo le sembianze di una tassonomia, doveti tornare indietro e ricominciare dalla revisione del concetto di cultura. In questo *reboot*¹⁸² mi sono avvalso del prezioso contributo di Renato Rosaldo sul riposizionamento del soggetto etnografico. “Il concetto chiave delle pagine che seguono è quello di posizione (e riposizionamento) del soggetto. Secondo la metodologia ermeneutica

¹⁷⁸ “Il computer underground consiste principalmente di tre attori: computer hackers, phone preakers e software crackers”. L’incontro con questa definizione così inadeguata e riduttiva ha rappresentato per me il primo segnale di un percorso a vicolo cieco.

¹⁷⁹ Questo canale irc è stato creato per preparare l’*hackmeeting* del 1999. Tuttora è ospitato dal server irc.autistici.org.

¹⁸⁰ L’*hackmeeting* e’ l’incontro delle comunita’ e delle controculture digitali italiane. Tre giorni di seminari, giochi, feste, dibattiti, scambi di idee e apprendimento collettivo. (<http://www.hackmeeting.org>)

¹⁸¹ Il TPO (Teatro Polivalente Occupato) è una struttura autogestita dal 1995.

¹⁸² Effettuare un *reboot* significa riavviare il computer dopo un crash, sia utilizzando un *warm reboot* (quando si premono i tasti Ctrl-Alt-Canc), sia utilizzando un *cold reboot* quando si preme il tasto Reset oppure spegnendo e riaccendendo il computer.

è possibile dire che nel processo interpretativo abituale gli etnografi si riposizionano per riuscire a comprendere alcune culture: infatti iniziano la ricerca con una serie di domande ma le rivedono e aggiornano per tutto il corso dell'indagine, per ritrovarsi alla fine con domande differenti da quelle con cui erano partiti" (Rosaldo, 1993:44).

Osservando il progetto iniziale della mia tesi è evidente quanto questo lavoro abbia di fatto operato un riposizionamento di me stesso nei confronti sia dell'antropologia che dell'hacking. Questi reiterati spostamenti sono stati possibili anche grazie alla libertà di movimento che un campo di studi come l'antropologia mi ha concesso. Come sostengono Marcus e Fischer "Una volta trovata una sua collocazione istituzionale nell'università come una delle scienze sociali, l'antropologia si è dimostrata come la più disordinata e la più interdisciplinare delle discipline, croce e delizia dell'establishment accademico" (Marcus; Fischer 1988:57). In maniera particolare credo che il mio riposizionamento abbia spostato l'obiettivo della "descrizione culturale" verso l'idea di un "attraversamento antropologico" delle culture hacker. In sostanza in queste pagine l'operazione che ho condotto è stata duplice: utilizzare una prospettiva antropologica verso l'hacking e hackerare la ricerca antropologica. In questo senso parlo di *hackntropologia*, cioè di un percorso che si snoda attraverso l'intersezione trafficata tra BCH e antropologia. Credo fermamente che il discorso sul *defacement ilongot* e sul *giftware* si possa collocare pienamente in questa interzona.

Questo lavoro di *playfull cleverness* nei confronti dell'antropologia ha mandato in crash alcuni degli strumenti euristici tradizionali della disciplina. La mia scelta consapevole è stata quella di "rappresentare il processo di ricerca nel prodotto della ricerca" (Geertz, 1988:90). Parti di questo testo sono redatte in terza persona e altre sono redatte in prima persona, in modo da inserire la voce dell'io senza epurarla dal testo. In tal senso è stata chiara, per me, la volontà di mostrare come il testo etnografico sia la storia di una serie di scelte strategiche di ricerca e rappresentazione. Attraverso queste possibili strategie di descrizione mi sono imbattuto nei discorsi di un'antropologia *cyber*, cioè di un progetto di ricerca che assume le caratteristiche di un percorso e non di una mappa. E' evidente come

questa idea sia lontana dalla tassonomia che stavo elaborando per “contenere” al suo interno le culture hacker. Il testo etnografico non è un involucri, bensì un *drag’n drop* attraverso la matrice.

Queste valutazioni introducono pienamente il tema della parzialità di un’analisi siffatta, e io credo fermamente che non possa essere altrimenti. “Tutte le interpretazioni sono provvisorie, sono realizzate da soggetti posizionati, che sono addestrati a conoscere alcune cose e non altre; i buoni etnografi – anche quando sono affidabili, sensibili, parlano bene la lingua dei nativi e sono in grado di muoversi con facilità in un mondo culturale che è loro estraneo – continuano ad avere i loro limiti, e le loro analisi saranno sempre incomplete” (Rosaldo, 1993:45).

Prospettive

Avverto come la sensazione di non essere riuscito a controllare tutti i bugs di questo sistema. Sotto certi aspetti questa sensazione è assolutamente naturale: è terminato del tutto il tempo degli olismi. Marcel Griaule introdusse all’interno della documentazione del lavoro sul campo la fotografia aerea. In questo modo l’occhio può trascendere dal punto di vista che il corpo fisico gli ha assegnato. Erigendosi oltre l’altezza del naso esso arriva a dominare (dominio ?!) la visione di uno spazio sgombro, in cui le barriere dello scorcio o del paesaggio sono abbattute. Percorrendo l’intersezione tra hacking e antropologia ho avuto spesso la sensazione di essermi smarrito; il mio punto di vista è il risultato di una serie di spostamenti/riposizionamenti che hanno escluso altre prospettive da questo lavoro. In tal senso vorrei citare almeno altri due sentieri di ricerca che ho solamente sfiorato. Il primo riguarda il feticismo, e parte da questa considerazione di Allucquerre Rosanne Stone.

Quando studio questi gruppi, cerco di prestare attenzione a tutte le loro interazioni. E non appena mi accorgo che le interazioni delle persone che sto studiando implicano sensibilità vaghe ma palpabili, presenti sul tavolo da lavoro, devo cominciare ad

osservare le macchine con la stessa attenzione con cui osservo gli uomini, poiché, per essi, le macchine non sono un semplice punto di passaggio. Haraway e gli altri ricercatori che studiano il flusso di informazione attraverso i confini tra “natura”, “società” e “tecnologia” tendono a vedere la natura come attiva, imprevedibile, e, in un certo senso, restia a lasciarsi interpretare. Se la natura e la tecnologia sembrano confondersi l’una con l’altra, come Haraway ed altri sostengono, allora anche gli oggetti tecnologici possono essere vivi.

[Stone, 1991:88]

Se il confine tra natura e tecnologia viene indagato e ricomposto attraverso una prospettiva cyberantropologica, allora è pienamente ascrivibile in questo approccio lo studio delle macchine “viventi”. Molte delle persone in cui mi sono imbattuto durante questo studio si relazionano alla propria macchina come se questa fosse una persona: gli danno un nome, delle abitudini, dei vizi e gli riconoscono delle funzioni vitali quali mangiare (metafora dell’inserimento di dati) e defecare (metafora della cancellazione di dati). Addirittura ci sono macchine che possono bere...



Figura 42: Elaboratore con raffreddamento ad acqua. Installazione all’hackmeeting 2002.

Ritenere delle macchine alla stregua di esseri dotati di “vita” potrebbe far partire un progetto di ricerca antropologica inversa, che procede dalle macchine verso l’uomo: in questa prospettiva si potrebbe pensare ad ogni PC come ad un etnografo che, attraverso la redazione di continui diari (logs), è in grado di fornire una descrizione antropologica del contatto con un “nativo”, cioè l’umano che utilizza la macchina stessa.

Il secondo approccio, che mi limito solamente a suggerire, è rivolto allo studio delle forme di opposizione al dominio (e al controllo) esercitato da un’ autorità; tali forme sono sviluppate sia all’interno dell’ antropologia che nelle culture hacker. Volendo operare una sintesi estrema potremo immaginare tutta l’ antropologia post-coloniale (o Nuova Antropologia) come il tentativo di contrapporsi all’ autorità etnografica per smascherare le strategie di potere presenti nella rappresentazione di culture. Parimenti nelle culture hacker vige quello che Himanen (2001:56) ha chiamato il “modello aperto”: la condivisione del sapere e l’etica del network. La battaglia che i movimenti combattono per difendere e diffondere l’idea del software libero mostra chiaramente quanto sia importante questo impegno. Il potere e l’ autorità che lo rappresenta hanno bisogno della segretezza, per mantenere il controllo sulla conoscenza: “per salvaguardare lo status le conoscenze sono spesso protette da codificazioni in gergo o da altre limitazioni al suo accesso [...] l’ autorità cresce quando i sistemi informativi sono isolati; l’ autorità s’indebolisce quando i sistemi informativi si fondono” (Meyrowitz, 1985:108). Un nuovo e antigerarchico assetto del potere si viene caratterizzando.

Sono ormai anni, in effetti, che economisti e teorici del management annunciano che l’ onda di marea della rivoluzione informativa distruggerà le burocrazie rigide e piramidali, in cui tutto procede dall’ alto in basso ed è controllato dal centro. “Dipendenti” altamente addestrati assumeranno un’ autonomia molto maggiore, visto che trarranno da se stessi ordini e motivazioni e si sposteranno da un posto all’ altro, da un compito all’ altro, con grande rapidità e fluidità.

Domineranno le “ad-hocrazie”, con gruppi di gente che si aggregano spontaneamente lungo linee organizzative per affrontare il problema incontrato, applicarvi una buona

quantità di competenza e preparazione affiancate da computer e poi svanire, tornandosene da dove sono venuti.

[Sterling, 1992:159-60]

Questo è un tema molto interessante e potrebbe riguardare a sua volta l'intersezione trafficata tra hacking e attivismo politico, cioè quello che viene etichettato come *hacktivism*.

Dopo aver suggerito altri percorsi, non posso formulare delle conclusioni ma solamente muovermi verso delle vie di fuga.

Outro

Parafrasando Turner¹⁸³ posso dire che le pagine precedenti e le altre migliaia di pagine lette, scritte e cancellate segnano l'itinerario del mio viaggio personale dall'abbandono degli studi antropologici tradizionali in favore di una antropologia cyber a un vivo interesse per la pratica dell'hacking. Ovviamente questo studio non può che essere incompiuto. I concetti che ho modellato in queste pagine sono esplorazioni di determinati percorsi che ho attraversato tralasciandone altri. Per questo motivo fatico molto a dare un senso ultimo a questo studio, cioè a trovare una chiave di volta che mi permetta di legare insieme tutti questi sentieri sotto una comune spinta. Per un periodo di tempo mi sono chiesto spesso se questa chiave di volta potessi essere io stesso, eppure l'idea di legare questi frammenti con il collante dell'autobiografia aveva il sapore del truismo: ha senso raccogliere intorno a me una serie di significati scaturiti da alcuni attraversamenti del BCH solamente perché io ho materialmente pigiato i tasti che hanno montato i caratteri che il lettore sta leggendo? Fondare gli studi antropologici sul denominatore comune della figura del ricercatore significa eludere la ricerca del confine della prospettiva personale. E' per questi motivi che rifiuto l'idea che questo lavoro costituisca una sorta di bizzarra autobiografia, ma non posso neanche escluderlo. Per chiarire meglio questo aspetto voglio introdurre *La città nuova*, uno studio di

¹⁸³ Cfr. (Turner, 1982:27).

Antonio Sant'Elia, considerato l'esponente tipico, se non l'unico, dell'architettura futurista.

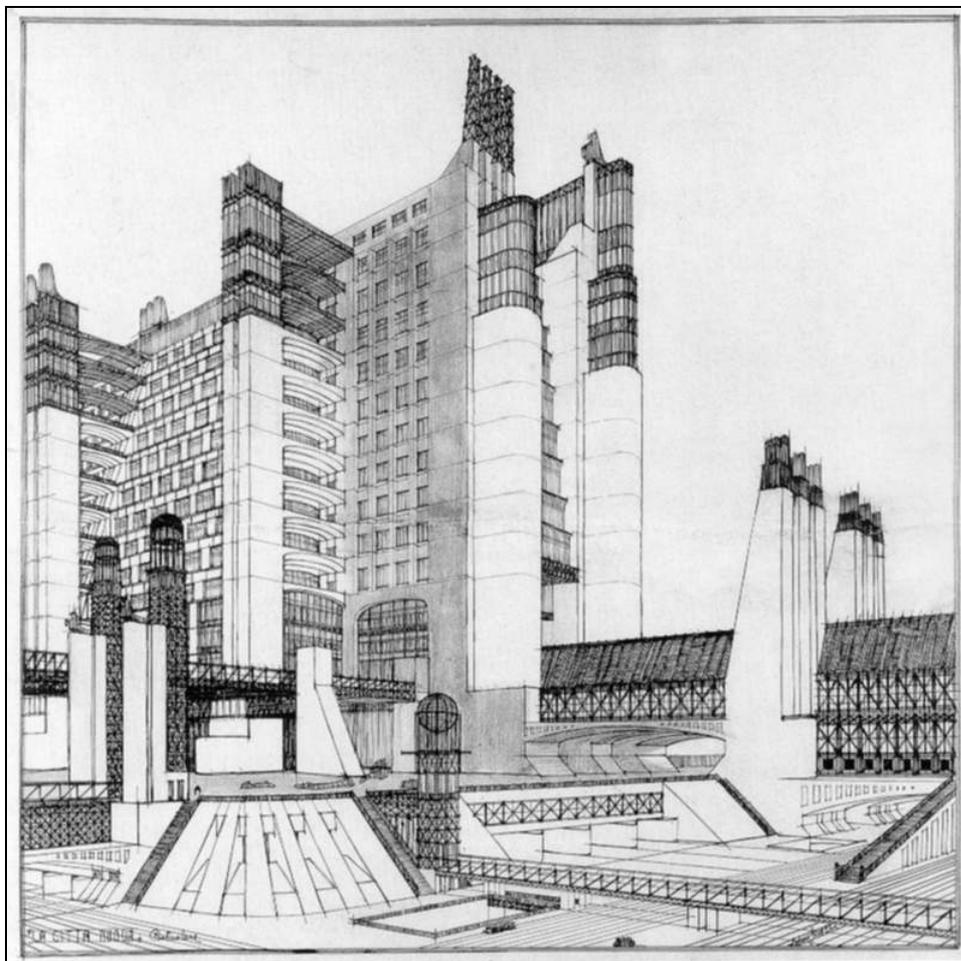


Figura : Antonio Sant'Elia, 1914
La Città Nuova (casa comunicante con ascensori e ponte esterno),
disegno a inchiostro nero e matita su carta, (Museo civico di Como)

In questa serie di tavole del 1914 Sant'Elia applica i principi del manifesto dell'architettura futurista sul corpo della metropoli, immaginando la nuova città che la sua generazione ha il dovere di progettare¹⁸⁴. Il risultato di questo lavoro è una città reticolare, fatta di rampe, diagonali, ascensori, sopraelevate. “La casa di cemento, di vetro, di ferro, senza pittura e senza scultura, ricca soltanto della bellezza congenita alle sue linee e ai suoi rilievi; straordinariamente brutta nella

¹⁸⁴ “Le case dureranno meno di noi. Ogni generazione dovrà fabbricarsi la sua città” (Sant'Elia, 1914:420).

sua meccanica semplice, alta e larga quanto più è necessario, e non quanto è prescritto dalla legge municipale, deve sorgere sull'orlo di un abisso tumultuante: la strada, la quale non si stenderà più come un soppedaneo al livello delle portinerie, ma si sprofonderà nella terra per più piani che accoglieranno il traffico metropolitano e saranno congiunti per i transiti necessari, da passerelle metalliche e da tapis roulants” (Sant’Elia, 1914:419). La strada come orlo (border) ed abisso (attraversamento infinito). La strada come elemento di congiunzione, come link. Se è vero che *La città che sale* di Boccioni¹⁸⁵ e *La città nuova* di Sant’Elia si ispirano a modelli diversi di metropoli, è incontestabile che il punto di arrivo di queste opere sia comune: il movimento come tensione permanente. Per ammissione dello stesso Sant’Elia “l’architettura si stacca dalle tradizioni” per diventare “simile ad un cantiere, tumultante, agile, mobile, dinamico in ogni sua parte” (Sant’Elia, 1914:419). In quest’ottica che intreccia feticismo (la casa pulsante) e cyber (la casa come una macchina gigantesca), Sant’Elia dichiara esplicitamente la sua vocazione per lo spostamento e il viaggio: “sentiamo di non essere più gli uomini delle cattedrali e degli arengari; ma dei grandi alberghi, delle stazioni ferroviarie, delle strade immense, dei porti colossali, dei mercati coperti, delle gallerie luminose, dei rettifili, sventramenti salutari” (Sant’Elia, 1914:419).

Di Sant’Elia oggi restano le sue vedute, o meglio, le sue prospettive. La parte più cospicua dei suoi studi, che attraversano secondo altri percorsi alcuni ambiti molto vicini alla cyberantropologia, è rappresentata in prospettiva. Non sarebbe riduttivo interpretare le tavole di Sant’Elia in chiave puramente autobiografica? Certo, esse segnano un percorso che egli ha compiuto, ma in questo caso dov’è situata la soglia tra la prospettiva personale e la ricerca scientifica? E dov’è la soglia dell’individuo, della visione? Guardando quelle tavole mi viene da pensare che una prospettiva è una rete. Se i punti di fuga sono dei nodi, le linee tracciate sono dei collegamenti. Attraverso questi collegamenti questa rete diventa un modo per catturare, cioè un modo per rappresentare. Oltre i punti di fuga probabilmente c’è un’altra prospettiva, un’altra visione. Un altro inizio. Silenzio.

¹⁸⁵ Del quale, in questo senso, è ancora più significativa *La strada entra nella casa*, un’opera del 1911.

Bibliografia

AA.VV.

1992 *Futurismo & Futurismi*, Bompiani, Milano.

Abruzzese, Alberto; Dal Lago, Alessandro

1999 *Dall'argilla alle reti. Introduzione alle scienze della comunicazione*, Costa & Nolan, Ancona-Milano.

Anders, Peter

1998 *Verso uno spazio digitale antropico: premesse disciplinari per la progettazione del cyberspace*, estratto di "Envisioning Cyberspace", McGraw-Hill, New York.
<http://architettura.supereva.it/extended/19990202/index.htm>

Appadurai, Arjun

1986 *The social life of things: commodities in cultural perspective*, Cambridge University Press, Cambridge.

1996 *Modernità in polvere*, Meltemi, Roma, 2001.

Asad, Talal

1986 *Il concetto di traduzione*, in (Clifford, James; Marcus, George E. 1986).

Bagnato, Riccardo

2002 *Una rete senza controllo*, Il manifesto, 08/08/2002.

Ballard, J.G.

1962 *Qual è la strada per lo spazio interiore?*, in (*J.G. Ballard – Re/Search Edizione Italiana*, ShaKe Edizioni Underground, Milano, 1994).

1973 *Crash*, Bompiani, Milano, 1998.

Barbieri, Daniele

1991 *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.

Bataille, Georges

2000 *Il limite dell'utile*, Adelphi, Milano.

Battini, Michele; Di Donato, Riccardo

1985 *Marcel Mauss: notizia biografica e bibliografia tematica dell'opera scientifica*, in (A. Momigliano et al, *Gli uomini, le società, le civiltà: uno studio intorno all'opera di Marcel Mauss*, Pisa 1985

Benedikt, Michael

1991 *Cyberspace*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1993.

Berra, Mariella; Meo, Angelo Raffaele

2001 *Informatica Solidale. Storia e prospettive del software libero*, Bollati Boringhieri, Torino.

Bey, Hakim

1991 *TAZ – Zone Temporaneamente Autonome*, Shake Edizioni Underground, Milano, 1993.

Bolasco, Sergio

1995 *Ricerca qualitativa e computer. Teorie, metodi e applicazioni*, Franco Angeli, Milano.
1997 *L'analisi informatica dei testi*, in (Ricolfi, 1997).
1999 *Analisi multidimensionale dei dati*, Carocci, Roma, 1999.
2000 *Taltac (guida all'uso)*, Cisu, Roma.

Boon, J.

1982 *Other tribes, other scribes: Symbolic anthropology in the comparative study of cultures, histories, religions and texts*, Cambridge University Press, New York.

Brancato, Sergio

2001 *Introduzione alla sociologia del cinema*, Luca Sossella Editore, Napoli.

Breton, Andre

1924 *Primo manifesto del surrealismo*, in (De Micheli, 1996).

Bush, Vannevar

1945 *Come possiamo pensare*, in (Nelson, 1992)

Caillé, Alain

1989 *Critica della ragione utilitaria*, Bollati Boringhieri, Torino, 1993.
1991 *Nature du don archaïque*, in (Revue du MAUSS, 1991, n.12).

Calvino, Italo

1988 *Lezioni americane: sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, Torino.
1993 *Le città invisibili*, Mondadori, Milano, 1999.

Canevacci, Massimo

1995 *Antropologia della comunicazione visuale*, Costa & Nolan, Genova.
1999 *Culture eXtreme. Migrazioni giovanili tra i corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma.
2002 *P.J. Didattica etnografica sperimentale*, Meltemi, Roma.

Capocci, Andrea

2003 *Strumenti di laboratorio*, Il manifesto, 8/02/2003.

Carli, Stefano

2003 *Linux e Windows alla guerra per la sicurezza*, Affari & Finanza – La Repubblica, 27/01/2003.

Carlini, Franco

2002 *Nuovi stormi di intelligenze*, Il manifesto, 10/11/2002.
2003 *Ogni copia è la mia copia*, Il manifesto, 26/01/2003.

Carnap, Rudolf; Neurath, Otto; Hans Hahn

1929 *La concezione scientifica del mondo*, Laterza, Bari, 1979.
1931 *Il linguaggio fiscalistico come linguaggio universale della scienza*, in (*La filosofia della scienza*, Editrice La Scuola, Brescia, 1964).

Carola Freschi, Anna

2003 *La società dei saperi. Reti virtuali e partecipazione sociale*, Carocci, Roma.

Caronia, Antonio

2001 *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake Edizioni Underground, Milano.

2003 *Nelle gabbie della memoria*, Musica - La Repubblica, 16/01/2003.

Caronia, Antonio; Gallo, Domenico

1997 *Houdini e Faust. Breve storia del cyberpunk*, Baldini & Castoldi, Milano.

Castells, Manuel

1996 *The Information Age: Economy, Society & Culture*, Blackwell, Oxford.

Catlin, George

1841 *Il popolo dei pelle rossa. Usi costumi e vita nella prateria degli indiani d'america*, Rusconi, Milano, 1987.

Chiesa, Raoul

1999 *Hacking in Italia: a first overview*,

<http://www.apogeeonline.com/webzine/1999/01/07/01/199901070102>

Clifford, James

1986 *Sull'allegoria etnografica*, in (Clifford; Marcus, 1986).

1986b *Introduzione. Verità parziali*, in (Clifford; Marcus, 1986).

1988 *I frutti puri impazziscono. Etnografia letteratura e arte nel secolo XX*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999.

1997 *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999.

Clifford, James; Marcus, George E.

1986 *Scrivere le culture. Poetiche e politiche in etnografia*, Meltemi, Roma, 1997.

Combi, Mariella

2000 *Corpo e tecnologie. Simbolismi, rappresentazioni e immaginari*, Meltemi, Roma.

Cortiana, Fiorello

2002 *La società sotto sequestro*, Il manifesto, 2/11/2002.

Crapanzano, Vincent

1986 *Il dilemma di Hermes*, in (Clifford, James; Marcus, George E. 1986).

D'Affitto Imperiali, Rosario

1990 *La licenza d'uso nell'esperienza statunitense: origini storiche e casistica*, in (ASSOFT: Problemi contrattuali della circolazione del Software: La licenza d'uso – atti del convegno – Milano, 23/01/1990).

Damasio, Antonio R.

1996 *L'errore di Cartesio : emozione, ragione e cervello umano*, Adephi, Milano.

De Kerckhove, Derrick

1990 *La civilizzazione video-cristiana*, Feltrinelli, Milano, 1995.

1996 *La pelle della cultura : un'indagine sulla nuova realta elettronica*, Costa & Nolan, Genova.

De Micheli, Mario

1996 *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli, Milano.

Deleuze, Gilles

1968 *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna, 1972.

Deleuze, Gilles; Guttari, Felix

1976 *Rizoma*, Pratiche editrice, Parma, 1977.

Della Ratta-Rinaldi, Francesca

2000 *L'analisi testuale: uno strumento per la ricerca sociale*, in *Sociologia e ricerca sociale* n.61, pp. 102-127.

2001 *Il contributo dell'analisi testuale alle strategie di classificazione*, in *Sociologie e ricerca sociale* n.64.

2002 *La qualità nella scuola dell'infanzia*, ricerca Cede, Istituto nazionale per la valutazione nel sistema dell'informazione.

Derrida, Jacques

1969 *Della grammatologia*, Jaca Book, Milano, 1998.

1989 Intervista rilasciata a Christopher Norris, *Architectural Design* n. 1-2

2002 *Come non essere postmoderni*, Edizioni Medusa, Milano.

Di Corinto, Arturo; Tozzi, Tommaso

2002 *Hackivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma.

2002a *I riservisti della nuova economia*, Il manifesto, 22/02/2002.

2002b *Nella rete, prendiamoci per mouse*, Il manifesto, 30/08/2002.

2002c *Linux e Mandrake, compagni di banco*, Il manifesto, 01/09/2002.

2002d *I virtuosi del computer vanno in edicola*, Il manifesto, 04/09/2002.

2002e *Hackers senza frontiere*, Il manifesto, 25/06/2002.

2002f *Hacker, diritti e libertà*, Il manifesto, 23/06/2002.

2002g *I militanti dell'etere*, Il manifesto, 16/03/2002.

2003a *Le due chiavi della sicurezza nazionale*, Il manifesto, 13/02/2003.

2003b *La nuova classe digitale*, Il manifesto, 18/02/2003.

Duhem, Pierre

1906 *La teoria fisica: il suo oggetto e la sua struttura*, Il Mulino, Bologna, 1978.

Einstein, Albert; Infeld, Leopold

1938 *L'evoluzione della fisica*, Bollati Boringhieri, Torino, 1965.

Eisenman, Peter

1992 *Oltre lo sguardo. L'architettura nell'epoca dei media elettronici*, in "Domus", n. 734.

Ernst, Max

1948 *Comment on force l'inspiration*, in «Le surréalisme au service de la révolution», Paris, n. 6.

Escobar, Arturo

1993 *Benvenuti a Cyberia. Note sull'antropologia della cybercultura*, Avatar n.2, novembre 2001, Meltemi, Roma.

Evans-Pritchard, E. E.

1957 *Introduzione all'antropologia sociale*, Laterza, Bari, 1971.

Featherstone, Mike; Burrows, Roger

1995 *Tecnologia e cultura virtuale: Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, FrancoAngeli, Milano, 1999.

Fournier, Marcel

1997 *Marcel Mauss. Écrits Politiques*, Paris.

Galofaro, Luca

1999 *Eisenman digitale*, Testo & Immagine, Torino.

Geertz, Clifford

1973 *Interpretazione di culture*, Il Mulino, Bologna, 1987.

1988 *Opere e vite*, Il Mulino, Bologna, 1990.

1995 *Oltre i fatti*, Il Mulino, Bologna.

2001 *Antropologia e filosofia*, Il Mulino, Bologna, 2001.

Gibson, William

1984 *Neuromante*, Casa editrice Nord, Milano, 1999.

Gobo, Giampietro

2001 *Descrivere il mondo. Teoria e pratica del metodo etnografico in sociologia*, Carocci, Roma.

Goethe, J.W. von.

1829 *Viaggio in Italia*, Mondadori, Milano, 1983.

Griaule, Marcel

1933 *Introduction méthodologique*, in "Minotaure", n. 2:7-17.

Habermas, Jürgen

1962 *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Laterza, Roma-Bari, 1994.

1967 *Agire comunicativo e logica delle scienze sociali*, Bologna, Il Mulino, 1980.

Hanson, Norwood Russell

1958 *I modelli della scoperta scientifica. Ricerca sui fondamenti concettuali della scienza*, Feltrinelli, Milano, 1978.

Haraway, Donna J.

1991 *Manifesto cyborg. Donne, tecnologia e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano, 1995.

Harel, David

2000 *Computer a responsabilità limitata. Dove le macchine non riescono ad arrivare*, Einaudi, Torino, 2002

Havelock, E. A.

1963 *Cultura orale e civiltà della scrittura*, Laterza, Bari, 1973.

1986 *La musa impara a scrivere*, Laterza, Bari, 1987.

Heinlein, Robert A.

1953 *Rivolta 2001*, La Tribuna, 1971

Himanen, Pekka

2001 *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano.

Hirsch, Eric; O'Hanlon, Micheal

1995 *The Anthropology of Landscape: Perspectives on Place and Space*, Oxford University Press, Clarendon.

Jarvie, I. C.

1964 *Revolution in anthropology*, New York, Humanities Press.

Kiss, Laura

2002 *E' arrivato Avatar, l'Indiana Jones della Rete*, Affari e Finanza – La Repubblica, 4/03/2002.

Lanier, J.; Biocca, F.

1992 *An insider's view of the future in virtual reality*, Journal of communication, n.42.

Lévi-Strauss, Claude

1955 *Tristi tropici*, Il Saggiatore, Milano, 1960.

Lévy, Pierre

1990 *Le tecnologie dell'intelligenza*, Synergon, Bologna, 1992.

1995 *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997.

1997 *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999.

Levy, Steven

1994 *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake Edizioni Underground, Milano, 1996.

Lucchetti, Daniela

1999 *Writing. Storia, linguaggi, arte nei graffiti di strada*, Castelvevchi, Roma.

Lyotard, Jean-Francois

1979 *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano, 1981.

Majakowskij, Vladimir

A piena voce, Mondadori, Milano, 1989.

Maldonado, Tomás

1992 *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano.

1998 *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano.

2000 *Telematica e nuovi scenari urbani*, "Enciclopedia Italiana. Appendice 2000", voce rete, II vol., pag. 547.

Malinowski, Borinslaw

1922 *Gli Argonauti del Pacifico Occidentale*, Newton Compton, Roma, 1978.

- 1948 *Magia, scienza e religione*, Newton Compton, Roma, 1976.
1967 *A Diary in the Stricte Sense of the Terme*, Armando, Roma, 1992.

Mandelbrot, Benoit

- 1989 *Fractals and an Art for the Sake of science*, in “Leonardo”, Luglio.

Marcus, George E.; Fischer, Michael M.J.

- 1986 *Antropologia come critica culturale*, Edizioni Anabasi SPA, Milano, 1994.

Marx, Karl

- 1976 *Lineamenti fondamentali di critica dell'economia politica (“Grundrisse”)*, Einaudi, Torino.

Mastrandrea, Angelo

- 2002 *E i media scendono in piazza*, Il manifesto, 07/03/2002.

Maturana, Humberto. R.; Varela, Francisco J.

- 1980 *Autopoiesi e cognizione*, Marsilio Editori S.p.A., Venezia, 1985

Mauss, Marcel

- 1950 *Teoria generale della magia*, Einaudi, Torino, 1991.
1998 *I fondamenti di un'antropologia storica*, a cura di R. Di Donato, Einaudi, Torino.

McHale, Brian

- 1992 *Elementi per una poetica del cyberpunk*, in “Alphaville” n.1, Phoenix Enterprise, Bologna, 1997.

Menafra, Sara

- 2002 *Le biohacker*, Il manifesto, 23/06/2002.

Meyrowitz, Joshua

- 1985 *Oltre il senso del luogo: come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Bologna, Baskerville, 1993.

Miner, Horace

- 1956 *Body rituals among the Nacirema*, American Anthropologist, 58, pp. 503-507.

Mizrach, Steve

- 1998 *A Cultural Geography of Cyberspace*,
<http://www.fiu.edu/~mizrachs/lost-in-cyberspace.html>
1999 *Visions Of Excess: Flesh, Cyberspace And Bio-technology*,
<http://www.fiu.edu/~mizrachs/visions-excess.html>

McHale, Brian

- 1992 *Elementi per una poetica del cyberpunk*, in “Alphaville” n.1, Phoenix Enterprise, Bologna, 1997.

McLuhan, Marshall

- 1962 *La galassia Gutemberg*, Armando, Roma, 1976.
1964 *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1997.

Nelson, Theodor Holm

- 1992 *Literary Machines 90.1*, Franco Muzzio, Padova.

Neri, Luca

2002 *Siamo HACKERS non ci fermate*, L'Espresso, 7/08/2002.

Neurath, Otto

1935 *Lo pseudorazionalismo della falsificazione*, in (Zolo 1986)

Ong, W. J.

1976 *La presenza della parola*, Il Mulino, Bologna, 1989.

1982 *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna, 1986.

Perniola, Mario

1994 *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino.

Perrella, Stephen

1998 *Teoria dell'ipersuperficie: Architettura <Cultura*, in "Hypersurface Architecture", John Wiley & Son Ltd, New York,
<http://architettura.supereva.it/extended/19981201/index.htm>

Poe, Edgar Allan

1990 *Racconti*, Bompiani, Milano.

Polanyi, Karl

1944 *La grande trasformazione*, Einaudi, Torino, 1974.

Popper, Karl Raimund

1934 *Logica della scoperta scientifica. Il carattere autocorrettivo della scienza*, Einaudi, Torino, 1995.

Purini, Franco

1992 *Nota introduttiva a "Arti elettroniche" di L. Taiuti*, in "XY dimensioni del disegno" nn. 14/15/, Gennaio/Agosto.

1995 *Tre divagazioni al margine*, in "XY dimensioni del disegno" nn. 23/24/25, Gennaio/Dicembre.

Putnam, Hilary

1975 *Matematica, materia e metodo*, Adelphi, Milano, 1993.

Quine, Willard Van Orman

1961 *Il problema del significato*, Ubaldini Editori, Roma, 1966.

Rabinow, Paul

1986 *Le rappresentazioni sono fatti sociali*, in (Clifford, James; Marcus, George E. 1986).

Rampini, Federico

2002 *La sfida degli anti-brevetto "copiare è un diritto"*, La Repubblica, 18/03/2002.

Raymond, Eric

1998 *La cattedrale e il bazaar*, Apogeo/OpenPress,
<http://www.apogeoonline.com/openpress/doc/cathedral.htm>

Reale, Stefano; Antiseri, Dario

1983 *Il pensiero occidentale dalle origini ad oggi*, Editrice La Scuola, Brescia.

Rebaglia, Alberta

1997 *Scienza e verità. Introduzione all'epistemologia del Novecento*, Paravia, Torino.

Rheingold, Howard

1993 *Comunità virtuali: i mondi artificiali generati dal computer e il loro potere di influenzare la società*, Baskerville, Bologna.

Ricolfi, Luca

1997 *La ricerca qualitativa*, Carocci, Roma.

Rimbaud, Arthur

1996 *Opere*, Mondadori, Milano.

Rivet, Paul; Rivière, Georges Henri

1933 *Missione ethnographique et linguistique Dakar-Djibouti*, in "Minotaure", 2, p. 3-5

Rorty, Richard

1979 *La filosofia e lo specchio della natura*, Bompiani, Milano, 1985.

Rosaldo, Renato

1986 *Guardando fuori dalla tenda: l'etnografo e l'inquisitore*, in (Clifford, James; Marcus, George E. 1986)

1993 *Cultura e verità. Rifare l'analisi sociale*, Meltemi, Roma, 2001.

Rucker, R.; Sarius, R. U.; Queen, M. U.

1993 *Mondo 2000: a user's guide to a new age*, Thames and Hudson, London.

Sandrone

1990 *Cyberpunk*, in "Decoder" n.5 e anche in (Scelsi, 1990).

Sant'Elia, Antonio

1914 *Manifesto futurista*, in (AA.VV., 1992)

Sass, L. A.

1986 *Anthropology's Native Problems: Revisionism in the Field*, <<Harper>>, May.

Scelsi Raffaele

1990 *Cyberpunk. Antologia di testi politici* (a cura di), Shake Edizioni Underground, Milano.

1994 *No Copyright. Nuovi diritti nel 2000* (a cura di), Shake Edizioni Underground, Milano.

Seligmann, C. S.

1910 *The Melanesians of British New Guinea*, Cambridge.

Stallman, Richard Marshall

1988 *The GNU project*, <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>

Stephenson, Neal

1992 *Snow crash*, ShaKe Edizioni Underground, Milano, 1997.

Sterling, Bruce

- 1986 *Mirrorshades*, Bompiani, Milano, 1994.
1990 *Cyberspace*, Interzone 41.
1992 *Giro di vite contro gli hacker*, ShaKe Edizioni Underground, Milano, 1993.

Stone, Allucquerre Rosanne

- 1991 *A proposito del corpo reale: storie di frontiera sulle culture virtuali*, in (Benedikt, 1991)

Sulston, John

- 2002 *Il genoma umano salvato dalla speculazione*, Le Monde Diplomatique – Il manifesto, 20/12/2002.

Tagliapietra, A.

- 2002 *Il dono del filosofo. Il dono della filosofia*, XÁOS. Giornale di confine, n.2 luglio-ottobre 2002, http://www.giornalediconfine.net/n_2/art_2.htm.

Tota, Anna Lisa

- 2001 *La scrittura. L'etnografia come pratica testuale*, in (Gobo, 2001)

Triulzi, Sebastiano

- 2002 *L'autore preso nella rete*, Il manifesto, 7/03/2002.

Tyler, Sthepe A.

- 1986 *L'etnografia post-moderna*, in (Clifford, James; Marcus, George E. 1986).

Tylor, Edward Burnett

- 1871 *Primitice culture*, London.

Turkle, Sherry

- 1984 *Il secondo io*, Frassinelli, Milano, 1985.
1995 *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano, 1997.

Turner, Victor

- 1982 *Dal rito al teatro*, Il Mulino, Bologna, 1986.

Unali, Maurizio

- 2001 *Pixel di architettura*, Edizioni Kappa, Roma.

Vecchi, Benedetto

- 2002a *Io penso, dunque sono connesso*, Il manifesto, 30/07/2002.
2002b *Diario della grande trasformazione*, Il manifesto, 26/06/2002.

Whyte, William Foote

- 1943 *Little italy. Uno slum italo-americano*, Laterza, Bari, 1968.

Wiener, Norbert

- 1950 *Introduzione alla cibernetica*, Editore Boringhieri S.p.A., Torino, 1966.

Zolo, D.

- 1986 *Appendice a Zolo, Scienza e Politica in Otto Neurath*, Feltrinelli, Milano.

Webroutes

<http://tuxedo.org/jargon>
<http://www.ccc.de>
<http://www.2600.org>
<http://www.netstrike.it>

<http://www.ecn.org>
<http://www.ecn.org/Xs2web>
<http://www.ecn.org/crypto>
<http://www.ecn.org/kryptonite>
<http://www.ecn.org/sotto-accusa/>

<http://www.hackmeeting.org>
<http://www.freaknet.org>
<http://www.firenze.linux.org>

<http://www.softwarelibero.org>
<http://www.gnu.org>
<http://www.fsf.org>

<http://www.defcon.org>
<http://www.hal2001.org>
<http://www.annozero.org>

<http://www.efga.org/Remailers>

<http://www.cultdeadcow.org>
<http://www.makaja.org>
<http://www.radiogap.net>
<http://www.informationguerrilla.org>
<http://candida.kyuzz.org>
<http://www.tmcrow.org>
<http://www.altremappe.org>

<http://www.mcspotlight.org>

<http://www.contrast.org/borders>

<http://www.thing.net/>
<http://www.thing.net/~rdom>
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

<http://ready-made.net/epidemic>

<http://www.attrition.org>
<http://www.alldas.de>

<http://rtmark.org>
<http://www.guerrillagirls.org>
<http://www.adbusters.org>
<http://italy.indymedia.org/>
<http://www.inventati.org/>
<http://this.is/etoytech/>
<http://www.31feb.org/>
<http://avana.forteprenestino.net/>
<http://www.s0ftpj.org/bfi/>
<http://146.228.204.72/>
<http://www.strano.net>
<http://www.strano.net/copydown/>
<http://www.dyne.org/>
<http://www.eff.org/>
<http://www.hackerart.org/>
<http://hactivism.openflows.org/>
<http://www.0100101110101101.org/>
<http://ordanomade.kyuzz.org/>
<http://opencontent.org/opl.shtml>
<http://www.rekombinant.org/>
<http://www.fraw.org.uk/hippies/>
<http://www.thehacktivist.com/>

Indici

Indice delle illustrazioni

Retina reflector (http://misery.subnet.at)	7
Phaseshifter (http://misery.subnet.at)	45
Dark innocence (http://www.xanthic.net)	79
Vertical Theory (http://www.deaddreamer.com)	98
HYP3RLINK (http://www.rainwiz.com)	104
</HEAD> (http://www.rainwiz.com)	107
giftware (http://www.rainwiz.com)	121
escape captivit	149
Se titolo nza (http://www.rainwiz.com)	162

Indice dei nomi

- Appadurai** ..15; 42; 51; 99; 150; 192
Asad 94
Ballard..... 9; 81; 84
Bataille..... 147; 190
Benedikt 59; 61
Berra..124; 128; 130; 146; 148; 152;
160
Bey 124
Bolasco 173; 174; 175; 176; 179; 186
Caillé..... 146; 155
Calvino 91; 101
Canevacci.....97; 106; 144; 166; 183;
185
Caronia.....54; 55; 57; 82; 83; 87; 89
Catlin..... 30
Clifford .3; 9; 14; 15; 17; 22; 23; 26;
27; 29; 30; 39; 41; 42; 43; 47; 48;
83; 87; 88; 89; 93; 94; 96; 100;
102; 139; 140; 141; 163; 185; 191
Combi 82
Crapanzano 9; 29; 31; 92
De Kerckhove 4; 58
Deleuze 53
Derrida 164; 165; 166
Di Corinto 101; 108; 120
Eisenman..... 69; 210
Escobar..... 102
Evans-Pritchard..... 16; 17; 45; 50
Geertz... 3; 9; 15; 19; 30; 31; 39; 41;
42; 43; 44; 45; 50; 93; 94; 140;
163; 164; 200
Gibson31; 51; 52; 53; 54; 56; 57; 77;
81; 197
Griaule.....29; 42; 47; 201; 211
Haraway . 18; 20; 21; 30; 43; 86; 89;
92; 202
Harel..... 14
Himanen..... 155; 203
Lévi-Strauss 29; 50; 163
Levy 53; 97; 106; 122; 123; 126; 128
Lévy 9; 52
Lyotard..... 14; 36; 39; 43
Maldonado 67; 68
Malinowski .3; 18; 19; 22; 23; 24; 26;
28; 41; 46; 50; 140; 148; 149
Marcus.....9; 10; 14; 17; 48; 94; 164;
189; 190; 200
Maturana..... 3; 16; 87
Mauss 1; 42; 106; 121; 137; 138;
139; 140; 143; 144; 145; 146; 147;
148; 155; 160
Meo124; 128; 130; 146; 148; 151;
160
Meyrowitz 57; 203
Mizrach 58
Neurath 35; 36; 37
Polanyi..... 146
Popper 38
Putnam 34
Quine 36
Rabinow 34
Raymond..... 16; 98; 170; 181
Rheingold 68
Rosaldo..... 12; 13; 14; 16; 21; 83; 87;
89; 90; 92; 94; 95; 99; 100; 106;
107; 108; 111; 118; 119; 120; 140;
142; 144; 145; 192; 199; 201
Sant'Elia..... 205; 206
Scelsi 153
Stallman 126; 128; 130; 132; 137
Stephenson 54; 55; 81
Sterling..... 58; 81; 82; 204
Stone 201; 202
Turner 21; 84; 204
Tyler 39; 92; 95; 96
Varela 3; 16; 87
Wiener..... 79; 80; 157; 158; 159

Licenza

Commons Deed


creative commons
C O M M O N S D E E D

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 1.0 Netherlands

You are free:

- to copy, distribute, display, and perform the work
- to make derivative works

Under the following conditions:

-  **BY:** **Attribution.** You must give the original author credit.
-  **Noncommercial.** You may not use this work for commercial purposes.
-  **Share Alike.** If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under a license identical to this one.

- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of these conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.

Your fair use and other rights are in no way affected by the above.

The Commons Deed is not a license. It is simply a handy reference for understanding the Legal Code (the full license) — it is a human-readable expression of some of its key terms. Think of it as the user-friendly interface to the Legal Code beneath. This Deed itself has no legal value, and its contents do not appear in the actual license.

Creative Commons is not a law firm and does not provide legal services. Distributing of, displaying of, or linking to this Commons Deed does not create an attorney-client relationship.

Licenza estesa



CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS DRAFT LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN "AS-IS" BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

- a) **"Collective Work"** means a work, such as a periodical issue, anthology or encyclopedia, in which the Work in its entirety in unmodified form, along with a number of other contributions, constituting separate and independent works in themselves, are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work (as defined below) for the purposes of this License.
- b) **"Derivative Work"** means a work based upon the Work or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted, except that a work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work for the purpose of this License.
- c) **"Licensor"** means the individual or entity that offers the Work under the terms of this License.
- d) **"Original Author"** means the individual or entity who created the Work.
- e) **"Work"** means the copyrightable work of authorship offered under the terms of this License.
- f) **"You"** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work,

or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

2. **Fair Use Rights.** Nothing in this license is intended to reduce, limit, or restrict any rights arising from fair use, first sale or other limitations on the exclusive rights of the copyright owner under copyright law or other applicable laws.
3. **License Grant.** Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:
 - a) to reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collective Works, and to reproduce the Work as incorporated in the Collective Works;
 - b) to create and reproduce Derivative Works;
 - c) to distribute copies or phonorecords of, display publicly, perform publicly, and perform publicly by means of a digital audio transmission the Work including as incorporated in Collective Works;
 - d) to distribute copies or phonorecords of, display publicly, perform publicly, and perform publicly by means of a digital audio transmission Derivative Works;
4. **Restrictions.** The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:
 - a) You may distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work only under the terms of this License, and You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier for, this License with every copy or phonorecord of the Work You distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform. You may not offer or impose any terms on the Work that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License Agreement. The above applies to the Work as incorporated in a Collective Work, but this does not require the Collective Work apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collective Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collective Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested. If You create a Derivative Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Derivative Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested.
 - b) You may distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform a Derivative Work only under the terms of this License, and You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier for, this License with every copy or phonorecord of each Derivative Work You distribute, publicly display,

publicly perform, or publicly digitally perform. You may not offer or impose any terms on the Derivative Works that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder, and You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Derivative Work with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License Agreement. The above applies to the Derivative Work as incorporated in a Collective Work, but this does not require the Collective Work apart from the Derivative Work itself to be made subject to the terms of this License. to distribute copies or phonorecords of, display publicly, perform publicly, and perform publicly by means of a digital audio transmission the Work including as incorporated in Collective Works;

- c) You may not exercise any of the rights granted to You in Section 3 above in any manner that is primarily intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation. The exchange of the Work for other copyrighted works by means of digital file-sharing or otherwise shall not be considered to be intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation, provided there is no payment of any monetary compensation in connection with the exchange of copyrighted works.
- d) If you distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work or any Derivative Works or Collective Works, You must keep intact all copyright notices for the Work and give the Original Author credit reasonable to the medium or means You are utilizing by conveying the name (or pseudonym if applicable) of the Original Author if supplied; the title of the Work if supplied; in the case of a Derivative Work, a credit identifying the use of the Work in the Derivative Work (e.g., "French translation of the Work by Original Author," or "Screenplay based on original Work by Original Author"). Such credit may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Derivative Work or Collective Work, at a minimum such credit will appear where any other comparable authorship credit appears and in a manner at least as prominent as such other comparable authorship credit.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

- a) By offering the Work for public release under this License, Licensor represents and warrants that, to the best of Licensor's knowledge after reasonable inquiry:
 - I. Licensor has secured all rights in the Work necessary to grant the license rights hereunder and to permit the lawful exercise of the rights granted hereunder without You having any obligation to pay any royalties, compulsory license fees, residuals or any other payments;
 - II. The Work does not infringe the copyright, trademark, publicity rights, common law rights or any other right of any third party or constitute defamation, invasion of privacy or other tortious injury to any third party.

- b) EXCEPT AS EXPRESSLY STATED IN THIS LICENSE OR OTHERWISE AGREED IN WRITING OR REQUIRED BY APPLICABLE LAW, THE WORK IS LICENSED ON AN "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTIES REGARDING THE CONTENTS OR ACCURACY OF THE WORK.

6. **Limitation on Liability.** EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, AND EXCEPT FOR DAMAGES ARISING FROM LIABILITY TO A THIRD PARTY RESULTING FROM BREACH OF THE WARRANTIES IN SECTION 5, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. **Termination**

- a) This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Derivative Works or Collective Works from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.
- b) Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. **Miscellaneous**

- a) Each time You distribute or publicly digitally perform the Work or a Collective Work, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- b) Each time You distribute or publicly digitally perform a Derivative Work, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- c) If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

- d) No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.
- e) This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, neither party will use the trademark "Creative Commons" or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time.

Creative Commons may be contacted at <http://creativecommons.org/>.