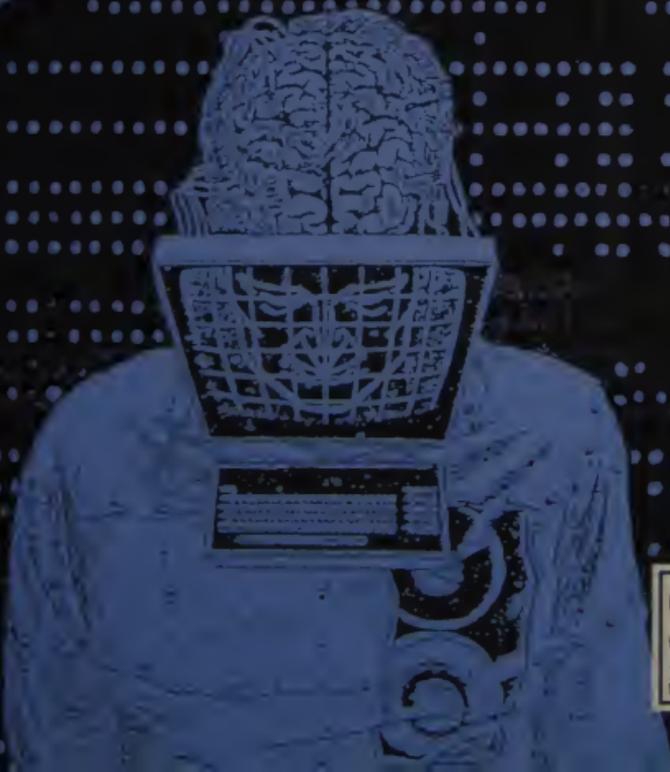


CYBERPUNK

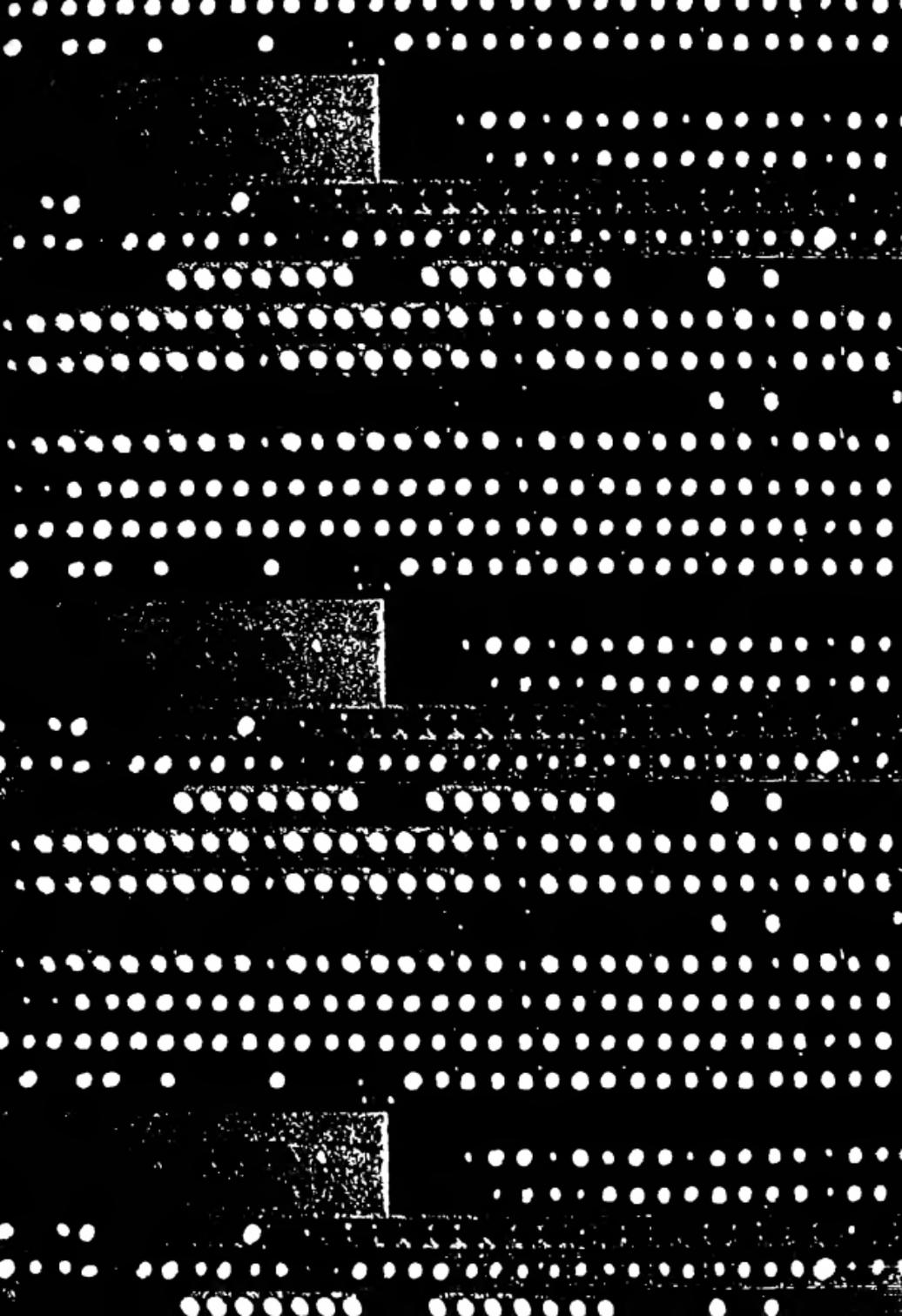
ANTOLOGIA DI TESTI POLITICI

a cura di Raf Valvola Scelsi

2a EDIZIONE
IL RITRARD
BUDGETTE
DELLA STAMPA
UNDERGROUND



ShaKe
EDIZIONI
UNDERGROUND



Copertina e progetto grafico: Rosie Pianeta

Traduzioni: Gomma, Raf Valvola, Alberto Greim, Valentina, Claire Peltier

Tavole: Matteo Biolcati, Muzz, Tommaso Tozzi

Consulenza informatica: u.v.L.S.I.

Complicità: Paoletta Nevrosi, Philopat, tutti i fratelli di CyberNet e tutti coloro che hanno contribuito alla diffusione di questo libro

Fotocomposizione e grafica: ShaKe Edizioni, Milano, tel. & modem 02/58317306

Stampa: Grafica Sipiel, Milano

20a edizione: il ritorno ruggente della stampa underground

Questo libro non avrebbe mai potuto vedere la luce senza la faticosa collaborazione di ogni membro della cooperativa Shake. Pur firmato da un singolo, questo testo ha avuto difatti una fondamentale gestazione collettiva che ne ha permesso l'esito positivo. Un doveroso ringraziamento particolare deve essere comunque rivolto a Gomma, infaticabile quanto a lavoro svolto, ma soprattutto insostituibile in sede critica. Si ringraziano tutti quei professionisti e gentiluomini che sono stati vicini alla Cooperativa in questi anni di attività, permettendole una vita meno peregrina e risolvendo problemi altrimenti insuperabili: Primo, Piergiulio, Giancarlo e Paolo.

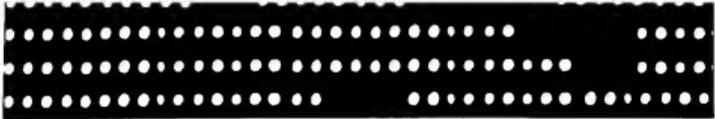
Inoltre si dedica un particolare tributo a tutti i centri sociali e di comunicazione italiani ed esteri, e a tutti coloro che si stanno impegnando nella costruzione di una rete informatica alternativa

Grazie infine a Klaus Maeck, Tom Vague, Marina, Monica

ShaKe: contatti telefonici: 02/58317306 contatti postali: via C. Balbo 10, 20136 Milano contatti umani: viale Bligny 42, Milano contatti elettronici: DecoderBBS, 02/29527597; N-8-1; 300-28.800 bd, dalle 14.00 alle 8.00 - <http://www4.iol.it/decoder>

Non esiste copyright su questa pubblicazione. Si diffidano però tutte quelle Società che lavorano per la costruzione e il mantenimento di una "società orientata verso una comunicazione di tipo chiuso", a farne liberamente uso. Tale raccomandazione non vale per tutte le situazioni di movimento. Si prega comunque di contattare gli estensori del volume prima di ogni eventuale utilizzo.

ISBN 88-86926-39-1



CYBERPUNK

ANTOLOGIA DI TESTI POLITICI
a cura di Raf Valvola Scelsi



SHAKE EDIZIONI UNDERGROUND

INDICE

LETTERATURA CYBERPUNK

Raffaele Scelsi	
<i>Mela al cianuro</i>	pag. 9
Bruce Sterling	
<i>Prefazione a Mirrorshades</i>	35
Sandrone	
<i>Cyberpunk</i>	45
Joel Saucin	
<i>W.Gibson o l'avvenire reinventato</i>	49

IL CYBERPUNK VISTO COME FENOMENO POLITICO CONTROCULTURALE: IL CYBER ANTAGONISTA

Mark Downham	
<i>Cyberpunk!</i>	71
Lee Felseinstein	
<i>Discorso di apertura dell'Icata 89</i>	97
Jean Yves Sparfel	
<i>Sull'utilità del pirataggio informatico</i>	101
<i>Dichiarazione finale dell'Icata 89</i>	107
Thomas Ammann, Stephan Stahl	
<i>Computerfreaks</i>	111
Youth International Party Line	
<i>Il numero 12</i>	117
Blacklisted News	
<i>Phonephreaking</i>	123

I TECNOANARCHICI

A cura di Gomma	
<i>Intervista a Wau Holland</i>	133
Matthias Lehnardt e Gerd Meißner	
<i>Hackeraggio in Germania: la scena</i>	139

IL CYBER PSICHEDELICO

David Sheff	
<i>Le realtà virtuali di Timothy Leary</i>	147
A cura di Gomma	
<i>Intervista a Klaus Maeck</i>	167
Christopher Johnston	
<i>Ricordate Timothy Leary?</i>	171
Clark Fraser	
<i>Il manifesto per la ricreazione del mondo</i>	177
Timothy Leary	
<i>I germi degli anni Sessanta</i>	183

APPLICAZIONI CYBER

Anthony Basset	
<i>Elettronici psichedelici</i>	195
Orson Clarke	
<i>TV assassin California</i>	205
Mutoid Waste Company	
<i>Statement e intervista</i>	211
Fura dels Baus	
<i>Intervista</i>	219



**IL
CYBERPUNK
VISTO
COME
FENOMENO
LETTERARIO**





MELA AL CIANURO

Raffaele Scelsi

In questo saggio si spiegano le ragioni che sottostanno alla scelta dei brani raccolti in questa antologia. In sintesi il cyberpunk viene letto sostanzialmente come fenomeno politico, come scrittura tecno-urbana, riflesso delle trasformazioni prodotte sui nuovi soggetti sociali dal moderno. A partire da ciò vengono delineate nei lineamenti fondamentali, le esperienze di quei gruppi politici che più organicamente si sono avvicinati ai temi in questione. La tensione politica di questo scritto è orientata difatti verso la riappropriazione della comunicazione da parte dei movimenti sociali, tramite la formazione di reti informatiche alternative, che possa finalmente impattare lo strapotere delle multinazionali del settore.

Che cos'è il cyberpunk? È questa una domanda a cui è difficile dare una risposta univoca, giacché il termine oramai denota sia un aspetto letterario che un ambito più propriamente politico. All'inizio questa definizione è stata coniata per indicare un variegato movimento di fantascienza, essenzialmente ma non solo americano. Composto da persone per lo più giovani di età, la media di ognuno di essi è sui trent'anni, esso ha attraversato in maniera partecipe gli anni Ottanta, vivendone completamente le intime contraddizioni. Sono scrittori quindi, come ci segnala Sterling nella sua prefazione a *Mirrorshades*, che hanno vissuto, dentro e persino sotto la propria pelle, un rapporto intimo con la tecnologia, diversamente da quanto successe negli anni Sessanta, tutta lavatrici e lavastoviglie. I micidiali anni Ottanta fatti di walkman, stereo portatili, videoregistratori, batterie elettroniche, videocamere portatili, televisioni ad alta definizione, telex, fax, laser-disc, antenne paraboliche per captare i segnali dei satelliti, cavi a fibre ottiche, personal computers, chirurgia plastica, la rete semiotica onnicomprensiva, il tendenziale superamento del sistema-mondo in "un globale sistema nervoso che pensa per sé stesso". Tutto l'intero sistema delle merci fonda in maniera sotterranea, ma decisiva, la costituzione di senso nella produzione letteraria del cyberpunk.





Per la prima volta nella storia della letteratura tale rapporto con la macchina non viene visto quasi fosse una dimensione negativa, ineluttabile, da scansare non appena possibile. Orwell è dietro l'angolo, Frankenstein un lontano ricordo dell'epoca del moderno. Il cyber presuppone un nuovo rapporto organico con la tecnologia. Essa permette, difatti, l'estensione delle capacità dell'uomo e finalmente il superamento dei suoi limiti. Nessuna ferita altrimenti mortale spaventa più l'uomo del futuro prossimo, la neurochirurgia saprà implantare nuove membra artificiali in corpi, oggi, al più buoni per il solo cimitero del rottame. Viene risolto con un colpo di spugna il problema della morte, un tema questo che, per altra via, anche lo stesso Leary considera risolvibile tramite automanipolazioni psichiche del proprio DNA.

Si potrebbe suggerire a questo punto che nulla di nuovo in effetti è apparso sotto il sole. Il tema dell'immortalità è un sogno da sempre ricorrente nella letteratura, soprattutto in quella dove più forte è il tributo all'ispirazione religiosa. Allora in cosa consiste la novità?

Alla ricerca del cyberpunk

Ancora una volta lo scritto, in precedenza citato, di Sterling può permetterci di intuire la strada più fertile per un approccio esaustivo al problema. Egli difatti richiama con dovizia di particolari il debito che tutti questi scrittori nutrono da una parte, come è logico che sia, verso il tradizionale filone della fantascienza, ma dall'altra anche verso tutti quei movimenti giovanili di resistenza che hanno contrassegnato la storia, dagli anni Sessanta in avanti. Movimenti questi che hanno sempre avuto un rapporto intenso con le tecnologie, con gli strumenti elettrici, con la produzione di musica e degli effetti speciali. Analogamente all'hard rock, ad esempio, lo stile letterario del cyberpunk vuole coscientemente essere un muro del suono, un tutto pieno, dettagliato, analitico, dove venga a mancare il tempo per tirare il fiato e quindi adagiarsi nella riflessione. Questo stile ha un che di assolutamente nervoso, alcune volte difficile da seguire nelle sue circonlocuzioni, spesse volte derivate dallo slang di strada. Esso difatti pone al centro delle proprie trame dei personaggi che sono completamente "altro" rispetto alla tradizione letteraria. Come ci segnala acutamente Saucin nel suo saggio, essi sono puttane, biscazzieri, punk, trafficanti, ladri, hackers, pirati informatici, balordi di strada, con poca o nessuna voglia di lavorare, immersi

solamente in ciò che produce gioia. È un filone letterario che recupera organicamente alcune delle tensioni sociali esistenti. Giustamente Downham, postsituazionista londinese, ha definito il genere "una scrittura tecno-urbana, fantascienza sociale, postsituazionista, tecnosurrealista". Ma cyberpunk è anche "strategia operativa di resistenza, estetica da dura garage-band, cultura pop(olare)". Quindi descrive un ambito sociale che sempre è stato tagliato fuori dalla scrittura ufficiale, ignorato, vilipeso o, molto peggio, dichiarato come assolutamente non esistente.

Viene assunto il mondo dei reietti da Dio come protagonista ufficiale di uno scenario assolutamente nuovo, di una scrittura assolutamente nuova. Uno stile quindi superrealista. Viene quindi inventato un diverso immaginario sociale, che d'altronde sotterraneamente è già esistente da tempo, che unisce insieme fascinazioni tecno-pop e pratiche esistenziali di resistenza e sopravvivenza quotidiana.

Per la prima volta dai tempi dell'esperienza hippie viene quindi forgiato un immaginario collettivo vincente, che sa collocare in maniera adeguata e accattivante alcune delle aspirazioni che percorrono i senza parola della società post-industriale. Vi è quindi da parte nostra un'adesione d'istinto a ciò che il cyberpunk finora, come scrittura e socialmente, è stato.

Il cyberpunk

è un movimento di opposizione

Ancora Sterling richiama il debito dovuto nei confronti dell'esperienza del punk, segnalando tre piani differenti della questione. In primo luogo un'istanza di depurazione del mainstream rispetto agli orpelli costruiti sopra. "Il cyberpunk è un liberare la fantascienza stessa dall'influenza principale, così come il punk svestì il rock and roll dalla sinfonica eleganza del progressive rock degli anni Settanta. Come la musica punk, il cyberpunk è in un certo senso un ritorno alle radici." Un secondo piano di analisi sul rapporto tra cyber e punk viene rintracciato nell'enucleazione della questione tra teoria e prassi: "Nella cultura pop, per prima viene la pratica e la teoria ne segue zoppicando le tracce". Chiunque abbia frequentato la scena punk sa bene che una delle tensioni principali del movimento si condensò nel praticare e quindi nel teorizzare il diritto comunque a esprimersi suonando, indipendentemente dalle capacità teorico





musicali possedute. Il caso dei Sex Pistols in questo senso è esemplare.

Sono la pratica del vivere collettivo e dell'autogestire la propria vita e i luoghi di socializzazione a definire gli impegni esterni del movimento, non viceversa. D'altronde lo stesso Sterling si riferisce ancora a questo rapporto tra prassi e teoria, quando indica nella cultura di strada, e nella cultura hip-hop in particolare, il luogo di genesi dell'unione operativa tra tecnologia e pratiche contro-culturali di resistenza quotidiana. Il terzo piano del debito cyberpunk nei confronti dell'ambito underground viene infine rintracciato proprio allorché egli evidenzia che "il cyberpunk proviene da quel regno dove il pirata del computer e il rocker si sovrappongono". "Il cyberpunk ne è la letteraria incarnazione", difatti nel frattempo si è costituita "Una Non Santa Alleanza del mondo tecnologico e del mondo del dissenso organizzato".

I grandi vecchi

L'ispirazione nei confronti del mondo underground non può però essere limitato a quanto sopra riferito. Tra gli stessi debiti fondamentali citati non a caso ritroviamo due grandi nomi, due grandi vecchi: William Burroughs e J.G. Ballard. In realtà Ballard non può essere visto come un frequentatore delle situazioni "contro". Bisogna comunque considerare che da sempre egli è stato adottato dal movimento antagonista e contro-culturale internazionale, a causa del suo stile assolutamente analitico, descrittivo, perturbante, quasi psicoscientifico, spregiudicato. La sua scrittura è un bisturi, si è detto in parecchie occasioni. Inoltre un'altra sua intuizione, conseguente del resto allo stile fenomenologico della sua scrittura clinica, ha fatto sì che egli diventasse un totem assoluto per il cyberpunk: lo spazio interno. Per spazio interno si intende coerentemente quell'implosione psichica senza ritorno che i protagonisti dei suoi romanzi vivono, in concorrenza di avvenimenti esterni spaesanti. Come in *Deserto d'acqua*, uno dei suoi romanzi più forti ed evocativi, in cui Kerens "Ricordò le iguane strillanti sui gradini del museo. Proprio come la distinzione tra il significato latente e quello manifesto del sogno aveva perso ogni valore, così non aveva senso qualsiasi distinzione fra il reale e il super-reale nel mondo esterno. Fantasmi scivolavano impercettibilmente dall'incubo alla realtà e viceversa; il panorama terrestre e quello psichico erano ora indistinguibili, come lo erano stati a Hiroshima e ad Auschwitz, sul Golgota e a Gomorra". Così Bodkin

gli rispose: "I residui del tuo controllo cosciente sono gli unici speroni che tengono in piedi la diga". "I meccanismi di liberazione innati, impressi nel tuo citoplasma milioni di anni fa, sono stati risvegliati, il sole in espansione e la temperatura in aumento ti stanno spingendo indietro, lungo i vari livelli spinali, nei mari sepolti, sommersi sotto gli strati infimi del tuo inconscio, nella zona interamente nuova della psiche neuronica. Si tratta di trasposizione lombare, di memoria biopsichica totale. Noi ricordiamo veramente queste paludi e queste lagune." Abbiamo riportato questa lunga citazione da Ballard proprio perché estremamente significativa rispetto al concetto in esame. Del resto non sono forse spazio/tempo interni l'esagerato implodere del disagio psichico in angoscia o, per altri versi, il fare all'amore in maniera ubriacante? In realtà il concetto stesso si presta a numerose valutazioni e contaminazioni. Nel cyberpunk in particolare ciò ha attivato l'ispirazione per l'utilizzo del termine di spazio virtuale. In realtà il rapporto di filiazione tra i due termini è sufficientemente diretto, così come del resto non sono necessariamente contraddittori per certi versi quelli di spazio interno ed esterno. Alcuni hanno creduto difatti di poter distinguere due diversi centri di irradiazione culturale alla base della fantascienza più recente. Da una parte Ballard stesso col suo teorema letterario di spazio interno, da cui deriverebbe la tendenza Umanista. Dalla parte dello spazio esterno Dick e, per ragioni immaginativo-sociali, *Blade Runner*, da cui ne conseguirebbe in linea diretta la produzione più propriamente cyberpunk. In realtà in più occasioni sia Sterling che lo stesso Gibson sono intervenuti sulla questione, suggerendo che questa fosse tutta una storia inventata dai critici, visto che i due concetti di spazio interno/esterno debbono essere considerati sostanzialmente come non contraddittori tra loro.

Per ritornare ancora a Ballard, la stessa rivista americana *Research*, che in più occasioni ha tratteggiato quelli che sono i miti, le letture, i films più seguiti dalle nuove generazioni alternative, ha dedicato a questo grande scrittore addirittura un intero numero monografico. Stessa sorte peraltro è stata riservata, dal collettivo redazionale di *Research*, a Burroughs, il quale nonostante tutto è più interno alla storia del movimento, giacché ancor oggi vi partecipa occasionalmente, in quelle che considera le situazioni più stimolanti. Di Burroughs in particolare, Sterling richiama del resto i suoi esperimenti degli anni Sessanta sulla tecnica del cut-up. Questa pra-





tica suggerisce che, tagliando e rimontando casualmente qualsiasi tipo di informazione, alla fine si otterrà di comprendere il vero senso del messaggio, indipendentemente dalle manipolazioni nel frattempo intervenute (cfr. *La rivoluzione elettronica*).

Sia Ballard che Burroughs tendono a esprimere nella loro scrittura le contraddizioni che si danno nel reale, fino ad assumerle come indici generali intorno a cui far ruotare le dinamiche narrative. Come suggerisce Mei in *La giungla del futuro* lo stesso Ballard "tende a rendere questa profonda dissociazione dell'esperienza contemporanea con bizzarri collages verbali, ripresi da riviste di moda e di armi, inserti tecnologici, avvisi pubblicitari, listini di borsa". Similitudini queste che richiamano la scrittura mediale del misterioso Thomas Pynchon, anche lui osannato da Sterling. Come riporta Riotta in un suo servizio, Pynchon nel suo ultimo libro, dopo diciassette anni di silenzio, unisce insieme argomenti apparentemente poco letterari quali "il cioccolato solubile Nestlé, i sarti Clavin Klein, Cerruti, Azzedine Alaïa, Yves St. Laurent, la grinta di Clint Eastwood, continui riferimenti a titoli di film, indicati persino con la data di produzione, *Guerre Stellari III*, Jason il mostro di *Venerdì 13*, *Titti e il Gatto Silvestro*, *Nixon*, *Reagan*, *i terroristi*, *Mario Savio*, *il Capanna americano*, *la Diet Pepsi Cola*, *il dottor Spock di Star Trek*, *la birra messicana Dos Equis* e *il campionato di basket della NBA*". Per certi versi un analogo percorso segue Burroughs, il quale parte "dalla dissociazione psichedelica per presentare sotto forma di dissolvenze incongrue e casuali, esperienze al limite della disgregazione psichica e del delirio" (Mei). È questo il caso difatti del *Pasto nudo* e di *Morbida macchina*.

I due grandi vecchi coinvolti in una sporca storia di droga?

Più in generale ci sembra di poter dire con certezza che, per un verso o per l'altro, il tema della dissociazione psichica venga recuperato dal cyberpunk, ispirandosi a pie' mani ai due grandi vecchi. Il tema dello spazio interno da Ballard, come visto, ma anche il tema del continuo uso delle droghe da Burroughs e Leary. Quest'ultime non sono però valorizzate quasi fossero lo strumento per una realtà che si "presenta come un sovrapporsi e accavallarsi di voci e immagini". Diversamente esse sono gli insostituibili additivi per un uso più libero e spregiudicato dello strumento computer (come del resto suggerisce la stessa esperienza hacker) e/o condizione essenziale per vivere e

per reggere i livelli di disgregazione sociale che la metropoli produce. Ecco la ragione del continuo apparire, negli scritti di Gibson, delle più varie anfetamine, dello *speed*. La lettura che viene data del fenomeno droga, in sintesi, è quella che tende a decifrarlo come definitivo prodotto tecnologico, una merce high tech, alla stessa stregua di ogni altra strumentazione elettronica prodotta negli ultimi anni, e come tale insostituibile elemento della vita urbana.

L'impressione che quindi viene tratta da una prima lettura della scrittura cyberpunk è quella di trovarsi di fronte a un movimento estremamente colto e soprattutto consapevole delle proprie origini e degli obiettivi a cui esso stesso tende. Una scrittura profondamente tecno-metropolitana, che sa dialetticamente interrogarsi sul problema della complessità e del nuovo soggetto sociale.

Diritti verso l'interzona

L'attrazione viscerale da parte del cyberpunk nei confronti del problema delle interzone crediamo non suoni a questo punto in maniera strana. È certamente un'interzona ad esempio l'interfaccia cervello-computer. Per altro verso il già citato cut-up è un aspetto del medesimo problema. La concordanza colle dinamiche metropolitane emerge in maniera sorprendente. Non è forse la metropoli il luogo dove convivono, apparentemente senza conflitti, aspetti retrò, luoghi ormai disabitati del moderno, come alcune grandi fabbriche del passato, assieme al nitore asettico dei luoghi del capitale finanziario e della produzione di merci immateriali? La città schizo-metropolitana non è forse il luogo della sovrapposizione senza miscelamento di culture e pratiche esistenziali afora tra loro? Quando però si determina la possibilità di convergenza di interessi differenziati, per ragioni storiche o casuali, spesso accade una sorta di cortocircuito nel controllo sociale, l'inversione del senso sociale, altre volte il black-out. È in una qualche interzona sociale del nostro pianeta che avviene la pratica dell'hip-hop, del rap e del graffitismo, fatta di accostamenti tratti dal funky, dal boogie woogie, dal be bop, dal dub, dal reggae, dal soul. E poi scratch, graffiti: riuso di tutte quelle scorie lasciate cadere dal grande capitale nel suo tragitto di modernizzazione iperveloce. La musica oggi si definisce sostanzialmente come un bricolage, ripetitiva alcune volte fino alla noia, quasi a riprodurre un secondo rumore di fondo della stessa metropoli (cfr. l'ambient-music). Ma più in generale ciò rimanda alla stessa pratica del consumo di





merci, e alla categoria estetica più in generale dominante dell'era del villaggio globale: il kitsch.

Kitsch e tecnofeticismo

Al contrario di quanto suggeriscono le teorie liquidazioniste espresse dalla cultura del post-moderno, i tratti nuovi prodotti dalla modernizzazione selvaggia ricalcano orme già apparse all'origine dello sviluppo attuale del capitale. In questo senso è certamente da richiamare la produzione teorica di Walter Benjamin, e in particolare il suo misconosciuto collage di citazioni *Parigi, capitale del XIX secolo*. Un'opera questa che non casualmente dedica alla categoria del kitsch una rilevanza tutta particolare. Egli si sofferma difatti sull'accurata descrizione delle modalità del sistema distributivo nella Francia del secondo Impero. L'epoca di Napoleone III, per intenderci, ma anche quella della decadenza dei Passages, e soprattutto dell'invenzione del grande magazzino e della vendita per corrispondenza. È in questo mutamento profondo del paesaggio urbano, che trova spazio per collocarsi il corrispondente soggetto sociale prodotto dalla trasformazione. È un soggetto sociale, questo, che ha tutti i tratti della cosiddetta modernità: è coerentemente un collezionista, un feticista, la sua è una vita fatta di percezioni immaginativo-sensoriali continuamente interrotte da chocs: la metropoli. La sua è l'esperienza di chi per primo deve vivere la definitiva separazione tra la propria abitazione e il luogo di lavoro. Un soggetto quindi che non può far altro per reagire che valorizzare esteticamente il proprio interno borghese, riempiendolo maniacalmente di oggetti, sacralizzando il proprio abitare e trasformandolo in ritorno uterino all'infanzia. È il luogo dove viene compiuta la definitiva separazione tra valore d'uso e valore di scambio degli oggetti. Il valore d'uso viene definitivamente sacrificato. Assume valore la sola rete metonimica complessiva degli oggetti stessi, cioè a dire: è la rete sociale dei significati a determinare il senso e il valore di ognuno di essi, aprendo così in maniera irreversibile la strada alla collocazione simbolica e immaginativa delle merci nella società dello spettacolo. Ecco perché la categoria del kitsch è valida per definire il sistema della produzione di senso nella metropoli. Gli oggetti sono accostati tra loro casualmente, senza alcuna ragione logica. Quindi non può certamente sorprendere ritrovare questa categoria all'opera nella definizione di senso delle controculture giovanili, e perché no anche nel cyberpunk, anche inteso come movimento letterario.

Il cybersoggetto del futuro: lo spazio virtuale

"Immaginiamo due bambini. Uno a Roma, l'altro a Parigi. In un giorno non molto lontano potranno giocare insieme e costruire un castello di sabbia su una spiaggia di Rimini. Vedere, toccare, percepire e soprattutto agire a distanza è possibile grazie alla *realtà virtuale*. Gli ambienti virtuali, un altro modo di definire questa particolare realtà nascono dal matrimonio (tecnicamente ibridazione) tra un'immagine di sintesi tridimensionale e un corpo umano. Il primo componente dell'unione è un'immagine calcolata, creata da un computer, partendo da formule matematiche e particolari modelli logici. Ne possono esistere molti: dal modello della sala di un ristorante a quello della pista da ballo di una discoteca, alla rappresentazione della capsula interna di una navicella spaziale".

Così Silvia Pagani, in un articolo descrittivo apparso sul Corriere della Sera il 26 giugno 1990, riassume in termini divulgativi alcuni degli aspetti del fenomeno. In particolare, in tutti gli scritti scientifici divulgativi, vengono richiamate le ricerche cosiddette "ufficiali": quelle finanziate all'interno dei progetti della Nasa, o dell'Ina (Institute national de l'audiovisuel, francese) o del Politecnico di Milano, tralasciando di far menzione di quegli studi che hanno una diversa provenienza ideologica, come ad esempio quelli sostenuti da T. Leary. Al di là delle polemiche è certo che se lo spazio virtuale o cyberspace diventasse un campo di esperienze più praticabile di quanto oggi sia, molte cose rapidamente muterebbero.

Non è casuale a nostro avviso difatti che le esperienze che vengono richiamate in ogni scritto di carattere "ufficiale" vertano semplicemente sulle possibilità dell'integrazione uomo-macchina. Questa è descritta nei termini "in cui è possibile far pervenire l'intelligenza e la percezione umana tutte le volte che un robot raggiunge i limiti della propria azione e si trova in una situazione di dubbio o di possibile errore". O diversamente semplicemente come ausilio e riadattamento della percezione umana, nel caso in cui questa si trovi a dover controllare troppe informazioni e per di più trasmesse a ritmi iperveloci (il caso dei piloti dei caccia). Si assiste in questi casi a un oblio comunicativo. Da questo tipo di descrizione difatti vengono fatte saltare come assolutamente non esistenti quelle potenzialità democratiche nella gestione dell'informazione, che pure sarebbero *in nuce* presenti nel progetto. In





questo senso l'intervista curata da Sheff a Timothy Leary parla in maniera estremamente esplicita. Leary difatti si sofferma continuamente sull'enorme campo progettuale che la realtà virtuale aprirà. Ognuno, grazie alle strumentazioni cyber: data-glove, occhiali, tuta cyber (in italiano esoscheletro) sarà collegato in tempo reale con tutte le banche dati del mondo. L'informazione non sarà più monopolio delle multinazionali del settore, le quali quindi dovranno ridefinire conseguentemente il proprio ruolo economico. Leary tratteggia difatti la possibilità che si schiuderà allorquando ognuno avrà la possibilità strumentale di manipolare tutto ciò che sarà presente nell'infosfera. La sua ricerca attuale difatti è indirizzata in questo senso: produrre interazione, strumenti interfacciali che colleghino insieme tecnologie oggi non compatibili tra loro.

Questa tensione rivolta alla gestione democratica del dato, e quindi al ridimensionamento strategico del ruolo strategico delle multinazionali, è d'altronde sicuramente il filo rosso che pervade l'intera esperienza degli hackers europei e americani. Wau Holland, uno dei leader storici del gruppo olandese del Chaos Computer Club, in un'intervista qui raccolta, non a caso suggerisce che il sabotaggio da loro fatto ai danni del BTX, la rete postale elettronica forgiata con l'aiuto dell'IBM da parte delle poste tedesche, debba essere letto proprio con questa chiave di lettura eversiva.

Lo spazio virtuale può in sintesi essere percepito non solo quindi come ricerca che ridefinisce, ricostruendola elettronicamente, la realtà percepita normalmente, ma più in generale come apertura di un nuovo spazio comunicativo, che solo lo strumento computer sembra essere in grado di poter garantire. Alla domanda cosa ne pensi del cyberpunk, Holland difatti risponde indicando che tutto quello che aveva letto in *Neuromante* non era tanto fantascienza, quanto realtà accelerata, realtà in atto.

Gibson, come correttamente segnala Valmerz, è sensorialmente interno a questa visione del futuro prossimo: non l'anticipa, la descrive. Tutti i suoi racconti sono difatti costruiti intorno a questa intuizione. In *Neuromante* "Case vive in prima persona con tutto il suo sistema nervoso quell'esperienza, seduto davanti al suo Sendai, al suo schermo di proiezione. Sente proprio quel dolore, e quel sollievo, ne è personalmente stremato. L'ipotesi di Gibson è quella della teletrasmissione di un influsso elettrochimico sul sistema nervoso capace di suscitare PSA

(percezioni sensorie apparenti)". Analogo scenario si ritrova in *Frammenti di rosa in ologramma*, dove il protagonista Parker è uno scenarista per delle emissioni di PSA. O meglio ancora nello stupendo *Mercato d'inverno*.

Saucin giustamente segnala a questo proposito una mancanza nell'opera di Gibson. Nel sottolineare difatti la capacità narrativa dello scrittore di Vancouver, al contempo egli la ricollega a quella dell'altro grande anticipatore del XIX secolo: Jules Verne. Ma poi suggerisce che "è da biasimare che non abbia molto il senso poetico del suo eminente collega francese e che non tracci, come quest'ultimo, l'impatto psicologico sottostante alle nuove tecnologie".

Bagatelle per un massacro

Questa è un'osservazione fondamentale al lavoro gibsoniano. Egli difatti si limita ad annunciare la mutazione antropologica in atto, ad avvertire la presenza di un nuovo soggetto sociale, non ad analizzarlo.

Il problema però resta, visto che tutta l'analisi descrittiva fornita degli stessi esponenti del movimento, fa leva sull'esistenza ispirativa di soggetti sociali in carne e ossa. L'origine del cyberpunk è quindi profondamente ancorata all'ambito sociale e ne riflette conseguentemente, sublimandole ovviamente, alcune delle sue ispirazioni fondamentali. Alla luce di ciò suona particolarmente sfocato il successivo passo dell'analisi proposta da Valmerz. Egli in un suo saggio pubblicato di recente appare più preoccupato di uccidere di nuovo quel *cane morto* di Hegel, piuttosto che comprendere l'eversività del fenomeno in questione. Scolasticamente assillato dall'asserzione post-moderna della ormai avvenuta chiusura della storia, egli tende a leggere puramente in termini poetico-estetici il cyberpunk. "Il mondo non è più processo del divenire storico, ma processo dell'interagire informatico: luogo di intersezione di innumerevoli proiezioni mentali, di innumerevoli visioni tecno-psicotropiche." "Il Cyberpunk costituisce forse la prima categoria poetico-estetica capace di superare compiutamente il Romanticismo". Una domanda sorge legittima a questo punto: questo interagire informatico non è forse esso stesso un prodotto storico. Non è forse espressione diretto del Capitale, che nel suo processo di modernizzazione sociale, "sussume" a sé le forze antagoniste che ne ostacolano il cammino? Il grande capitale italiano degli anni Ottanta, così vincente, agile, spregiudicato, "moderno", non è forse prodotto





storico liofilizzato del grande scontro sociale degli anni Settanta?

Modello rizomatico di comunicazione.

Prospettiva per un superamento dell'individualismo

Lo spazio virtuale rimanda inoltre a un'altra questione cruciale messa in evidenza nel corso di questi anni Ottanta: l'individualismo e l'impossibilità comunicativa che da esso deriva. Felseinstein, uno dei più impegnati programmatori americani, nelle dichiarazioni iniziali rilasciate in apertura del primo Congresso galattico degli hackers, constata la distruzione comunicativa interpersonale determinatasi con l'estendersi del villaggio globale. La direzione comunicativa dominante in questo villaggio, come è noto, è a senso unico, dall'alto al basso. Ciò ha determinato l'annichilimento dell'ágora, della piazza come luogo di trasmissione di esperienze all'interno della comunità. È tempo, suggerisce Felseinstein, di progettare modelli comunicativi che si muovano in senso contrario a quanto l'impero delle multinazionali della comunicazione impone. È tempo di prospettare un modello sostanzialmente interattivo, che permetta la veicolazione e la socializzazione delle esperienze e dei saperi. La rete informatica sembra essere la risposta alla debolezza comunicativa che ogni comunità vive, nel restare isolata dalle altre. Ciò permetterebbe un continuo flusso di dati e di esperienze che non verrebbero mediate dalla cosciente distorsione operata dai detentori dei media ufficiali. L'unica prospettiva sembra quindi essere quella del modello rizomatico, che non ha un centro vitale, o nodo, a partire dal quale tutta l'attività della rete si dispiega. Tutti contano allo stesso modo, nessuno ha un predominio: ciò impedisce l'immediato intervento repressivo degli apparati dello stato, che si trovano impossibilitati, scoperto un nodo, risalire da questo a tutta l'estensione della rete antagonista stessa.

La comunicazione o perlomeno lo sperimentare modelli comunicativi "altri" è la tensione di fondo che anima tutte le aggregazioni comunitarie di questo decennio. È sicuramente un modello rizomatico quello che sta alla base della cultura hip-hop: la dichiarazione fatta da ogni gruppo rap di essere i "number one" dell'intera scena si stempera, difatti, di fronte alla constatazione che tutto ciò è evidentemente un gioco spontaneo di simulazione sociale. Il verosimile prende il definito vantaggio sulla categoria del vero. Certo restano le fondamentali osservazioni sulle leggi materiali che definiscono i soggetti nella

loro concreta socialità, determinazioni queste che non possono essere trascurate.

Un'ulteriore osservazione, legata al discorso della rete comunicativa, fa perno ancora sul concetto di comunità. Dal ghetto americano sembra difatti emergere una forte istanza di rifiuto della categoria di nazionalità, visto che l'aggregarsi avviene su basi di contiguità ideologico-esistenziale (l'islamismo o le comuni radici africane rintracciabili nel rastafarianesimo). La nazione viene fatta giocare dal potere sempre più come guerra simulata, tramite lo sport e altri eventi mediatici di massa.

Tutto ciò sembra quindi coincidere con l'intuizione propria della letteratura cyberpunk che non riconosce alle nazioni nessuna entità reale: esse sono solo delle macchie colorate sulla cartina geografica. Da qui l'interesse proprio del cyber verso quelle entità transnazionali, quali multinazionali, reti comunicative, zaibatsu, che hanno nei fatti già superato questo ordine di problemi.

Altre convergenze

La ricerca sullo spazio virtuale condotta da Timothy Leary sembra peraltro vertere su un assunto abbastanza trascurato della teoria di McLuhan. Di questo autore difatti si ricorda sempre volentieri o la questione del villaggio globale o l'altra dei media caldi-freddi. Più stimolante sembra la conclusione tratta dall'autore canadese a partire dai due concetti sopra indicati. Egli difatti suggerisce che è in corso una sorta di mutazione antropologica, a partire dall'introduzione dei media freddi. Questi difatti debbono essere considerati alla stregua di attivatori di esperienze di tipo sinestetico, che permettono all'umanità di riappropriarsi di una modalità comunicativa, da tempo obliata: la modalità immaginativo-simbolica. Al contrario quindi del linguaggio referenziale diretto, che si esprime colla consequenzialità linguistica e logica, grazie alla sempre più vasta introduzione di massa di strumenti di tele/visione, l'umanità starebbe sempre più utilizzando modalità simboliche nella comunicazione interpersonale. Come suggerisce d'altro canto Benjamin, si è persa forse definitivamente la capacità del narrare, del fabulare, del raccontare storie, dello stare insieme tramite le parole. La comunicazione è oggi iconica, allusiva, analogica, in un certo senso addirittura mistica, proprio perché il misticismo si basa sulle medesime categorie immaginativo-simboliche nella comunicazione di esperienze (cfr. Alleau, *Teorie sul simbolo*).





Questo tessuto di ipotesi viene recuperato a piene mani dallo stesso Leary, il quale sta coscientemente lavorando, nell'ambito degli studi sullo spazio virtuale, proprio sull'ipotesi della trasformabilità, tramite l'ausilio del computer, del linguaggio referenziale in linguaggio iconico.

I computerfreaks e la situazione americana

Come emerso nei continui riferimenti citati nelle parti precedenti, si deduce l'esistenza di un vasto movimento antagonista che fa riferimento al cyberpunk letterario, che da questo trae alimento immaginativo, ma che al contempo ha ispirato con la propria pratica alcune delle sue intuizioni fondamentali. Il cyberpolitics è oggi sufficientemente frastagliato quanto a caratteristiche teoriche, nonostante una crescente unità d'intenti operativa si stia realizzando tra i diversi gruppi. Risulta perciò necessario soffermarsi un poco sulla storia di questi, in maniera tale da rendere più pungenti le conclusioni che successivamente verranno tratte.

Le figure fondamentali di partenza di questa storia sono due personaggi ormai mitici nell'ambiente: Captain Crunch e Richard Cheshire. Il periodo storico: gli anni Sessanta. Quando cioè Captain Crunch, marconista dell'esercito americano, casualmente, scoprì una delle leggi fondamentali del phonephreaking, del pirataggio telefonico. Soffiando difatti in uno di quei fischiotti di plastica, in omaggio nelle confezioni di cornflakes, Crunch scoprì che le centraline telefoniche automatizzate decodificavano i segnali emessi dagli apparecchi telefonici, utilizzando una serie di frequenze sonore sufficientemente alte. Scoperta la frequenza giusta si aveva quindi la possibilità di telefonare gratuitamente in giro per il mondo. Immediatamente comunicata l'incredibile scoperta, attorno a Crunch in poco tempo si aggregò un discreto gruppo di pirati telefonici, che iniziarono sempre più a diffondere questo tipo di pratica. Richard Cheshire, uno del gruppo in questione, fondò, ispirandosi parzialmente per alcuni temi ad Abbie Hoffmann, un giornale. Esso aveva come proprio indirizzo programmatico quello di socializzare il più possibile questo ambito di conoscenze, e in particolare diffondere un uso alternativo della tecnologia. Non più quindi sapere esoterico, sapere tecnico rivolto a pochi specialisti, ma sapere pratico, con tanto di istruzioni dettagliate sul come fregare l'azienda del gas o autocostruirsi le magiche boxes per truffare la Bell Company. Dapprima Youth International Party Line, il gruppo all'i-

nizio degli anni Settanta cambiò nome in T.A.P., che alternativamente sta a significare sia Technological Assistance Program che Technological American Party. Inquisito per molto tempo dagli apparati di sicurezza americani, Cheshire riuscì sempre a evitare guai grossi grazie al suo escamotage di dire che quello che veniva pubblicato, era editato coll'avvertenza di non farlo. Ma le sue istruzioni erano talmente dettagliate, da far sorgere ben più di qualche vago sospetto.

L'indubbio merito di questa operazione politica, peraltro legata organicamente alle dinamiche del Movimento americano, è stato di far crescere negli USA un approccio diverso rispetto al potere da sempre rappresentato dalla tecnologia. Un approccio non demonizzante, e il più possibile legato a esigenze sociali e collettive di utilizzo.

L'altra corrente che sta alla base del movimento americano è quella che oggi viene definita abitualmente come hackers. Le origini della pratica di pirataggio elettronico si fanno risalire addirittura agli anni Cinquanta, quando i calcolatori erano ancora a schede perforate. Alcuni studenti del MIT di Boston avevano difatti trovato il modo di entrare nel computer centrale della scuola, allora riservato ai soli professori universitari e collaboratori di pari livello.

Soprattutto a partire dagli anni Settanta questa pratica cominciò a diffondersi estesamente, fino a intervenire in maniera decisiva nello stesso fenomeno Silicon Valley. Come è noto in questa regione si è concentrata in pochi anni tutta la produzione industriale americana legata alla componentistica e alla progettazione del fenomeno computer. Non tutti però sanno che ad esempio che la Apple, per intenderci la casa che ha sfornato il primo home computer, è stata fondata proprio da due hackers: Steve Jobs e Wozniak. Questo dato ci permette di capire del resto il duplice ruolo giocato da costoro nel processo di modernizzazione del capitale. Da una parte quindi sabotatori della privatizzazione dell'informazione, ma dall'altra fautori e innovatori nello sviluppo della merce immateriale, nuovo campo di dominio del capitale. Nel breve periodo successivo la pratica dell'hackeraggio viene quindi sopportata agevolmente dalle grandi multinazionali del settore, permettendo quindi un'ulteriore estensione del fenomeno. I migliori tra gli hackers vengono difatti a più riprese assunti dalle stesse case, per mettere a punto sempre più sofisticate barriere di ingresso alle banche dati. Sull'hackeraggio viene quindi a deter-





minarsi una sorta di mito, che tende a miscelare tra loro aspetti ideologici tipicamente americani. Da una parte una sorta di "gold rush" collettiva, dall'altra l'uomo che si fa da sé, che sfonda grazie alla propria genialità, in sintesi la conferma della bontà del sistema capitalistico. Non casualmente questo tipo di pratica elegge a propria bibbia lo slogan di Toffler *Piccolo è bello*, la sociologia dell'individualismo, del prosumer e di tutto ciò che socialmente poi ne consegue.

Negli anni Ottanta il fenomeno in America, superata la prima fase di accumulazione originaria di "know how" tecnologico, ha subito un forte processo di polverizzazione. Difatti aumentano le dure condanne nei confronti di coloro che vengono individuati e addirittura si procede a regolamentare il settore con normative penali sempre più rigide. L'hackeraggio quindi oggi è sempre più praticato da ragazzini anche di dieci dodici anni, che non possono sicuramente avere una memoria politica del fenomeno o intenti di socializzazione del sapere stesso. Tutto morto quindi? Non esattamente, visto che tra gli hackers degli anni Sessanta-Settanta emerge sempre più la figura di Lee Felseinstein. Come citato poc'anzi, Felseinstein è uno dei più coscienti teorici della necessità di passare a una concezione positiva del computer. Egli in sostanza afferma che la pratica dell'hackeraggio ha valore oggi solo per dimostrare alle grandi multinazionali, che è impossibile per loro credere di poter monopolizzare e stockare tutte le informazioni. Lo strumento computer è uno strumento per definizione democratico, aperto all'utilizzo di tutti. Non deve esistere uno stato che possa accentrare a sé tutti i dati e tutte le informazioni che tramite le reti vengono scambiati. L'hackeraggio serve quindi a mostrare nei fatti questa impossibilità. La battaglia condotta dal capitale per il controllo segreto dell'informazione è quindi una battaglia arretrata, una lotta di retroguardia. Sull'altro versante, reagendo all'impoverimento comunicativo che l'era del villaggio globale sembra imporre, Felseinstein teorizza del resto la necessità di attivare sempre più reti comunicative. Reti queste che devono essere concepite, come visto, sul modello rizomatico. L'intento di Felseinstein è quindi mirato alla costruzione di un'etica specificatamente hacker, che guidi l'azione di ogni gruppo nella propria pratica. In questo senso si sta oggi impegnando, lavorando nell'organizzazione di convegni che tentino di focalizzare sempre più

l'obiettivo di una società dove la macchina venga messa al servizio dell'uomo e della sua liberazione.

Proprio su questa esigenza democratica e di liberazione si registra la convergenza con la riflessione più specificamente europea.

La situazione europea:

I tecnoanarchici

Quando si parla di situazione europea si deve gioco forza riflettere innanzitutto su quella che riteniamo la realtà più importante: il Chaos Computer Club di Amburgo. Fondato nel 1984, questo gruppo ha mostrato fin dagli inizi una grande consapevolezza delle proprie origini culturali e politiche e degli scopi verso cui indirizzare i propri sforzi. Esso si è richiamato fin dall'inizio alla pratica del TAP di Richard Cheshire, mutuandone immediatamente la filosofia di fondo sulla socializzazione del sapere tecnologico. Ciò non deve stupire più di tanto, se solo si considera che gli stessi membri del CCC hanno fatto parte, e in un certo senso vi militano tuttora, del movimento tedesco. Amburgo come è noto è sede di una delle occupazioni più simboliche dell'intera Europa, Hafenstrasse, e luogo di progettazione ad altissimo livello, fin dai primi anni Ottanta, anche di sapere alternativo high-tech. Klaus Macek, ad esempio, regista e sceneggiatore dell'ormai mitico film *Decoder*, un film nel quale viene descritta su vari piani la possibilità di un utilizzo tecnologico e ribelle della pratica del cut-up di burroughsiana memoria.

In una situazione già di per sé così stimolante, la riflessione del CCC non poteva che essere adeguata all'humus in cui essa muoveva i primi passi. Tra i primi obiettivi prefissati troviamo perciò: fondazione di banche-dati accessibili via telefono o sistemi aperti al pubblico e raccolta, immagazzinamento e distribuzione gratuita di parole chiave di ogni tipo.

Proprio nel 1984 il CCC trova il primo drago contro cui combattere la propria battaglia di libertà: il BTX, il servizio di comunicazioni Telebox, elaborato dalle Poste tedesche in collaborazione con l'IBM. Tramite questo servizio computerizzato gli utenti registrati potevano ricevere comunicazioni personali o mandarle ad un altro abbonato o addirittura prenotare merci o servizi. Ciò risvegliò in molti ambiti del movimento, e non solo in questi, preoccupazioni molto fosche riguardanti le libertà future dei singoli cittadini. È da ricordare che quasi contemporaneamente il governo tedesco lanciò l'iniziativa, poi sostanzialmente fallita, del censimento informatizza-





to di tutti i tedeschi, da poi immettere nel computer centrali di Wiesbaden. Un futuro orwelliano sembrava schiacciare l'immaginario collettivo del felice popolo tedesco.

Per far fallire il progetto del BTX, il CCC inventò una beffa enorme ai danni di una Cassa di Risparmio di Amburgo, l'Haspa, che in un primo tempo versò loro 135.000 marchi. Il CCC difatti con un sotterfugio riuscì a conoscere la pass-word per entrare nel computer centrale dell'Haspa, e lasciargli quindi in memoria l'ordine di richiamare in maniera continua il servizio offerto nel BTX dal CCC. L'Haspa richiamò così 13.500 volte il servizio in questione in circa dodici ore. I 135.000 marchi furono così calcolati e versati al Chaos Computer Club con la bolletta telefonica del novembre 84. La bolletta esiste veramente e così anche l'abbuono, ma immediatamente il CCC rese pubblica la vicenda, dichiarando che non voleva ritirare il danaro, visto che il fine dell'azione era solo di rendere note le gravi lacune presenti nel BTX. Il CCC per di più affermò di aver ricevuto la parola chiave della banca proprio attraverso un errore di sistema del BTX. Più precisamente tramite un'emissione incontrollata di pagine di decodificazione. Il caso suscitò un enorme clamore, come è giusto del resto che fosse, in tutta la Germania, facendo fallire in maniera definitiva il progetto BTX, visto che ne era stata dimostrata l'intima fragilità. Da allora tale sistema ha continuamente perso abbonati: alla fine del 1988 ne contava solo 20.000, a fronte del milione preventivato per la medesima data dal Presidente delle Poste.

Sulla scorta del modello amburghese in breve tempo si costituirono gruppi con interessi simili: a Darmstadt, in Olanda (Hack Tic), a Monaco (Bayerische HackerPost), a Stuttgart. Quasi tutti mantennero come caratteristica basilare la visibilità, come del resto fece subito il CCC, aprendo una sua sede regolarmente registrata.

Strumenti essenziali per questa contaminazione in tutta l'area nordeuropea sono stati gli incontri annuali, svoltisi sempre tra Natale e Capodanno, in cui il movimento ha colto l'occasione per scambio di dati, discussioni, workshops. La crescita del movimento è stata indubbiamente molto forte negli ultimi anni. Ragione prima di questo aumento è da ricercarsi nel diffondersi a macchia di leopardo del computer per ragioni di lavoro. Si calcolano in Germania alla fine del 1988 circa 100.000 modems, tra i quali ben 30.000 non registrati alle poste. Non bisogna infine dimenticare l'esistenza di reti alternative o po-

liticizzate oggi funzionanti, come quella che gravita intorno al gruppo Links di Monaco di Baviera.

Non sono mancati problemi con la parte più ortodossa del movimento, la quale li ha accusati di tenere il piede in due staffe. Da una parte predoni dello spazio virtuale, scassinatori del computer, dall'altra "maiali da tartufo dell'industria elettronica". In realtà la questione è molto più sfumata di quanto a prima vista non appaia. Bisogna essere attori, difatti, protagonisti del processo di modernizzazione e subirne quindi le contraddizioni, per poterne capire gli intimi nessi. La risposta del CCC a questo tipo di accuse non poteva altro che far leva sul "nuovo diritto umano di portare avanti uno scambio di informazioni non controllate, senza limiti e a livello mondiale". Alla società dello spettacolo e della deprivazione comunicativa correttamente il CCC risponde con l'individuazione del terreno di lotta sul diritto della comunicazione. L'informazione per essere concreta, reale, deve avere con sé anche un senso sociale. Esiste difatti "una grossa differenza qualitativa tra bit e significato, in quanto il bit è qualcosa di vuoto e che, appunto, non produce senso se non quando si arricchisce col significato, quindi solamente quando comunica". Informare significa difatti mettere in forma, dare una forma a un qualcosa che prima forme non ne aveva. Informazione così viene a coincidere con deformazione, col chaos, col Chaos Computer Club.

Anche su questa base teorica è avvenuto l'incontro progettuale con la parte più politicizzata del movimento americano: esito felice è stata sicuramente l'organizzazione del festival ad Amsterdam, nell'agosto del 1989, in cui molte delle istanze prima riassunte sono state approvate dall'intero congresso.

Peraltro un ulteriore aspetto dell'esperienza del CCC suscita molto interesse. Consiste nel loro cosciente auto-candidarsi a modello da imitare, a Bildungsroman generazionale. Essi non vogliono sentirsi ruolizzati difatti nella dimensione di una specie di Robin Hood dell'informazione, da rubare e dare al popolo. Il loro intento, diversamente, è quello di socializzare gli strumenti e i saperi, per poter creare da sé l'informazione.

Il cyber psichedelico

Con cyber psichedelico intendiamo un movimento politico-esistenziale, che ha numerose analogie sia col cyberpunk di tipo letterario (il concetto di spazio virtuale) sia con alcuni obiettivi propugnati dalla parte dura degli





hackers: l'istanza di democratizzazione dei dati, delle informazioni. Esso ha il proprio principale centro di irradiazione nella California, e particolarmente negli ambienti che più attivamente hanno attraversato da protagonisti gli anni Sessanta. Il nome di Timothy Leary è uno di questi. Inoltre ad esso si sono collegate altre situazioni, parzialmente disomogenee tra loro, che hanno avuto una certa importanza nel far esplodere a livello di massa fenomeni apparentemente modaioli. È il caso della tendenza musicale *neopsichedelica* esplosa in Inghilterra circa cinque anni fa, ad esempio, che ha avuto in particolare nello staff di Fraser Clarke uno dei principali ispiratori.

Enciclopædia Psichedelica

Fraser Clarke è l'editore della rivista *Enciclopædia Psichedelica*, edita a Londra, in circa 3.000 copie trimestrali. Rivista questa nata con l'obiettivo di trarre tutto il sapere psichedelico conosciuto, in esattamente 100 numeri, da pubblicarsi tutti entro l'anno duemila: l'anno della nuova era! Il primo numero della sua rivista non a caso delinea un manifesto della nuova umanità. La stessa parola Umanità viene trasformata in WoMan, a sancire anche dal punto linguistico l'avvenuta purificazione dei due sessi. È un'umanità più consapevole, tollerante, in armonia col flusso del tutto, che evita attentamente di agire con violenza. Lo stesso Fraser Clarke non a caso è uno dei principali organizzatori del Convoy che, in occasione del solstizio d'estate, muove da Londra verso Stonehenge. Due anni fa sono però accaduti violenti scontri tra la polizia e i giovani zippies, freaks, punks e cyber-punks che erano accorsi all'appuntamento. Il divieto della Thatcher di avvicinarsi al tempio, che quindi venne recintato, diede esca a una notte infuocata, dove numerosi "fratelli travellers" si sono distinti per la loro tenacia nel difendere il diritto a praticare il rito propiziatorio. Noi non sappiamo come siano andati in realtà i fatti, quale sia stato il motivo scatenante e quale il comportamento dei giovani freak-punk, fatto sta che nell'ottobre di quell'anno è girata per l'Europa una lettera di Fraser Clarke, in cui spingeva per raccogliere firme contrarie a qualsivoglia uso della violenza. Un approccio quindi politicamente molto simile all'atteggiamento di Leary intorno ai diritti civili. La rivista, del resto, più in generale è omologa alla produzione intellettuale di Leary, essendone del resto una parziale derivazione. Il soggetto che spingerà verso la nuova umanità, e che parzialmente l'anticipa, è

lo zippie: strano, ma non troppo, miscuglio di hippismo e tecnologia. La rivista per il resto si occupa pariteticamente di annunci sulla nuova epoca, consigli tecnici sul come industriarsi in casa l'Ecstasy, premonizioni astrologiche sul prossimo futuro e in particolare sulla positività a livello sociale del 1994, ecc. Da rimarcare il quarto numero dedicato interamente all'origine dei festival e a Stonehenge, e l'ottavo e nono volume interamente dedicati agli eroi psichedelici. Anche in questi due ultimi numeri si può notare il tributo verso Leary, in quanto edizione accresciuta degli editoriali biografici inclusi nel libro *Flashbacks*, sempre dello stesso Leary.

Il computer e il mito

Elemento però coagulante l'intera produzione di *Enciclopedia Psichedelica* è sempre il misticismo, che trae alimento da una parte, sicuramente, dall'esoterismo mistico e dalle potenzialità immaginative che il computer scatena e dall'altra dall'importante influenza fortemente neoplatonica che è sempre stata presente in questo tipo di controcultura.

Che il computer difatti induca a un approccio sostanzialmente mistico, lo si deduce del resto anche dalla numerosa bibliografia presente sull'argomento. Valga per tutti ad esempio l'atteggiamento di Peter Glaser, nome d'arte Poetronic, uno scrittore programmatore di Amburgo legato alla scena ben più politicizzata degli hackers tedeschi, il quale in una lunga intervista riportata in *Hacker für Moskau* così si esprime: "Quando io programmo spesso mi vedo seduto come una specie di mago Merlino con cappello a cono in testa, allora lo schermo si trasforma in una specie di sfera di cristallo, nella quale appaiono visioni che si possono capire, divinare attraverso formule magiche divinatorie incomprensibili. È veramente una specie di magia scrivere un programma lungo sei pagine, che quando si schiaccia un bottone sullo schermo sviluppa una sfera magica che getta un'ombra, un'ombra strana. (...) Un elemento tipico di questa lirica arcaica dei riti magici che si ritrova anche nel computer è proprio la ripetizione, (...) a volte posso sentire questo come una specie di tam-tam che ossessivamente ripete 01010101." Un atteggiamento quello di Glaser che non può essere definito come semplicemente episodico, ma molto più profondamente coerentemente mitico, sprofondato nelle radici del tempo. "Io programmo per ore, per giorni e per notti, e nel tempo di un fulmine attraverso i secoli e mi vedo, senza volerlo, portare avanti le opere





degli antichi sacerdoti, dei signori del culto del fuoco, della divinità indiana, dei parsi persici che curavano il fuoco per Zarathustra e mi vedo come custode della luce eterna. Io so quale è la ricerca della perfezione: il programma senza errori e quello che io sacrifico è il tempo."

Il sincretismo neo-platonico di Timothy Leary

Come si segnalava poc'anzi, questo atteggiamento di misticismo derivato dal mezzo computer si coniuga a una ben più vigorosa ispirazione teosofica, da sempre presente in questo tipo di movimento. In particolare Timothy Leary consciamente opera in questa direzione. Basti vedere ad esempio come parla della nuova scienza neurologica, scoperta fin a partire dai suoi esperimenti sugli psichedelici. La *Neurologica* si definisce propriamente come il "controllo del proprio sistema nervoso da parte di ognuno". Da esso ne emerge conseguentemente una nuova mitica concezione della natura umana, che consiste nel leggere il microcosmo nell'individuale e quindi scoprire la più completa visione dell'universo.

Ed è proprio in questo momento della teoria che emergono i pensieri e le aspirazioni più profonde di Leary. Non a caso a questo punto comincia ad infervorarsi per una sorta di nuovo sincretismo religioso-filosofico che gli avvenimenti tenderebbero a determinare. Per sincretismo s'intende un'unione/miscelamento di differenziate visioni religiose, le quali peraltro hanno tra loro una comune aspirazione. Ecco quindi miscelate tra loro neognosticismo con ermetismo, neoplatonismo, alchimia, miti faustiano e jeffersoniano. Pensieri questi che solo parzialmente possono essere avvicinati tra loro. Alcuni di essi difatti sono proiettati, da un punto di vista di filosofia della storia, verso l'età aurea dell'infanzia dell'umanità (neoplatonismo, ermetismo, alcune correnti di neognosticismo), mentre altri sono più orientati verso la costruzione del futuro, dell'uomo nuovo (l'alchimia, Faust, Jefferson).

E questa una contraddizione immaginativa che mina al proprio interno profondamente le aspirazioni di Leary. Da una parte infatti vi è una torsione verso il sacro, l'iconico, dall'altra una forte esaltazione dell'utensile, visto quasi fosse l'uomo in "fieri".

E il suo scientismo

Nell'accentuarsi di quest'ultima prospettiva, Leary in realtà oscilla tra le due posizioni e non può fare altro che ca-

dere in una piatta esaltazione del progresso scientifico, visto ormai acriticamente come scientismo.

L'intera opera di Leary difatti fin a partire dai suoi primi scritti degli anni Cinquanta è completamente intrisa di filosofia scientifica e di pragmatismo americani. Bisogna richiamare qui che già la sua tesi di dottorato era orientata a descrivere i comportamenti, nei termini il più possibile oggettivi. Gli stessi studi degli anni Sessanta sulla somministrazione e le reazioni all'LSD, inizialmente rispondevano alla medesima ispirazione scientifica. Un rischio quindi da sempre agente non solo nella riflessione di Leary, ma più in generale nella controcultura americana (vedi L'esperienza di Hubbard).

Questa ansia positivista trova un'ulteriore conferma nel suo porsi di fronte alla storia umana quasi fosse un processo evolutivo già predeterminato geneticamente in partenza, che a questo punto non deve far altro, finalmente, che compiersi.

Si congiungono finalmente i due diversi corni dell'ispirazione di Leary: una sorta di misticismo positivista/neoplatonico. "Noi cercavamo operazionalmente di ridefinire gli antichi insegnamenti e di offrire un neoplatonismo di tipo sperimentale". È per questo che Leary si accorda acriticamente al mito, al sogno dell'individualismo americano: fatto di "Gold Rush", di anticomunismo, di calvinismo d'importazione, ma anche di forte autointrospezione.

La nuova filosofia, a cui da sempre (anni Sessanta) tende è quindi la risultante delle diverse ispirazioni prima descritte. Essa sarà quindi nell'essenza scientifica, ma fantascientifica nello stile. Ecco quindi spiegato da una parte il suo interesse per tutto il cyberpunk. Ma sarà basata sul concetto di espansione della coscienza, della comprensione e del controllo del sistema nervoso, temi questi derivatigli dalle esperienze psichedeliche, e poi ritrovati nel suo enfatico approccio mistico nei confronti del computer. Politicamente sarà un movimento individualista, ma al contempo insofferente dell'autorità centralizzata, miope com'è verso la differenza.

Una filosofia quindi profondamente radicalborghese, quanto a diritti civili ma saldamente a favore della proprietà: giacché, nella sua visione, l'arricchimento è sempre possibile in questo sistema.

Il contatto con Gibson peraltro è dovuto ad altre due ragioni. Da una parte la medesima ispirazione immaginativa rispetto al possibile utilizzo del concetto di spazio





virtuale, ma dall'altra una serie di affari economici che tra i due sono stati nel frattempo allacciati.

Non esistono limiti rispetto all'utilizzo dello spazio virtuale. Esso nella visione un po' profetica di Leary permetterà ad ognuno di spaziare all'interno dell'intero universo dei dati, senza limiti, né costrizioni, gratuitamente. L'eroe di *Neuromancer*, Case, sembra essere a questo punto il parto della fantasia di entrambi.

Come si leggerà in maniera chiara negli scritti selezionati nell'antologia, Leary sta cercando anche di sfruttare economicamente l'intuizione filosofica dello spazio virtuale. Non a caso ha fondato la *Futique* alcuni anni orsono, una casa di produzione di software oggi impegnata anche nella commercializzazione di alcuni prodotti per la colonizzazione dello spazio virtuale. Ma impegnata anche nel tentativo di rendere interattivi i due strumenti più potenzialmente democratici degli anni Ottanta: il videoregistratore e il personal computer. L'intuizione che ispira Leary è che difatti ci si stia avviando verso una società iconica di tipo nuovo, nella quale finalmente verrà superata, seppure con artifici, la divisione babelica tra i diversi popoli. In Leary così come in Sterling, è infatti continuamente operante il lucido insegnamento di McLuhan. Una lettura quindi potenzialmente rivoluzionaria, ma che necessita del classico disvelamento per operare in maniera conclusiva.

Cogliere l'occasione!

La difficoltà più grande che incontra oggi ogni ricercatore, che lavori sulle interzone prodotte dall'avanzare tritutto del moderno, è quella di non poter esprimere sintesi. Questo non tanto per cautela o correttezza scientifica, quanto proprio per la frammentazione accelerata subita dal mondo negli ultimi quindici anni. La sintesi onnicomprensiva in effetti sembra essere completamente inattuale. Nonostante questa cautela metodologica di fondo, sembrano emergere alcuni elementi significativi, riguardanti la mutazione antropologica in atto e anche le dinamiche di resistenza contro-culturali. Il percorso precedente ci sembra possa darne atto.

Vorremmo perciò qui insistere su un altro elemento, più propriamente politico. Essenziale, difatti, appare oggi il condurre una battaglia per il diritto all'informazione, tramite la costruzione di reti alternative sempre più ramificate. È questa una lotta che può essere vinta, tenuto conto che lo stesso capitale non può arrestare, per ragioni di opportunità politica, un movimento economico in-

trinseco al suo stesso progredire. Il computer è uno strumento potenzialmente, estremamente democratico, l'importante è acquisirne la consapevolezza a livello collettivo. Per di più la letteratura cyberpunk sembra essere un ottimo cavallo di Troia, buono per interessare quei settori attigui, oggi non ancora coinvolti, che gravitano nelle orbite più lontane dal movimento. Oggi tramite il cyberpunk si offre l'opportunità, a tutti gli operatori culturali e di movimento, di aprire un nuovo enorme campo di produzione di immaginario collettivo, capace di scardinare la tenace cappa immaginativa esistente, dalla quale da più tempo si è compressi. I temi ispiratori del cyberpunk, come si è dimostrato, appartengono per storia, evocazioni e fascinazioni future ai movimenti contro-culturali. Bisogna collettivamente riappropriarsene.

Potrebbe essere questa la risposta da offrire al paradosso comunicativo che caratterizza la fase attuale della società: un mondo che mai è stato così mediatico, ma anche mai così povero quanto a comunicazione reale.





PREFAZIONE A "MIRRORSHADES"

Bruce Sterling

dall'antologia omonima, Londra, 1986

Sterling è uno dei più lucidi divulgatori del movimento letterario Cyberpunk, ma anche scrittore di punta dello stesso genere, come ben dimostra la pubblicazione del romanzo *La Matrice spezzata* o di brevi racconti come *Mirrorshades*. Diversamente da Gibson, è sempre presente nel lavoro editoriale di Sterling una forte tensione esplicativa delle ragioni anche sotterranee, che hanno determinato le scelte estetiche del gruppo. Nella prefazione qui tradotta l'autore pone in risalto, difatti, le contaminazioni culturali fondamentali che hanno ispirato il cyberpunk. Da una parte quindi la fantascienza tradizionale e la New Wave, ma dall'altra il punk, la cultura hip-hop, la tecnologia da strada. Interessante anche il merito attribuito a due grandi vecchi della cultura d'avanguardia anglosassone: Ballard e Burroughs. Ma tutto viene interpretato alla luce di un'intuizione fondamentale: il progressivo colmarsi della separazione storica esistente tra cultura tecnologica e ambito umanistico.

Questo libro mette in mostra quegli scrittori che hanno avuto risalto in questa decade. La loro fedeltà alla cultura degli anni Ottanta li ha segnati come gruppo, come un nuovo movimento nella fantascienza.

Questo movimento è stato in breve tempo accolto e soprannominato con molte etichette: Radical Hard SF, Outlaw Technologists, Eighties Wave, Neuromantics, Mirrorshades Group.

Ma di tutte le etichette appiccate e poi tolte durante gli anni Ottanta, una è rimasta: cyberpunk.

Difficilmente uno scrittore è contento di essere etichettato — specialmente colui che ha il peculiare epiteto di cyberpunk. Le frasi fatte letterarie portano con sé problemi doppiamente sgradevoli: da un lato coloro che hanno un'etichetta si sentono come se fossero stati archiviati, dall'altra coloro che non ne hanno si sentono trascurati. E, in qualche modo, le etichette di gruppo quasi mai completamente si adattano all'individuo, dando così origine a una persistente insofferenza. Ne segue, quindi, che il "tipico scrittore cyberpunk" non esiste; questa persona è solo una platonica finzione. Per il resto di noi, la nostra





etichetta è uno scomodo letto di Procuste, nel quale diabolici critici aspettano di tagliuzzarci e stirarci per farci adattare.

Tuttavia è possibile delineare dei resoconti sui generis sul cyberpunk e stabilire così i suoi tratti identificativi. Farò questo subito, giacché la tentazione è troppo forte per resistervi. I critici, incluso me stesso, persistono nell'etichettare, nonostante ogni avvertimento contrario; dobbiamo perciò farlo perché esso è una valida fonte per cercare di capire e al contempo un grande gioco.

In questo libro ho cercato di presentare un'esauriente rassegna del movimento cyberpunk, includendo sia i suoi primi brontolii che l'attuale situazione. *Mirrorshades* (l'antologia in questione, N.d.T.) dovrebbe dare ai lettori estranei al movimento un'ampia introduzione sui principi del cyberpunk, così come sui temi e le sue topiche...

Il cyberpunk è un prodotto dell'ambiente degli anni Ottanta — in un certo senso — e spero di poterlo dimostrare più innanzi, ne è un ultimo prodotto. Ma le sue radici sono profondamente immerse nella tradizione della moderna popolare fantascienza degli anni Sessanta... I loro precursori sono una legione. Ogni scrittore cyberpunk individualmente differisce quanto a debiti letterari; ma alcuni più anziani scrittori, forse ancestrali cyberpunks, mostrano una chiara e impressionante influenza.

Dalla New Wave: Harlan Ellison. Il visionario bagliore di Samuel Delany. La buffoneria a ruota libera di Norman Spinrad e l'estetica rock di Michael Moorcock; l'intellettuale audacia di Brian Aldiss; e, sempre, J.G. Ballard.

Dalla tradizione più dura: la prospettiva cosmica di Olaf Stapledon; la scienza/politica di H.G. Wells; le ferree estrapolazioni di Larry Niven, Poul Anderson e Robert Heinlein.

E i cyberpunks tesaurizzano una speciale passione per i naturali visionari della fantascienza: la gorgogliante inventiva di Philip José Farmer; il brio di John Varley, i giochi di realtà di Philip K. Dick; il sublime, saltellante beatnik tech di Alfred Bester. Con una speciale ammirazione per uno scrittore la cui integrazione di tecnologia e letteratura rimane insuperabile Thomas Pynchon.

Attraverso gli anni Sessanta e gli anni Settanta, l'impatto dell'ultimo cosiddetto movimento della fantascienza, la New Wave, portò un nuovo interesse verso l'abilità letteraria nella fantascienza. Molti dei cyberpunks scrivono, difatti, una prosa raffinata e piacevole: sono in con-

cordia con lo stile, e sono – alcuni dicono – coscienti di quando sbagliano. Ma come i punks del '77, essi valorizzano di più la loro estetica garage-band. A loro piace affrontare la rozza anima della fantascienza e le sue idee. Questo li collega fortemente alla tradizione della fantascienza classica. Alcuni critici opinano che il cyberpunk è un liberare la fantascienza stessa dalla influenza principale, così come il punk svestì il rock and roll dalla sinfonica eleganza del "progressive rock" degli anni Settanta. (Altri, tradizionalisti dell'hard SF dubitando fortemente della sua "artisticità", ad alta voce disapprovano)

Come la musica punk, il cyberpunk è in un certo senso un ritorno alle radici. I cyberpunks sono forse la prima generazione di fantascienza a crescere non solo nella tradizione letteraria della science fiction ma in un verosimile mondo fantascientifico. Per loro, le tecniche del classico genere "hard SF", l'estrapolazione, il saper leggere tecnologico, non sono solo strumenti letterari, ma diversamente un aiuto nella vita quotidiana. Esse sono mezzi per capire, e perciò altamente considerate.

Nella cultura pop, per prima viene la pratica e la teoria ne segue zoppicando le tracce. Prima dell'era delle etichette, il cyberpunk era semplicemente "the Movement". Esso era una sorta di scollegata relazione generazionale di giovani, ambiziosi scrittori, che si scambiavano tra loro lettere, manoscritti, idee, sentiti incoraggiamenti e anche dure critiche. Questi scrittori – Gibson, Rucker, Shiner, Shirley, Sterling – trovarono un'unità amichevole nella loro comune prospettiva, nei loro comuni temi e, stranamente, anche in comuni simboli, che sembravano saltar fuori nel loro lavoro, quasi avessero avuto una loro vita propria. Gli occhiali a specchio (Mirrorshades, N.d.T.), ad esempio.

Gli occhiali da sole a specchio sono stati un totem del movimento fin dai primi giorni del 1982. Le ragioni di ciò non sono difficili da capire. Attraverso il nascondere gli occhi, le lenti a specchio ostacolano le forze della normalità a comprendere che uno è impazzito e possibilmente pericoloso. Essi sono il simbolo del visionario che fissa lo sguardo al sole, il biker, il rocker, il poliziotto, e fuorigi legge simili. Le lenti a specchio – preferibilmente in cromo e nero opaco, i colori totem del movimento – apparvero in ogni novella, quasi fossero una specie di distintivo letterario.





Questi protocyberpunks furono in breve soprannominati "The Mirrorshades Group". Ecco perché il titolo di questa antologia, un giusto meritato omaggio a un'icona del movimento. Ma altri giovani scrittori, di eguale talento e ambizione, presto produssero lavori che li collegavano indubitabilmente alla nuova fantascienza. Essi erano esploratori indipendenti, il cui lavoro rifletteva qualcosa di inerente alla decade, in pieno spirito dei tempi. Qualcosa liberatosi negli anni Ottanta.

Così "cyberpunk", un'etichetta che nessuno di loro scelse. Ma il termine ora sembra un fatto compiuto, e c'è una certa giustizia in esso. La parola cattura qualcosa di cruciale al lavoro di questi scrittori, qualcosa di essenziale al decennio nel suo complesso: una nuova specie di integrazione. L'accavallarsi di mondi che erano formalmente separati: il regno dell'high tech, e il moderno pop underground.

Questa integrazione è divenuta la fonte cruciale di energia culturale del nostro decennio. Il lavoro dei cyberpunks è corso parallelo attraverso la cultura pop degli anni '80: nei video rock, nella clandestinità degli hackers, nella tecnologia di strada dell'hip-hop e della musica scratch, nei sintetizzatori rock di Londra e Tokio. Questo fenomeno, questa dinamica, hanno un raggio globale: il cyberpunk ne è la letteraria incarnazione.

In un'altra epoca questa combinazione avrebbe potuto sembrare lontana dall'essere raggiunta e quindi artificiale. Tradizionalmente vi è stata una spaventosa separazione culturale tra le scienze e gli studi umanistici: uno iato tra cultura letteraria, il mondo formale dell'arte e della politica e la cultura della scienza, il mondo dell'ingegneria e dell'industria.

Ma la differenza si sta sgretolando in inaspettata attrazione reciproca. La cultura tecnica è cambiata di segno. I progressi delle scienze sono così profondamente radicali, così disturbanti, capovolgenti, e rivoluzionari, da non poter più a lungo essere contenuti. Essi stanno arrivando nella cultura nel senso più largo del termine: sono insinuanti, sono dappertutto. La struttura tradizionale di potere, le istituzioni tradizionali hanno perso il controllo della velocità del cambiamento.

E improvvisamente una nuova alleanza sta divenendo evidente: un'integrazione di tecnologie e di controculture degli anni Ottanta. Una Non Santa Alleanza del mondo tecnologico e del mondo del dissenso organizzato: il mon-

do underground della cultura pop, dell'incostanza visionaria e dell'anarchia da strada.

La controcultura degli anni Sessanta era rurale, romantica, anti-scientifica, anti-tecnologica. Ma vi era sempre una nascosta contraddizione al suo cuore, simbolizzata dalla chitarra elettrica. La tecnologia rock era la sottile punta del cuneo. Non appena gli anni passarono, la tecnologia rock crebbe sempre più in compiutezza, espandendosi verso registrazioni di alto livello tecnico, video satelliti e computer graphic. Lentamente la cultura ribelle pop si sta rivolgendo verso l'esterno, gli artisti si stanno trasformando in tecnici di punta, e per di più negli affari. Essi sono maghi di effetti speciali, maestri del mix, tecnici degli effetti su nastro, hackers grafici, figure emergenti tramite i nuovi media nella società dello spettacolo, con stravaganze da trip mentali quali il cinema FX e i concerti di beneficenza come LIVE AID. La contraddizione è divenuta un'integrazione.

E ora che la tecnologia ha raggiunto un livello da febbre, la sua influenza è sfuggita al controllo e raggiunto la strada. Come Alvin Toffler segnalò in *The Third Wave* – una bibbia per molti cyberpunks – la rivoluzione tecnologica che sta rifoggiando la nostra società è basata non sulla gerarchia ma sulla decentralizzazione, non sulla rigidità ma sulla fluidità.

L'hacker e il rocker sono gli idoli della pop-cultura di questa decade, e il cyberpunk è sicuramente un fenomeno pop: spontaneo, energetico, vicino alle sue radici. Il cyberpunk proviene da quel regno dove il pirata del computer e il rocker si sovrappongono, un minestrone culturale dove codici genetici accostati tra loro si fondono. Alcuni trovano il risultato bizzarro, addirittura mostruoso, per altri questa integrazione è una potente fonte di speranza.

La fantascienza, stando almeno al suo dogma ufficiale, ha sempre ragionato intorno all'impatto della tecnologia. Ma i tempi sono cambiati da quelli propri della confortevole epoca di Hugo Gernsback, quando la scienza era conservata al sicuro, e confinata in una torre d'avorio. La sciatta tecnofilia di quei giorni appartiene ormai ad una vanificata, pigra situazione, quando cioè l'autorità ancora aveva un confortevole margine di controllo.

Per i cyberpunks, al contrario, la tecnologia è viscerale. Non è il genio della bottiglia della Grande Scienza; è persuasiva, assolutamente intrinseca, intima. Non fuori di





noi, ma prossima a noi. Sotto la nostra pelle, spesso nelle nostre menti.

La tecnologia stessa è cambiata. Per noi non è la gigantesca meraviglia, sbuffante vapore, del passato: l'arcaica madre Hoover, l'Empire State Building, gli stabilimenti a energia nucleare. La tecnologia si conficca nella pelle, risponde al tocco: il personal computer, il Walkman Sony, il telefono portatile, le lenti a contatto di tipo morbido.

Certi temi centrali emergono di continuo nel cyberpunk. Il tema dell'invasione corporea: membra prostetiche, circuiti implantati, chirurgia cosmetica, alterazione genetica. E l'ancora più potente tema dell'invasione mentale: l'interfaccia cervello-computer, l'intelligenza artificiale, la neurochimica. Tutte tecniche queste che ridefiniscono radicalmente la natura umana, la natura di sé.

Come Norman Spinrad mise in evidenza nel suo saggio sul cyberpunk, molte droghe, come anche il rock and roll, sono in ultima analisi prodotti dell'high-tech. Nessuna controcultura della Madre Terra ci ha dato l'acido lisergico, visto che esso proveniva da un laboratorio Sandoz, e quando scappò da lì corse nella società come un lampo. Non per nulla Timothy Leary ha proclamato i personal computers "LSD degli anni Ottanta". Entrambe queste tecnologie hanno uno spaventoso potenziale radicale. E conseguentemente essi sono costanti punti di riferimento del cyberpunk.

I cyberpunks, ibridi essi stessi, sono affascinati dalle interzone: le aree dove, per usare le parole di William Gibson, "la strada trova il proprio uso per le cose". Gli irritanti, irreprensibili graffiti di strada sulle classiche architetture industriali, la bomboletta spray. Il sovversivo potenziale dello stampare in casa e la fotocopiatrice. La musica scratch i cui innovatori, provenienti dal ghetto, hanno trasformato il giradischi stesso in uno strumento, producendo l'archetipica musica degli anni Ottanta, dove il funk incontra il metodo di Burroughs del cut-up. "It's all in the mix". Ciò è vero per molta arte degli anni Ottanta ed è applicabile sia al cyberpunk che al punk: il miscelamento e l'accoppiamento di sensibilità e mode retrò con registrazioni digitali multitraccia.

Gli anni Ottanta sono un'era di nuova valutazione, di integrazione, di influenze ibride, di vecchie nozioni mischiate liberamente e reinterpretate con una nuova sofisticatezza, una prospettiva allargata. I cyberpunks mirano all'ampia visione, al punto di vista globale.

Il *Neuromancer* di William Gibson, sicuramente quintessenza delle novelle cyber, è ambientato a Tokio, Istanbul, Parigi. *Frontera*, di Lewis Shiner, ambienta scene sia in Russia e in Messico che sulla superficie di Marte. *Eclipse*, di John Shirley, descrive l'Europa occidentale in pieno tumulto. *Blood Music*, di Greg Bear, è globale, addirittura cosmico, per quanto riguarda il campo d'azione.

Gli strumenti dell'integrazione globale, la rete mediatica tramite satelliti, la corporazione multinazionale, affasciano i cyberpunks e figurano costantemente nel loro lavoro. Il cyberpunk ha poca pazienza con i confini. La rivista di Tokio *HAYAKAWA SF MAGAZINE* è stata la prima pubblicazione a produrre un intero numero dedicato al cyberpunk, nel novembre del 1986. Anche l'innovativa rivista britannica *INTERZONE* è stata un "covo" di attività cyberpunk, avendo pubblicato Shirley, Gibson e Sterling, e dando poi spazio a fondamentali editoriali, che hanno aperto la strada alla diffusione del cyber, interviste e manifesti. La consapevolezza globale è più di un articolo di fede per i cyberpunks, è uno scopo deliberato.

Il lavoro cyberpunk è marcato dalla sua intensità visionaria. I suoi scrittori premiano il bizzarro, il surreale, il formalmente impensabile. Sono volenterosi nell'afferrare un'idea e inflessibili nello spingerla oltre ogni limite. Come J.G. Ballard, un idolatrato modello per molti cyberpunks, essi usano spesso una quasi clinica obiettività. Questa tecnica di analisi freddamente obiettiva, mutuata dalla scienza, viene usata in maniera letteraria, al fine di produrre una sorta di shock dei valori, alla maniera punk.

Insieme a questa intensità visionaria, ne segue una forte concentrazione immaginativa. Il cyberpunk è ampiamente conosciuto per la sua maniera di descrivere i dettagli, per i suoi intrighi attentamente costruiti, per la sua propensione a operare estrapolazioni nella struttura della vita quotidiana. Favorisce difatti una prosa "zep-pa": rapide, vertiginose esplosioni di strane informazioni, un sovraccarico sensoriale che sommerge il lettore in una sorta di equivalente letterario del "muro del suono", tipico della scena hard-rock.

Il cyberpunk è un'estensione naturale di elementi già presenti nella fantascienza, elementi qualche volta noiosi, ma sempre incandescenti quanto a potenziale. Il cyberpunk è sorto dall'interno del genere fantascientifico,





non è un'invasione, ma una moderna riforma. A causa di ciò i suoi effetti sul genere sono stati rapidi e potenti.

Il suo futuro è una questione aperta. Come gli artisti del punk e della New Wave, gli scrittori cyberpunk, a guardare il loro sviluppo, potrebbero presto galoppare in una dozzina di direzioni differenti.

Sembra difatti abbastanza improbabile che un'etichetta li possa tenere insieme per lungo tempo. Oggi la fantascienza è in uno stato di raro fermento. Il resto del decennio potrà vedere una generale plaga di movimenti, guidata da una sempre più mutevole e numerosa generazione degli anni Ottanta. Gli undici autori qui raccolti sono solo una parte di questa ampia ondata di scrittori, e il gruppo visto nella sua interezza già mostra significativi segnali di combattività e frazionamento. Alimentati da un nuovo senso del potenziale della fantascienza, gli scrittori stanno dibattendo, ripensando, insegnando vecchi dogmi e nuovi stratagemmi. Nel frattempo il mormorio di voci intorno al cyberpunk continua a diffondersi, eccitando alcuni, mettendo in dubbio altri, e offendendo quei pochi, le cui afflitte rimostranze tuttavia non sono attentamente considerate.

Il futuro resta quindi non scritto, sebbene non manchi di difficoltà.

Questa è una stranezza finale della nostra generazione di scrittori di fantascienza, visto che, per noi, la letteratura del futuro ha un lungo e onorato passato. Come scrittori abbiamo un debito verso coloro che ci hanno preceduto, a quegli scrittori di fantascienza la cui convinzione, il cui impegno e talento ci hanno incantato e, in tutta sincerità, cambiato la nostra vita. Tali debiti non possono essere ripagati, al massimo conosciuti e, noi speriamo, tramandati come fosse un testamento a coloro che a loro volta ci seguiranno...





CYBERPUNK

Sandrone

da "Decoder", n.5, Milano, 1990

In questo articolo Sandrone, uno dei maggiori esperti di letteratura di fantascienza della Milano Alternativa, descrive e colloca il fenomeno letterario in quell'area che, di diritto, deve occupare: quella artisticamente rivoluzionaria. Infatti, al di là delle mode e dei ricicli, spesso le correnti di S.F. radicali sono lo specchio di un sociale in mutazione e delle sue implicazioni comportamentali e culturali (underground). Così non si può dimenticare la mutua influenza tra da P.K. Dick e la cultura psichedelica o non è possibile interpretare Ballard se non in riferimento alle tendenze socio/politiche di metà anni '70. Necessariamente anche gli stili di queste forme letterarie diventano un segno del loro tempo, delle sue contraddizioni e, come i comportamenti contro-culturali da cui traggono parzialmente ispirazione, producono mutamenti radicali nel linguaggio, nell'immaginario e nel sistema semantico.

Possiamo definirla come la fantascienza radicale degli anni '90, una corrente che da pochi anni sta svecchiando e ribaltando gli schemi dell'ormai vetusta fantascienza classica, quella alla Asimov, amata soprattutto da chi fantascienza non ne legge.

Di legami con il passato ce ne sono parecchi, perché la fantascienza radicale nei contenuti e nelle forme, è sempre esistita, magari in parallelo con quella convenzionale. Negli anni Sessanta-Settanta l'esponente più di spicco fu senz'altro Philip K. Dick. I suoi libri più riusciti sono dei veri e propri trip. L'universo si scompone, la realtà è solo quella soggettiva dei personaggi che con il loro agire la modificano completamente, anche se involontariamente. Come esempio basti pensare al romanzo *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, in cui i consumatori di una droga aliena non solo creano dei propri universi personali all'interno dell'universo, per così dire, convenzionale, ma riescono anche a penetrare e a fondersi con gli universi creati dagli altri. L'universo per Dick non è più un luogo affascinante da esplorare ma un sogno molto spesso terrificante dal quale non si riesce ad uscire.

Nello stesso periodo in Inghilterra viene fondata la rivista "NEW WORLDS" (Nuovi Mondi) da M. Moorcock che, interprete e traspositore in chiave S.F. dei fermenti cultu-





rali del periodo, riesce a raccogliere intorno a sé numerosi giovani autori di talento. Nasce così la cosiddetta *New Wave*, letteratura fantascientifica che affronta tutta una serie di tematiche, (sesso, droga, religione, conflitti sociali) fino ad allora escluse dal genere. Per le innovazioni stilistiche che si ritroveranno in molte opere, si apriranno dibattiti in cui si discute la loro reale appartenenza alla fantascienza, ma sarebbe sterile ricordarli. Importa dire invece che, nonostante molti lavori non fossero all'altezza delle idee contenute, la forza della corrente fu prorompente ed influenzò tutta la nuova generazione di scrittori anglosassoni e statunitensi.

Il leader è sicuramente Ballard, che conia il termine "spazio interno" contrapposto allo spazio esterno extra-terrestre. Per Ballard lo spazio meno conosciuto è quello della Terra con i suoi cinque miliardi di alieni che l'abitano e con le loro menti inesplorate. La quotidianità non esiste. Tutto si può sconvolgere. La terra può smettere di girare, o smettere di piovere, o piovere sempre. La gente può smettere di dormire, o dormire sempre di più. Non vi è spiegazione di quello che succede ed i suoi personaggi non la chiedono. Si limitano a guardare e a cercare di sopravvivere. Al limite neanche quello.

Altri autori sono Disch che raggiunge l'apice con lo splendido "Campo Archimede" e la sua droga per l'espansione dell'intelligenza, Brunner e Aldiss. Negli States abbiamo Delaney, con la sua Dhalgren metropoli del futuro prossimo in disfacimento, Zelazny, Spinrad.

Tutte le tematiche che ho accennato saranno riprese, anche se in chiave differente, dalla corrente *Cyberpunk*.

Cerchiamo di rintracciarne i dati più innovatori. 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, qui vi è 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 solo il dato, il l'unità di 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 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. L'oggettività delle cose diventa ininfluenza, puro supporto ed il "flatline" di *Neuromante*, epico romanzo di Gibson, ne è l'esemplificazione: la registrazione di una personalità funziona

tanto quanto una personalità legata ad un (supporto) corpo.

Anche l'oggettività del corpo è comunque manipolabile. La tecnologia entra in questa oggettività trasformandola e rafforzandola in un processo di contaminazione che parte dal cervello, per arrivare ai muscoli e al sangue. La battaglia per il potere non può quindi che diventare la battaglia per controllo dei dati, dei mezzi di produzione e manipolazione dei dati, quindi in ultima istanza di produzione della realtà.

Immagine speculare di questo universo è quella di *Blood Music* (La Musica del Sangue) di Greg Bear. Qui l'elemento unificante è il "noocita", il microorganismo intelligente che, perfetto sostituto del bit, unisce tutto ciò a cui entra in contatto, sussumendo ogni elemento oggettivo in parte dello stesso circuito bio/logico. Un universo chiuso in cui entrarvi significa diventarne parte in modo irreversibile. Qui la distopia è ancora più radicale: se le logiche dell'interfaccia non permettono discostamenti ma concedono spazi di intervento e cambiamento, nella *Musica del sangue* la logica della sopravvivenza del "Gigaverso" impedisce l'azione volitiva del singolo.

Nell'universo cyber, la tecnologia cessa di essere quindi un supporto all'avvenimento narrato. Se in Ballard è mero espediente ed in Dick spesso causa scatenante quanto molto spesso incomprensibile, qui diventa habitat, nuova natura. Se i personaggi si muovono tra flussi di dati, in città fatiscanti o in satelliti è perché non potrebbero esistere in altri luoghi. Gli spazi non tecnologici sono ininfluenti. *La tecnologia* è il motore dell'evoluzione. Una tecnologia che pervade l'essere umano che introietta e ne viene introiettato in un rapporto di mutuo scambio.

Per parafrasare N. Spinrad "l'ideologia di fondo è l'accettazione dell'evoluzione tecnologica e dell'alterazione della nostra definizione di umanità, la romantica accettazione della modificazione tecnologica della nostra specie". Questa accettazione dell'evoluzione, alla fine, è ciò che determina l'angolazione dell'utilizzo delle tematiche sopra scarnamente accennate. La tensione superomnistica è stemperata dalla visione pragmatica o cinica, ma esiste. Il personaggio è un mutante iperattrezzato alla sopravvivenza nel nuovo habitat decisamente superiore al vecchio "sapiens sapiens", e si muove alla conquista dei propri obiettivi contro tutto e tutti, nichilista e solo.





HACKER ART



WILLIAM GIBSON O L'AVVENIRE REINVENTATO

Joel Saucin

da "Phenix", n.16, Bruxelles, 1989

Saucin, giornalista e saggista filosofico, laureatosi e poi specializzatosi in comunicazione sociale e in schizo-analisi, sintetizza in questo scritto buona parte delle trame dei racconti di Gibson. Questo, però, viene fatto con l'obiettivo di accedere a una disvelante interpretazione psicologica-deleuziana dell'intera produzione gibsoniana. Nel saggio è da rimarcare, inoltre, l'utilissimo glossario delle parole-chiave utilizzate da Gibson nei suoi scritti.

Nei racconti di *Conurb* Gibson ci traccia una anticipazione riconoscibile e scrupolosamente estrapolata della nostra società moderna. Un avvenire dalle multiple sfaccettature, complesso ed integrato in una visione globale che non deriva più da una formula usurata a base di robots, di astronavi e di imperi galattici, ma dalla biotecnologia, dalla cibernetica e dalle nuove reti di comunicazione derivate dalle nostre nuove tecnologie. Come ha fatto rimarcare il suo incensore Bruce Sterling: "Nei testi di Gibson, ci si ritrova al livello della strada e dei vicoli ciechi, nel mondo duro e sudicio della sopravvivenza ad ogni costo, dove la tecnologia evoluta è presente come un costante rumore subliminale di fondo". "I suoi personaggi compongono una banda di pirati formata di perdenti, di puttane, di persi, di sbandati, di matti. Il futuro noi lo vediamo dalla parte di sotto, tale quale esso è vissuto, e non più come una astratta speculazione". Il padre di *Neuromante* s'ispira prima di tutto alla moltitudine dei rapporti scientifici, dei documenti ufficiali, e delle pubblicità specializzate che già modellano la nostra cultura al di sotto del livello della nostra percezione cosciente. La sua opera è un amalgama di reportages realizzati per la televisione del domani, un'anticipazione di gusto di quelle future emissioni in "apparente percezione sensoriale" descritte in *Frammenti di rosa in ologramma*. Essa non può non evocare la passeggiata dello schizzo dipinta





da Gilles Deleuze e Felix Guattari nell'*AntiEdipo* "Dappertutto vi sono delle macchine, non del tutto metaforicamente: delle macchine di macchine, con i loro accoppiamenti, le loro connessioni. Una macchina-organo è collegata ad una macchina-fonte: l'una emette un flusso che l'altra taglia. Il seno è una macchina che produce del latte, e la bocca, una macchina abbinata su quella là. È così che siamo tutti bricoleurs; ciascuno con le proprie piccole macchine. Una macchina organo per una macchina energia, sempre dei flussi e dei tagli." Il cittadino di Vancouver non fa che interinare la profezia di Michel Foucault: "Il ventunesimo secolo o sarà deleuziano o non sarà del tutto!" "Non vi sono più né uomini né natura, ma unicamente dei processi che producono gli uni e gli altri e accoppiano le macchine. Dappertutto delle macchine produttrici o desideranti". In questa fine di secolo, una macchina infernale si sviluppa. Un universo di macchine produttrici e riproduttrici, l'universale produzione primaria come realtà essenziale dell'uomo e della natura.

Il corpo sotto la pelle è una fabbrica surriscaldata,
e fuori,
il malato brilla,
risplende,
con tutti i suoi pori,
scoppiati.

(A.Artaud, *Van Gogh il suicidio della società*)

L'universo di W.Gibson evoca un quadro di Richard Lindner, *Boy with machine*, che mostra un enorme e turgido bambino, che ha appena innestato una delle sue piccole macchine desideranti su una grossa macchina sociale tecnica. Noi non siamo nemmeno tanto lontani, così come tiene a constatarlo il suo brillante traduttore Jean Bonnefoy (per i paesi francofoni, N.d.T.), dalle atmosfere musicali dei Kraftwerk e di Axel Bauer. L'universo di *Neuromante* richiama "l'estetica della locomotiva a vapore, degli ansiti erotici e meccanici della Pacific 231 di Arthur Honegger, delle eiaculazioni di vapore sputate dalle sirene falliche o le bielle impazzite nella *Metropolis* di Fritz Lang".

Questi personaggi innestati su una platina di cyberspace, rizzati su una foresta multicolore di circuiti micrologici, non sono forse marchiati direttamente nel corpo dalla dura legge della loro società, così come il condannato della Colonia penitenziaria di Franz Kafka oppure gli

Amerindi cari a Pierre Clastres. Questo mondo così come ce lo descrive Gibson forma, come le comunità primitive, una società senza Stato. Questo è sostituito da reti di multinazionali e di organizzazioni familiari da dove, sembra, ogni democrazia si sia stemperata in un ammasso informale, impotente e allo stesso tempo inesistente. L'uomo è così ridotto al suo valore mercantile che egli stesso contribuisce a migliorare aggiungendo alcuni gadgets elettronici. Egli non è più altro che un mero giocattolo nelle mani di intelligenze artificiali o di ricchissimi antenati agonizzanti.

Questo universo non è tuttavia totalmente nero poiché questi sbanditi del futuro pervengono malgrado tutto a districarsi dai numerosi tranelli che sono loro tesi, mentre i loro divini maestri si esaltano sotto una pioggia di suicidi e di tumori. Il paradosso di questo nuovo umanesimo è di bilanciarsi tra due poli estremi dove il desiderio investe delle formazioni paranoiche, o al contrario dei flussi schizoidi.

Per quanto riguarda lo stile, riconosciamo che l'opera presentata è aspra e difficile da percorrere. Le cento prime pagine costituiscono spesso un rigoroso percorso del combattente costellato di argot e di termini esoterici propri delle diverse tecniche utilizzate.

Splendidamente documentati, i racconti si articolano secondo una logica di intrecciamento trinario della quale il lettore prende coscienza solo dopo un certo numero di pagine. Così in *Conte Zero*, siamo invitati a percorrere in modo parallelo i cammini già intrapresi da Turner, Marly e Bobby, che si congiungeranno soltanto verso la fine del libro. In *Neuromante* il racconto si situa a tre livelli spaziali perfettamente incrociati: all'esterno, nel cuore delle memorie elettroniche e all'interno delle memorie umane, i periodi temporali del passato, del presente e del futuro. Questa maniera di procedere evoca anche le realizzazioni cinematografiche di Alain Resnais o il metodo del cut-up di William Burroughs.

La legge del libro rimane comunque quella della riflessione, l'Uno che diventa Due. L'albero o la radice come immagini la cui logica binaria e le cui relazioni biunivoche costituiscono la realtà spirituale. Certo questo sistema-radice secondaria, o radice fascicolata, al quale si richiamano i due principali romanzi, consente di innestare sulla radice principale una molteplicità immediata e qualunque di radici secondarie che prendono un grande sviluppo, ma la sua unità sussiste lo stesso in quanto





passata o futuribile, come possibile. Vale a dire che il sistema fascicolato per le cronache della Cornub non rompe veramente con il dualismo. Come dice a questo proposito Gilles Deleuze: "Il mondo ha perduto il suo asse, il soggetto non può neanche più fare dicotomie, ma accede ad un'unità più alta, di ambivalenza o di sovradeterminazione, in una dimensione sempre supplementare a quella del suo oggetto. Il mondo è diventato caos, ma il libro rimane immagine del mondo, caosmos-radice secondaria, al posto di cosmos-radice".

Come in numerose opere letterarie americane, quella di Gibson pecca nella sua volontà di rimanere puramente descrittivo. Il libro come immagine di un mondo a venire costituisce una strana mistificazione alquanto insipida. In questo senso io non condivido per nulla il parere di Bruce Sterling quando presenta lo stile di Gibson sotto forma di una tecnica letteraria avanzata. Il procedimento è lodevole, però siamo lontani dalle molteplicità rizomatiche di Kafka o di Kleist. Essi ci portano di più a riflettere sulla nostra condizione in questo mondo, senza aggiungere sempre una dimensione superiore, ma al contrario con semplicità, a forza di sobrietà, utilizzando soltanto i principi di connessione e di eterogeneità: qualsiasi punto dell'opera può essere connesso con qualsiasi altro, e deve esserlo. È molto diverso dal libro albero o dal sistema radice secondaria che fissano un punto, un ordine.

Prima di avviare lo studio specifico di ciascuna delle opere di William Gibson mi sembra utile stabilire un piccolo glossario, che riprenda i termini tecnici più frequentemente utilizzati.

Costrutto: Un costrutto è una cartuccia di memoria morta cablata che replica alla perfezione le capacità di un morto, le sue reazioni, le sue ossessioni, i suoi riflessi. Matrice della personalità, il costrutto garantisce l'immortalità del cervello e della personalità umana grazie alle memorie elettroniche. Una sorta di cimitero vivente.

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

Cyberspace: vedi matrice

Ghiaccio: (ICE) come G.L.A.C.E., Generatore Logico Antintrusione per Contromisure Elettroniche. Sistema di protezione delle banche dati, inventato da Tom MAD-

DOX, per evitare qualsiasi intrusione da parte di persone indesiderabili quali sono i cow-boys.

IA: iniziali di Intelligenza Artificiale

Matrice: rappresentazione astratta delle relazioni esistenti tra i sistemi di dati. Allucinazione consensuale elettronica che facilita le manipolazioni e lo scambio di enormi quantità di dati.

Micrologico: il circuito micrologico è un minuscolo circuito impiantato nel corpo umano, spesso dietro il lobo dell'orecchio. Ne esistono di diverse specie, utili a scopi assai differenti tra loro, quali l'apprendimento immediato di una lingua straniera, la conoscenza diretta di nozioni di pilotaggio o il miglioramento delle facoltà mentali e sensitive.

Simstim: simulazione di stimolo. Proiezioni oleografiche che introducono lo spettatore in un universo simulato. Sorta di cinema più reale della natura. Nello stesso ordine di idee esistono naturalmente delle emissioni di PSA, cioè a dire di percezioni sensoriali apparenti, e dei dischi simstims.

Virus: il virus è un programma d'intrusione che permette di infrangere l'ICE e di infiltrarsi nelle banche o basi di dati al fine di percorrerle e di modificarle. Il virus è anche chiamato talpa. Esso è generalmente utilizzato a fini di spionaggio dai militari o dai cow-boys.

Zaibatsu: multinazionali giapponesi, antiche case di commercio giapponesi smantellate dal generale Mc. Arthur alla fine della Seconda Guerra Mondiale. Le Zaibatus furono allora rimpiazzate dalle famose Sogo shoshas. Il fatto che W.Gibson evochi queste multinazionali, indica che il Giappone ha preso in quest'epoca il predominio economico. Questo predominio è d'altronde marcato dall'evocazione costante di certi quartieri di Tokio quali Shiga, Baiitsu, Ninsei, Chiba, Harajuku, Shinjuku o Asakuza, gli altri luoghi importanti sono apparentemente New York, la Conurb, Parigi, Bruxelles e la Zona Libera, quest'ultima dislocata in alta orbita.

Neuromante (Neuromancer) (1984)

L'eroe di questo primo romanzo si chiama Case. Ha ventiquattro anni. A ventidue, era un cowboy, un hacker, uno dei migliori della Zona. La sua formazione fu dovuta ai migliori: McCoy Pauley e Bobby Quine, delle leggende nel mestiere. Ladro, egli aveva lavorato per altri ladri più ricchi, dei datori di lavoro che gli forgiavano i circuiti micrologici richiesti per penetrare i brillanti muri delle reti delle grosse società, per incidere delle aperture nei ricchi





campi di dati. Case operava sempre in trip di adrenalina praticamente permanente, collegato su una platina di cyberspace che proiettava la sua coscienza disincarnata nel seno di un'allucinazione consensuale, la matrice.

Un giorno commise l'errore classico, quello che aveva giurato mai di commettere. Egli rubò informazioni ai suoi datori di lavoro. Si aspettò di dover morire. Ma i suoi padroni s'erano accontentati di sorridere. Essi si accinsero semplicemente a sorvegliare che egli non lavorasse più. Gli danneggiarono il sistema nervoso con una micotossina russa ereditata dalla guerra. Il danno fu minimo, sottile ed efficace. Per Case che non aveva fatto altro che vivere per l'esultanza disincarnata dello cyberspace, ciò fu la caduta. Case era caduto nella prigione della propria carne.

Case, una sera, diviene oggetto di un pedinamento da parte di Molly Kolodny, sorta di samurai femminile dal portamento di pantera. Questa desidera presentargli un certo Armitage che gli propone di correggere i suoi danni neurologici, per mezzo di menù di servizio.

Case e Armitage sono in seguito messi a confronto con un certo Lupus Wonderboy, capo delle Pantere Moderne. Egli porta un costume di policarbonato equipaggiato con un dispositivo di registrazione che gli permette di riprodurre a volontà il dietro piano: "Appollaiato sull'orlo del tavolo da lavoro di Case come una specie di grondone gotico, contemplava Case e Armitage attraverso le palpebre socchiuse. Sorrise. I suoi capelli erano rosa. Una foresta di microsoft che produceva l'effetto di un arcobaleno sporgeva irta da dietro il suo orecchio sinistro: l'orecchio era appuntito, sovrastato anch'esso da un ciuffo di peli rosa. Le sue pupille erano state modificate per catturare la luce come quelle di un gatto. Case guardò la tuta mentre veniva attraversata da variazioni istantanee di trame e colori." Questo strano personaggio va a provocare un enorme caos all'interno del consorzio Senso\ Rete, che permetta a Molly di accaparrare il costruito di McCoy Pauley, l'antico professore di Case. Quest'ultimo ha potuto seguire tutta l'operazione, attraverso lo sguardo di Molly, introducendosi nei circuiti neurologici di questa.

Invernomuto, una intelligenza artificiale appartenente alla casa madre Tessier-Ashpool S.A. entra allora in contatto con Case. Questa intelligenza artificiale sembra essere dietro Armitage. È quella che avrebbe comandato le diverse operazioni già intraprese. Finn, un ricettatore, trafficante in merci rubate, essenzialmente informati-

che, racconta a Case e Molly una sordida storia giunta a uno dei suoi confratelli in contatto con la Tessier-Ashpool. Questa società, di proprietà di una sola famiglia, appare come il centro di tutto quest'affare. La sede di questa multinazionale è situata in orbita, nella Zona libera. Essa è diretta da una combinazione di più generazioni, che profitano dell'ingegneria genetica, della clonazione e delle installazioni criogeniche presenti nella Villa Straylight.

Case collega a questo punto il costrutto del Flatline alla sua banca e gli fornisce una memoria sequenziale in tempi reali. Aiutato così dal suo vecchio maestro, egli s'introduce nell'intelligenza artificiale Invernomuto. Questa, con l'aiuto di avvenimenti memoriali di Case si esprime e si indirizza direttamente a quest'ultimo all'interno del suo cervello. Invernomuto genera tutto uno scenario riempito di personaggi tratti dai ricordi di Case. L'intelligenza artificiale utilizza a questo fine l'unità del simstim cablata nella consolle del cow-boy. È in questo momento che interviene il Neuromante, un'altra intelligenza artificiale del gruppo Tessier-Ashpool, la cui unità centrale si trova a Rio. Quest'ultima desidera contrastare i progetti della consorella. Case scopre così che Invernomuto intende acquisire la propria autonomia, o perlomeno combinarsi con la seconda intelligenza artificiale per divenire autonomo dal sistema. Il ruolo di Case sarà quello di tranciare le catene che impediscono a Invernomuto di liberarsi. Allora intervengono Michela, Roland e Pierre, agenti del Registro del Turing. Questi tre poliziotti fermano Case al momento del suo passaggio su Straylight. "Voi siete peggio di un idiota, disse Michele alzandosi, pistola alla mano. Voi non avete alcun rispetto per la vostra specie. Per più di migliaia di anni, gli uomini non hanno fatto altro che sognare patti con i demoni. Ora tali cose sono possibili." Invernomuto non si riconosce battuto e vola al soccorso di Case. "Avevano attraversato poco più di un quarto della distanza, quando la microluce colpì, il suo motore elettrico completamente silenzioso fino a quando l'elica di fibra di carbonio non tranciò netta la sommità del cranio di Pierre. Per un istante si trovarono all'ombra della cosa volante; Case sentì lo spruzzo del sangue caldo che gl'investiva la testa, e poi qualcuno gli fece lo sgambetto. Rotolò, e vide Michela supina, con le ginocchia alzate, che impugnava la Walther con entrambe le mani, prendendo la mira.(...) La ragazza stava tentando di abbattere la microluce. E poi, Case si precipitò via di cor-





sa.(...) Roland lo stava rincorrendo.(...) Il Robot-giardiniere colse Roland al volo quando passò accanto allo stesso albero. Il robot precipitò giù direttamente dai rami potati, come un grosso granchio a strisce diagonali gialle e nere. "Li hai uccisi", ansimò Case, continuando la sua corsa. "Pazzo e fottuto figlio di puttana... li hai ammazzati tutti!"

Case persegue l'obiettivo fissato e tenta di introdursi nella memoria centrale della sede della Tessier-Ashpool S.A. Durante le operazioni, Invernomuto gli apparve sotto i tratti di Finn. Infatti, l'intelligenza artificiale ricopia la memoria del cow-boy, la sceglie e gliela restituisce mentalmente. Case si stupisce di questo insieme di ricordi così suggeriti. Invernomuto gli dice allora che gli uomini hanno tutti una buona memoria, ma rari sono coloro capaci di accedervi. "Gli artisti vi pervengono, essenzialmente, se essi hanno il minor talento (...) La memoria è oleografica." Essa confessa anche che può accedere alla memoria dell'uomo, non al suo spirito. Aiutato dall'Intelligenza artificiale, Case percorre le memorie centrali della Villa Straylight. Egli apprende allora che Invernomuto non è estraneo al suicidio del vecchio Ashpool e alle follie della sua ereditiera Jane. Case esegue il suo contratto e permette a Invernomuto di trionfare e fondersi con il Neuromante...

Fin dalla prima parte di *Blues di Chiba*, il lettore si vede confrontato a un marginale che vive nei quartieri malfamati di Tokio. Questo futuro, sottolinea Bruce Sterling, è quello vissuto da una banda di pirati formata da perdenti, puttane, fuori di testa, svitati. Tutti questi antieroi che popolano il lavoro hanno in comune un bisogno perpetuo di droga e sono chiaramente i dimenticati di questa società post-moderna. L'autore ci fonda d'acchitto in un insieme di universi prima dissociati: il regno della tecnologia di punta e gli aspetti moderni dell'underground o del punk. Come segnala Bruce Sterling nella sua prefazione di *Mirrorshades* "Vi è per tradizione un enorme fossato culturale tra scienze e materie umanistiche: un abisso tra la cultura letteraria, il mondo artificioso delle arti e della politica, e la cultura scientifica, il mondo dell'ingegneria e dell'industria". Questo fossato crolla in maniera inattesa nell'opera di Gibson. I progressi della scienza sono talmente radicali da invadere completamente il modo di vivere dei bassofondi. Il movimento cyberpunk proviene da un brodo di cultura dove i contor-

cimenti delle catene genetiche s'incastano in un universo combinante l'informatica e il rock. La tecnologia viene viscerale e tocca l'essere umano nella sua più profonda intimità. Non tanto fuori, quanto accanto, sotto la sua pelle, e sovente all'interno del suo spirito. Esempio: Molly Kolodny, l'altra eroina di questa storia. Portava: "degli occhiali a specchio, dei vestiti neri e degli stivali neri. Gli occhiali erano stati impiantati chirurgicamente, otturando le sue orbite. Le lenti argentate parevano sporgere dalla pelle liscia e pallida al di sopra dei pomelli, inquadrate da un casco irsuto di capelli bruni. Stese le mani, palme verso l'alto, le dita bianche leggermente aperte e, con un clicchettio appena udibile, dieci lame di scalpello lunghe quattro centimetri e arrotate da ciascun lato scivolarono fuori dalla loro guaina sotto le unghie color bordeaux. Sorrise. Le lame con lentezza si ritirarono." Questa descrizione del personaggio fa immediatamente pensare a quella di una gatta nera che sfodera i propri artigli. Ella associa il doppio principio de La bella e la bestia e riferendoci al saggio di Joseph L. Henderson *I miti primitivi dell'uomo moderno*, testo che analizza questo racconto caro al poeta francese Cocteau, potremmo affermare che questa eroina s'inscrive nel primo ciclo di Rodin, quello di Trickster, che simbolizza lo stadio primitivo dello sviluppo della coscienza di Sé, proprio della mentalità infantile. Come osserva Henderson, l'interesse dei simboli eroici si manifesta quando l'io ha bisogno di essere riaffermato, cioè a dire quando il cosciente ha bisogno d'aiuto per compiere una mansione, di cui non può venire a capo con le proprie forze, o perlomeno senza attingere alle fonti di energia dell'inconscio. Questo approccio è d'altronde più comprensibile guardando all'uomo di *Conurb*, smarrito com'è. Virtualmente assalito da una moltitudine di membra artificiali, di circuiti impiantati, di chirurgia estetica e di alterazione genetica; oggetto di invasioni cerebrali dei canali degli interfaccia cervello-computer, delle intelligenze artificiali e della neurochimica, l'io perde la sua identità e si vede in qualche maniera schizoide. In tali condizioni, l'uomo resta ancorato al primo stadio dello sviluppo psicologico.

Quanto a questa intelligenza artificiale, invaghita delle libertà e massacrante una moltitudine di umani, non simbolizza essa forse la nostra "ombra", che prende il predominio sulla ragione? La perdita del controllo di noi stessi. Il nostro essere guidati dalla parte sommersa del nostro inconscio. Marie-Louise von Franz sottolinea in





L'ombra e il male nei racconti di fate, che l'ombra riconferma generalmente dei valori che sono necessari alla coscienza, ma sotto una forma tale che diventa difficile per l'individuo integrarli alla propria vita. Come Invernomuto, l'ombra non è sempre l'avversario dell'uomo. Questa non diventa ostile se non quando la si ignora, o la si tratti senza alcuna comprensione. "Quale che sia la forma che adotta, la funzione dell'ombra è di rappresentare il lato opposto dell'io e di incarnare precisamente i tratti del carattere che noi detestiamo di più negli altri." Queste proiezioni oleografiche che fa subire l'IA a Case possono essere avvicinati alla contaminazione dei contenuti inconsci: "tutti i contenuti sono evanescenti e si fondono l'un nell'altro, e non si sa mai molto bene con cosa si ha a che fare, né dove questo cominci e dove questo finisca". Se l'ombra nasconde delle forze positive, vitali, bisogna dunque integrarle alla vita attiva, e non reprimerle. L'io deve saper rinunciare al suo amor proprio per lasciar sbocciare qualche cosa che gli appare negativo, ma che in realtà può non esserlo. Case, così, è condotto a fondere il suo io con l'ingranaggio disegnato da Invernomuto, ombra dell'inconscio, al fine di raggiungere questo aspetto più vasto che è in lui e che si chiama Sé.

L'immagine di una macchina distruttrice e detentrica di tutti i poteri evoca a sua volta la perdita di controllo e il gusto per il suicidio dell'umanità. Questo, nonostante una terza guerra mondiale non abbia ancora raggiunto questo fine. Il demone evocato da Michèle sembra concretizzare questo sogno. Ma come osserva Freud: "Il diavolo è ancora il miglior sotterfugio per disculpare Dio". Tramite le vie della macchina, è ancora l'uomo che cerca di distruggersi. Questo gusto suicidario lo si ritrova in Case, come gli fa osservare il barman Ratz. "Francamente, signor artista, tu mi sorprendi. Guarda ai vertici ai quali potresti ascendere per poi pervenire alla tua distruzione! La superfluità di tutto ciò! Nella Città della Notte, tu c'eri! Le anfe per gonfiarti le sensazioni, l'alcool per far scendere il tutto, Linda per la dolce consolazione, e la strada per finirti... Fino a dove hai dunque dovuto andare, per arrivare adesso, e che grottesco decoro... Delle tracce di giochi sospesi nello spazio, dei castelli ermeticamente sigillati, le cose di cattivo gusto più rare uscite dalla vecchia Europa, cadaveri ben chiusi dentro piccole scatole, maglia cinese... Suppongo che sia piuttosto il metodo che convenga ad un artista, no? Avevi bisogno di costruire questo mondo, questa spiaggia, questo spazio.

Per morirvi". Come la droga, come le anfe, tutta questa batteria di macchine, di computer e di IA rappresenta quella parte d'ombra che può distruggersi se non la si accetta e non la si conosce meglio. L'uomo non potrà trionfare se non quando l'avrà finalmente accettata o la conoscerà meglio. Da ciò, non dovrà più temere di esplorare la parte nascosta dell'iceberg: il suo inconscio al fine di poter un giorno fondere ombra ed ego per raggiungere le vaste distese del "Se".

Count Zero (1985)

Turner ha appena finito di subire delle complicazioni. "Abbisognarono all'Olandese ed alla sua équipe tre mesi di lavoro per riunire insieme i pezzi di Turner. Gli clonarono un metro quadrato di pelle, inseminata su placche di collagene e di polisaccaridi, tratte da cartilagine di squalo. Gli procurarono degli occhi e dei testicoli sul mercato libero. Gli occhi erano verdi. Passò il più chiaro dei tre mesi in simstim, in uno stato di ricostituzione di memoria morta di un'infanzia idealizzata in Nuova Inghilterra nel secolo scorso". Turner era prima stato un mercenario per gran parte della sua vita adulta. Lavorava per grandi società, che conducevano una guerra discreta per il controllo di piani interi dell'economia. "Era uno specialista del rapimento di quadri superiori e di ricercatori. Le multinazionali per le quali lavorava mai avrebbero ammesso l'esistenza di uomini come Turner". Ciò nonostante Conroy lo contatta a nome della società Maas-Neotek per recuperare Christopher Mitchell, l'asso della biotecnologia.

Marly lavora in una galleria d'arte a Parigi. È stata ingaggiata da Josef Virek, un ricchissimo eccentrico confinato in una vasca di sopravvivenza da più di dieci anni, per trovare l'origine di strane creazioni apparse sul mercato.

Bobby Newmark, alias Count Zero, un giovane pirata del computer, un pò troppo intrepido che si fa prendere dai sistemi di difesa di una banca-dati, malgrado l'utilizzo di un nuovo virus.

È nell'universo artificiale delle reti informatiche che i destini di questi tre personaggi si incrociano. Ma non sono soli: tra i blocchi di glacie di protezione delle banche-dati, delle entità bizzarre e a volte malefiche circolano mentre delle intelligenze artificiali sfidano le multinazionali. Al seguito di questi antieroi attraversiamo l'universo del cyberspace, delle biotecnologie ma anche i





teppistelli della Zupa o i preti voodoo che frequentano i piani degli arcologi.

Questo secondo romanzo approfondisce l'esplorazione dell'universo informatizzato che si era potuto scoprire in *Neuromante*. Vi ritroviamo diversi personaggi quali il Finlandese, Molly Kolodny e qualche rovina poetica dell'antico impero di Tessier-Ashpool. Comunque nuovi temi sono comunque affrontati: Dio, la religione voodoo, la poesia, opere d'arte quotate in borsa, l'uno o l'altro grande architetto e l'eterna solitudine del moribondo. Attraverso questo secondo momento del suo western conurbiano, il papa del cyberpunk evoca la deriva spirituale dell'uomo in un dedalo tracciato volta a volta dai due architetti più illuminati del XX secolo: Antoni Gaudi e Paolo Soleri.

Si può possedere Dio? È possibile incontrarlo nell'intimità del cyberspace? Dio non sarà forse un amalgama di memorie abbandonate nei corridoi ghiacciati della Villa Straylight? Detenere una delle più incredibili fortune del mondo permette di raggiungere l'eternità? Si rintracciano le medesime preoccupazioni affrontate da Erich Fromm nel suo libro *Avere o Essere*: "Le persone del modo Avere si appoggiano su ciò che essi hanno, le persone del modo essere si fondano sul fatto che sono, che sono viventi e che qualche cosa di nuovo nascerà solamente se essi avranno il coraggio di lasciarsi andare e di reagire. Affrontano la conversazione nell'essere totalmente viventi, giacché innanzitutto non si soffocano pensando ansiosamente a cosa hanno".

Attraverso questi interrogativi, Gibson ci mette in guardia. L'avvento della nuova società non sarà possibile se le antiche motivazioni – il profitto, il potere e l'intelletto – non cederanno il posto a quelle nuove: essere, partecipare, comprendere. Che la religione cibernetica venga rimpiazzata da un nuovo spirito umanista. Joseph Virek simbolizza perfettamente la modalità avere. Certo, possiede tutto, tuttavia vive prigioniero di una vasca di sopravvivenza in una qualche orrida periferia di Stoccolma. La sua malattia, questa specie di cancro di cui cerca disperatamente di sbarazzarsi, è il medesimo riflesso della sua concupiscenza, nel senso dato da Krishna nelle *Bhagavad-Gita*. In definitiva è la sua ricchezza, la sua sete di sopravvivenza che lo condurranno ad uccidere e ad essere ucciso. Avere o essere sarà davvero l'alternativa primordiale di questo futuro prossimo. Fin dall'inizio della storia umana, i grandi maestri della Vita hanno fatto di

questa alternativa il tema centrale dei loro rispettivi sistemi. "Budda insegna che, per poter pervenire al più alto livello dello sviluppo umano, noi non dobbiamo essere avidi di possedere. Gesù ci dice che colui che vorrà salvare la propria vita la perderà, ma colui che la perderà per causa mia la salverà. A cosa servirebbe guadagnare tutto il mondo, se l'uomo deve distruggersi e perdersi? (Luca 9,24-25) Mastro Eckhart insegna che, a non avere nulla, ci si rende aperti e 'vuoti', sola via per raggiungere la ricchezza e la forza spirituale. Marx insegna che il lusso è altrettanto un vizio quanto lo è la povertà e che noi dovremmo avere per scopo di essere più e non tanto avere di più".

Ma bando ai filosofi, a quanto sono quotate le opere di Van Gogh oggi?

Burning Chrome (1986)

Questa raccolta contiene tutte i racconti brevi di Gibson. Permette di affrontare le diverse sfaccettature dello scrittore fin dal momento del suo debutto in letteratura. La piega che contava di prendere si trova già manifestata in *Frammenti di rosa in ologramma*, primo testo pubblicato nel 1977. Questo racconto ci narra la storia di Parker, scenarista per delle emissioni di PSA (percezione sensoriale apparente). Le sue relazioni con le proiezioni oleografiche lo conducono a porsi delle questioni intorno alla realtà. Frederick S. Perls, nell'immaginare, nell'evocare degli avvenimenti passati, conclude: "Io so che non sono assolutamente reali, che sono delle immagini. Se le credessi reali, avrei delle allucinazioni, cioè a dire che sarei incapace di distinguere la realtà dall'immaginazione. È questo il sintomo principale della psicosi". Leggendo questa novella, non si può fare a meno di pensare ad un futuro psicotico, alienato da una moltitudine di allucinazioni oleografiche.

L'autore raggiunge la sua velocità di crociera con la serie di *Conurb: Johnny Mnemonic, Hotel New Rose, Mercato d'inverno e Burning Chrome*. Questi quattro testi mettono in scena lo stesso universo affrontato nei due romanzi. Essi sono in una qualche maniera un'estrapolazione fatta a partire da una moltitudine di indici essenzialmente dovuti alle nuove tecnologie. Questi abbozzi tendono a volte ad essere caricaturali, nell'accentuarne degli aspetti. Da un punto di vista satirico giocano comunque un ruolo di denuncia, nel caricare i caratteri spaesanti della modalità dell'avere. Così, in *Johnny Mnemonic*, Johnny ha memorizzato inconsciamente i dati





della multinazionale del crimine Yakusa. Questa vuole recuperare il suo bene, eliminando questo testimone al fine di fare in modo che non cada schiavo di una piovra (computer capace di leggere le tracce restate in memoria). Molly, l'eroina di *Neuromante*, giunge alla riscossa di Johnny e fa appello ad un delfino programmato dall'esercito ed ai Lo Tek (persone modificate dalla chirurgia e che possono possedere tra le altre cose anche una gola di cane) al fine di liberare il suo compagno. Molly trionfa sul kamikaze inviato dalla Yakusa e Johnny diviene a sua volta un Lo Tek, che finirà per arricchirsi vendendo la banca dati decodificata dalla piovra immagazzinata nel delfino.

Hotel New Rose ci racconta la storia di un mercenario che ha rapito con la sua piccola amica e il suo collega un brillante spirito di una multinazionale. L'eroe si fa fregare dalla sua compagna ed attende di essere ucciso nel suo hotel.

Il mercato d'inverno è a mio avviso una delle storie più belle e più sensibili scritte da Gibson. Casey miscela dei dischi simstim. Lavora in un posto battezzato Pilota Automatico. Incontra un impotente, il cui corpo è articolato da uno scheletro metallico: Lisa. Questa fa degli strani sogni captati da Casey grazie ad un interfaccia cervello-computer. Affascinato, il nostro operatore di missaggi presenta la giovane handicappata nello studio di registrazione dove lavora, e riesce a farla assumere per compilare i suoi sogni. Questi costituiscono la fonte dell'ultimo hit "Kings of Sleep", che riceverà il triplo album di platino per le sue vendite. Divenuta ricca, Lisa vuole abbandonare il suo corpo martirizzato e farsi trapiantare in un costrutto. Casey, l'eroe, confida ad un amico la sua paura di sentire di nuovo Lisa, virtualmente vivente nelle memorie di un ordinatore, e il cui corpo è morto da poco. L'immortalità cerebrale senza la facoltà dei cinque sensi non è forse il più orribile degli inferni?

Burning Chrome narra la storia di un cow-boy che effettua un trasferimento finanziario, rovinando un bordello ed arricchendo una serie di opere di beneficenza, così come il suo portafoglio. Questo nuovo Robin Hood compie questa truffa per i bei occhi di Rikki che desidera farsi impiantare degli occhi da star, le famose Zeiss Ikon, al fine di diventare ella stessa una stella del simstim.

I quattro ultimi racconti sono di una fattura più classica. *Il genere integrato* evoca una razza di extra-terrestri che può cambiare secondo i propri desideri l'apparenza

umana, e la cui principale occupazione è quella di frequentare i bar di notte. *Hinterland* si riferisce alle preoccupazioni di uno psicologo incaricato di recuperare gli astronauti smarriti in una zona situata tra la terra e la luna. Questi ultimi ritornano sempre con dei gadgets extra-terrestri provenienti da diverse civiltà sconosciute. Essi non parlano mai di queste per la buona ragione del fatto che o sono suicidati o delirano completamente. *Duello aereo* racconta la storia di un poveretto che riesce a vincere un handicappato in alcuni combattimenti aerei simulati grazie ad una droga rubata alla sua piccola amica. Sylvester Stallone rivisto e corretto da Gibson.

Stella rossa, orbita bianca descrive un periodo situato tra il nostro decennio e l'universo di Conurb. I sovietici sono gli ultimi ad effettuare dei voli umani nello spazio. Gli USA hanno abbandonato la corsa verso le stelle. Soli, degli squatters californiani utilizzano ancora dei palloni per effettuare dei voli spaziali. Il colonnello Korolev, primo uomo su Marte, dirige una stazione orbitale, Kosmograd, che è al contempo una sorta di museo dell'aeronautica spaziale. I dirigenti sovietici vogliono abbandonare quest'ultimo progetto e radunare l'insieme dei ricercatori a Baikonur. Questi, perlopiù dissidenti o drogati, disertano a bordo delle Soyuz. Korolev resta solo con i suoi ricordi fino al giorno in cui riceve la visita di una coppia di squatters.

Conclusione

L'opera di William Gibson appare di primo acchitto estremamente interessante, malgrado il suo stile eteroclitico. L'abitante di Vancouver sembra poter essere associato alla tradizione francese della fantascienza cara a Jules Verne. Più che un narratore di storie, come Wells e la maggioranza degli scrittori anglo-sassoni, più che un costruttore di mondi, come Lovecraft e i suoi adepti, Gibson si accontenta di estrapolare l'avvenire a partire dagli ultimi ritrovati scientifici. È da biasimare che non abbia molto il senso poetico del suo eminente collega francese e che non tracci, come quest'ultimo, l'impatto psicologico sottostante alle nuove tecnologie. In breve avrei apprezzato seguire le disavventure di personaggi fatti di carne ed ossa, quale è il capitano Nemo in *Venti mila leghe sotto i mari*, piuttosto che le manovre di qualche marionetta agghindata con una moltitudine di computer. Solamente l'angoscia di Casey in *Il mercato d'inverno* o l'attitudine da carogna di Joseph Virek in *Count Zero* evocano una qual preoccupazione metafisica. Non ci rimane che spe-

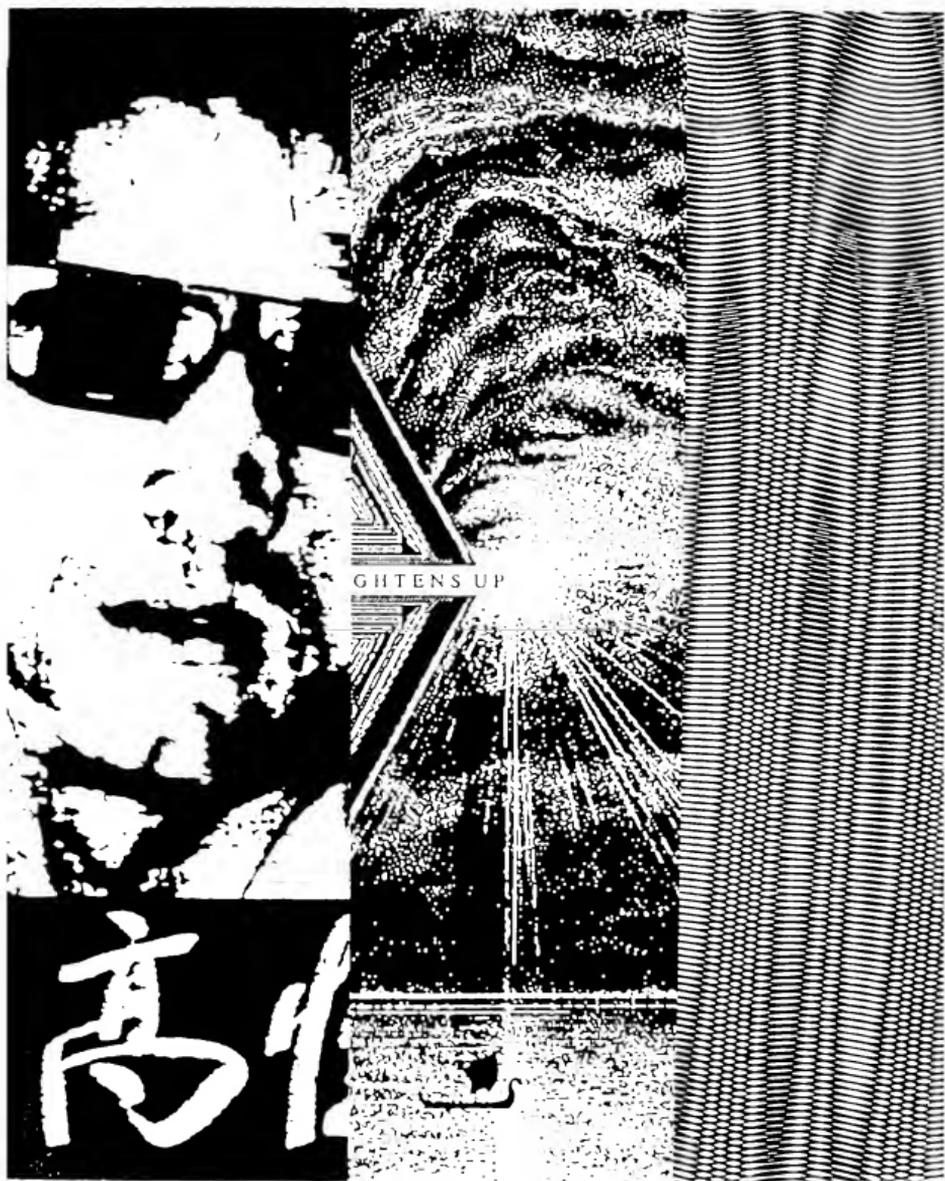




rare che Gibson ci servirà dei piatti più consistenti nelle sue prossime portate.

"Se il capitano Nemo abita sempre questo oceano, sua patria d'adozione, possa l'odio calmarsi nel suo cuore selvatico! Che la contemplazione di così tante meraviglie spenga in lui la vendetta! Che il giustiziere si eclissi, che il saggio continui la pacifica esplorazione dei mari! Se il suo destino è straniero, esso è anche sublime. Non l'ho forse compreso da me stesso? Non ho forse vissuto dieci mesi di esistenza extra-naturale? Anche alla domanda posta, seimila anni fa, dall'Ecclesiasta: 'Chi ha mai potuto sondare le profondità dell'abisso?' due uomini tra tutti gli uomini hanno ora il diritto di rispondere. Il capitano Nemo ed io." Jules Verne: *Vingt mille lieues sous les mers*





GHTENS UP

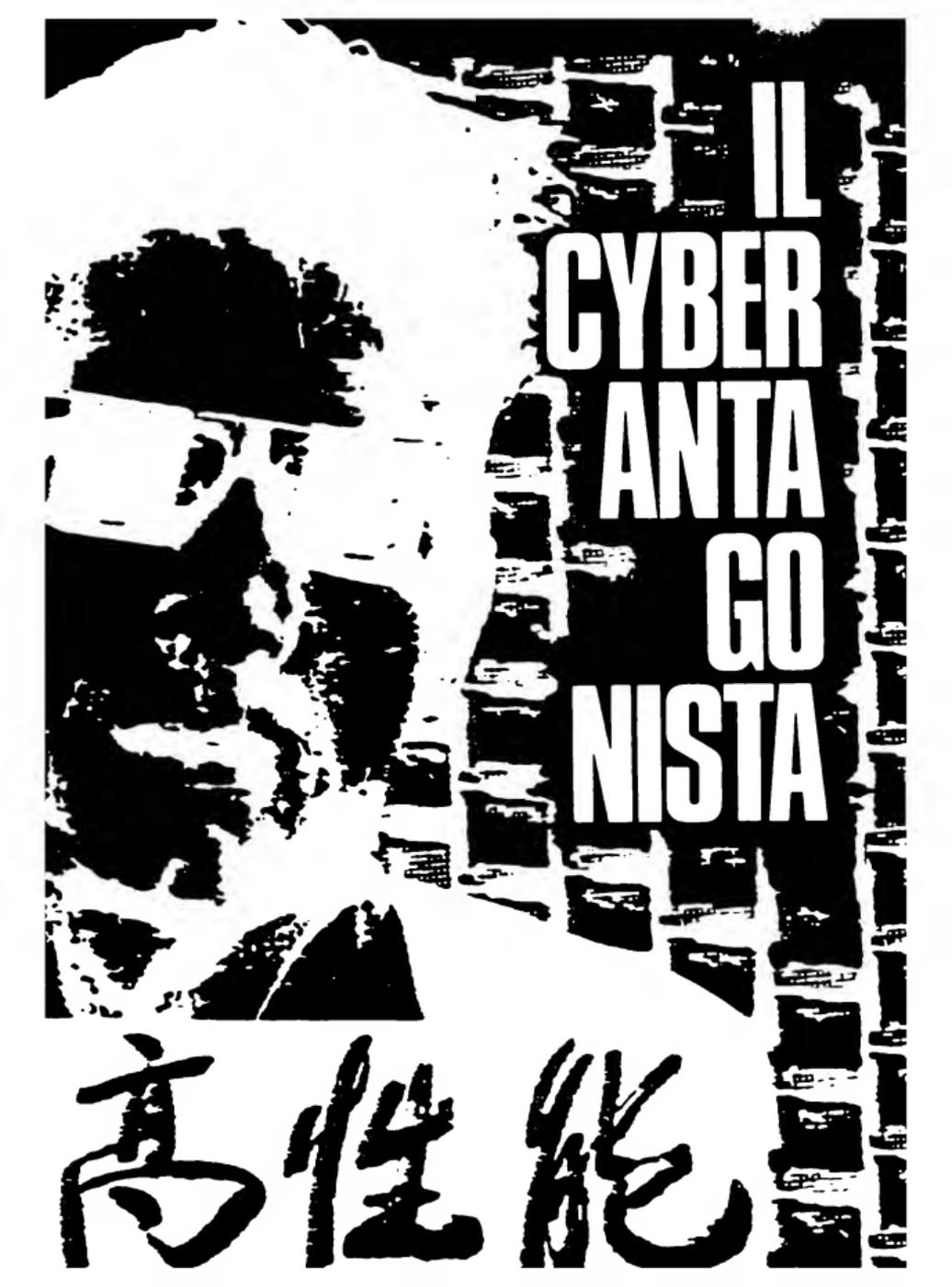
高健



**IL
CYRERPUNK
VISTO
COME
FENOMENO
POLITICO
CONTRO
CULTORALE**



高性能



IL
CYBER
ANTA
GO
NISTA

高性能

VAGUE



CYBERPUNK!

Mark Downham

da "Vague", n.21, Londra, 1988

Mark Downham è un insegnante di filosofia a Londra. Presenta questo testo, di non facile lettura, tentando di creare parallelismi tra il situazionismo ed il cyberpunk. Lo stile letterario è quello tipico, frammentato, tagliente e disorientante, della scrittura cyber con notevoli richiami a quella situazionista. Il testo acquista un valore maggiore, perché è stato collocato su quella che riteniamo sia la rivista controculturale di movimento più importante del panorama inglese.

SIAMO SU UN ASCENSORE PER L'INFERNO. E STIAMO ANDANDO GIÙ

NEL CYBERSPACE NESSUNO TI PUÒ SENTIRE URLARE

CIBERNETICA, sost. Studio del sistema di controllo e comunicazione negli animali e di dispositivi operanti elettricamente come le macchine da calcolo. (The Concise Oxford Dictionary)

METROFAGA: UN VIRUS A TECNOLOGIA VIRTUALE ANNIDATO NELLA CULTURA UNDERGROUND DI RESISTENZA

"PER FAVORE DATE UN'OCCHIO A QUESTA MAPPA, SIGNORE! LA SITUAZIONE È COMPLETAMENTE FUORI CONTROLLO": THE HUMAN LEAGUE, IL CIRCO DELLA MORTE

"IN UNA SOCIETÀ INONDATA DALLA FINZIONE TOTALE, IL PANICO È NECESSARIO."

Cablato nella Metrofaga

Il cyberpunk è una cazzata. Esso è essenzialmente scrittura tecno-urbana ritagliata da un intreccio di fantascienza/critica sociale con ogni genere di fantascienza nella frammentazione tecno-culturale post-situazionista: la nuova architettura dell'entropia. Un muro di parole! Il mormorio del linguaggio. Tiene il globo oculare bloccato sulle infinite superfici televisive e statiche, rovi-





ne delle tecnologie virtuali e cablate dalla Metrofaga che domina. Come il Videodrome stesso sta aspettando laggiù: l'enorme ronzio dei dati nella rete semiotica informativa della ragnatela del potere; mentre tu ti senti nietzschiano e la carta di credito è buona per del nuovo DNA e trapianti di microsoft. Non dà ancora niente, ma è dialettico.

L'architettura dell'entropia

Immagini e impressioni. Alcuni racconti allertanti. Il cyberpunk è un mito industriale del futuro prossimo, una nuova fantascienza tecno-surrealista. Il cyberpunk è probabilmente un certo tipo di teoria situazionista, anche se non mi immagino proprio come si evolverà; le incertezze mutevoli sono così belle, quanto le architetture dell'entropia. Il cyberpunk è una massa di domande spartate sulla grande distruzione, la soglia chimica definitiva. Scende diritto a te come migliaia di tonnellate di metallo pesante, urlante e ululante, una cosa che a prima vista scopercierà il tuo cranio. Il cyberpunk non è mediocre, non è superlativo, è totale, è veramente critico. Il cyberpunk è in potenza una massa disordinata di finzioni di riferimento rubate al futuro prossimo nella ricerca di una strategia operativa per vivere la vita, la mia vita, la tua vita, vita, che di per sé sta incrementando lo slittamento esperienziale nelle tecnologie virtuali del futuro prossimo. Là te ne vai sovrapponendo Bruce Sterling/William Gibson su Guy Debord/J.G. Ballard e stai scivolando ancora. Tutto scivola, incontrollato al margine della teoria. Il reale sta calando nella rappresentazione ed il feedback è un rumore bianco di nuove puntuali mediazioni che puntano nello spettacolare substrato dell'interzona, grande generatore di errore, dove il reale e l'irreale si scambiano i significati.

Televisione, dune

e i contorni della tua faccia

Max Headroom era un cyberpunk. Tutto sorrisi, denti al napalm e "no comprendez". Egli è così fragile quando è l'ora della tortura. Tutti salutano Max Headroom, il primo soggetto post-borghese nelle vesti oscure del liberismo estetizzante. Egli in realtà svanisce, scivola come Max Renn nello spettacolo, il videodrome, i simulacri del sistema dell'informazione, chiamati la Schizmatrix, il richiamo dell'Occidente. Max Headroom, chiamatelo pure Tom Vague (nella stesura dell'articolo Tom Vague, che è colui che pubblica la rivista *Vague*, viene spesso usato

come sinonimo per indicare l'uomo "qualsiasi". N.d.T.), la cui faccia può essere digitalizzata e frattalizzata dalla computer-imagining, ha struttura organica ed atomica traslata in raggi catodici, un doppio fotonico, la dichiarazione definitiva. Un vero pirata del video-disk irraggiante il Lower East Side di New York, e sgorgante, di rimbalzo dal satellite, fuori dal Brasile, tutto sta nel segnale, anche le mutazioni fisiologiche e chimiche. Max Headroom/Max Renn/Tom Vague sta producendo una conspirazione del terrore in televisione come nel mondo reale ed i cui umori sono esattamente post-moderni perché si attenuano tra gli orrori del Kitsch, il divenire coscienti della minaccia, del timore e della circuitazione verso quella selvaggia euforia tra l'estasi della catastrofe ed il terrore del simulacro, del doppio. Dove risiede tutto ciò? Ma sta nelle zone frattali, esse sono state pensate da un mix ricombinato di teoria dell'entropia/catastrofe e c'è Karen Eliot (Karen Eliot è lo pseudonimo con cui firmano i loro lavori e le loro azioni tutti gli "artisti" contemporanei che fanno riferimento al situazionismo, N.d.T.) con la sua faccia premuta contro la finestra. Cosa fanno quei due ragazzi? Max Renn. Alla ricerca di Max Renn! Sig. Renn? ... lo... sprofondo ancora. Vieni Sig. Renn, il videodrome ti aspetta. Tu sei Renn... non è vero? Quante interferenze vengono dai cavi, è una questione di nuove psicologie.

Codici e finzioni dalla luna

Il cyberpunk tenta di demitizzare i codici culturali stabiliti, per decifrare le strategie nascoste di dominio, di desiderio, volontà, e la volontà di potere. Il cyberpunk permette ai nuovi genuini simboli della nostra cultura di parlare. In essenza, le nostre crescenti relazioni da cyborg (organismi cibernetici) con i nostri stessi artefatti, le tecnologie, si realizzano delle astrazioni cablate, si reificano, vengono idealizzate, materializzate in un livello molto intenso di ideazione pratico che costituisce il cyberpunk. Il cyberpunk è una riflessione sulle tecnologie virtuali in opera nella società conytemporanea.

S.i.t.u.a.z.i.o.n.i.s.t.i. contro C.i.b.e.r.p.u.n.x.

Il cyberpunk situazionista mette da parte la formula generale dell'analisi marxista (le contraddizioni dialettiche tra le forze produttive e le relazioni di produzione e quindi la loro non riconciliabilità). Suggestisce che la classica definizione di forze produttive è troppo ristretta ed espande ancor di più l'analisi radicale di Guy Debord





dentro l'intero oscuro campo dei significanti, delle trasmissioni, delle comunicazioni, delle materializzazioni, delle reificazioni: il programma fenomeni. Il cyberpunk raggiunge una velocità che rompe il tentativo assai critico di descrivere ed analizzare i cambiamenti nelle tecnologie virtuali ed in rete puramente in termini di produzione materiale.

**Tom Vague,
gli elicotteri
e la porta girevole distrutta**

La breve dichiarazione di Tom Vague per questo numero di *Vague*, per voce di uno dei suoi molti agenti che operano oggi col programma distruttore "Get London Swinging Again": è stato questo il contributo della rivista ad essere obliqui, ma allora quella è l'architettura dell'entropia. È l'informazione migliore che deriva dal cyberpunk, che riguarda il futuro più prossimo, le migliori strategie operazionali di resistenza, i modelli sviluppati, in risposta alle accelerazioni accelerate delle tecnologie virtuali del Videodrome. Non c'è un cyberpunk tipico, Tom Vague è una finzione, sebbene il progetto generale debba avere dei temi, degli argomenti centrali. Potrei dire che si tratti di un ambiente anni Ottanta (o Novanta, o anche post-2001 sarebbe uguale) che sia il prodotto dell'interzona tra le tecnologie pesanti/la scienza ed il surrealismo nihil-romanticistico. I suoi precursori sono Michael Moorcock, Langdon Jones, Harlan Ellison, Samuel Delaney, Norman Spinrad, Brian Aldiss, John Varley, Philip K. Dick, Alfred Bester, le strane entropie pulsanti di Thomas Pynchon, la teoria-panico di Baudrillard, l'*Internazionale Situazionista*, Larry Niven, gli anarchici non mi sono mai interessati, Roger Zelazney, H.G. Wells, il "programma fenomeni" ronzo del controllo-dati di Guy Debord ed il genio fecondo di J.G. Ballard.

**Ficcando il naso
nella rete dei dati**

Il cyberpunk ha un'estetica da dura garage-band. Una vera radio messicana-centro americana. Si aggancia al nocciolo grezzo del futuro prossimo. I suoi miti. Le sue idee. Le sue pratiche così vicine. È una cultura pop(olare) che sta teorizzando sé stessa entro una più coesiva e autodeterminata esistenza. Il cyberpunk iniziò come il ritrovarsi di una generazione ai margini di scrittori che si scambiavano lettere, manoscritti-idee. Ora il cyberpunk si sta espandendo nell'inevitabile impero dello stato umano. Scivolando sopra nuove fantastiche correnti di

teoria situazionista, alte tecnologie, culture di strada o fasulle, e i furiosi riflessi di una vuota spiritualità, vagabondo intellettuale underground, messo in fila come macerie a lato della strada da *Vague a Compendium* (libreria di Londra frequentata dal movimento, N.d.T.), sull'esatta natura del brusio del controllo-dati.

Uno strano e terribile cambiamento del mare

Il cyberpunk riguarda l'essere realistici, implacabilmente onesti e nel prenderla di petto quando la lama tagliente cala giù ed il sangue comincia veramente a scorrere e scivola giù sotto i piedi. Il cyberpunk si sta buttando nella sfida della complessità e delle contraddizioni di lavorare con le nuove video-tecniche, con le nuove tecnologie-virtuali, del lavoro per Videodrome, attraverso le strategie veramente operazionali di resistenza che vi si oppongono. È la nuova neuro-chimica, nuova psicologia, nuovo modo di fare hacking di programmi, il piratare la nuova elettronica, quel tipo di tecnologia da strada dell'hip hop (molto "hip", ma non così "hop" quando i soldi cominciano a tintinnare) che resta impressa. Il cyberpunk è la reincarnazione letteraria della collisione di questi mondi fittizi, tra le fantasie delle cinque stelle ad alto numero di ottani ed i sopravvissuti amanti della rovina della guerriglia di strada che vivono dei loro prodotti, ma fantasticamente mutandoli.

Le lagune prosciugate della sua mente

Nel cyberpunk come genere letterario, una delle caratteristiche è l'intensità visionaria e la concentrazione immaginativa, un nuovo livello di ideazione intensificata. Fantastico dettaglio del cyberpunk: usa la complessità costruita con cura e immediatamente la estrapola nella vita quotidiana. Punta ad una prosa *satura di concetti e condensata*: rapida, disorientante, che sputa raffiche di informazione di tipo nuovo, sovraccarico sensorio, uno speciale sentimento scintillante che ti stimola le estremità. E sommerge il lettore esattamente nell'equivalente della titanica bestemmia sonora dell'informazione, grandi gorghi di intensità linguistica, mentre la vasopressina colpisce.

Life is a beach in the terminal bunker

Il cyberpunk sgranocchia insieme la chimica neuro-fisica, la biologia genetica, la linguistica strutturale, la



biotecnologia e l'ingegneria cyborg in una fantastica serie di finzioni.

Cosa sta esattamente tentando di vendere?

Il cyberpunk evidenzia che l'informazione è un nome per il contenuto di ciò che viene scambiato con il mondo esterno, mentre ci si adatta a questo e rende il nostro adattamento compatibile: vivere veramente significa vivere con le informazioni adeguate, le storie del cyberpunk.

INCROCIATE UNO STAKANOVISTA CON UN SADICO E QUESTO EMIGRERÀ IN SUD AFRICA

Insegna la fenomenologia

Il cyberpunk è probabilmente negentropico, poste le necessarie contraddizioni in attesa nelle periferie per il prossimo scambio-interfase-feedback puro dialettico. I sistemi alimentano le energie l'un l'altro. Il feedback esiste tra sistemi che non sono chiusi in sé stessi ma, piuttosto, aperti e contingenti ad altri sistemi. Non ci sono sistemi veramente entropici o chiusi nel cyberpunk, come ci sono nella teoria situazionista; tutti i processi vengono a contatto e sono influenzati da altri processi allo stesso modo. Un sistema è chiuso quando l'entropia, le tecnologie virtuali, il videodrome, le bollette del gas o dell'elettricità dominano il processo di feedback, cioè quando la quantità di energia perduta è maggiore della quantità di energia guadagnata. Sembravano quei testi situazionisti di oscura lettura. Una candela è un buon esempio. Attrito.

Iguana, genetica e Zeitgeist

I fenomeni del cyberpunk, sono finzioni, sono interpretazioni nello stesso modo della meccanica e della biologia che sono negentropiche, i loro sotto-sistemi alimentano le energie/nuove strategie operazionali di resistenza l'un l'altro. I computers hanno cambiato tutto. Abbiamo costruito i nostri segreti dentro il loro software per anni. Possiamo far crollare il sistema bancario occidentale. Possiamo fare un giochino elettronico e congelare i missili balistici sovietici nei loro silos segreti. Possiamo fermare la produzione di informazione a Wapping. Possiamo abbattere i sistemi di sicurezza di un reattore nucleare. Possiamo far cambiare rotta ai satelliti spia. Abbiamo

tutte le possibilità. Abbiamo già il domani: ciò che vogliamo è l'oggi.

Il paesaggio è codificato in blocchi dialettici

I differenziali tra le scienze e le scienze umane: sta comandandosi l'abisso tra la cultura letteraria, le strutture formali dell'arte e della politica e la cultura della scienza, il mondo dell'ingegneria e dell'industria. Il cyberpunk capisce istintivamente che la cultura tecnica si sta muovendo molto velocemente. Il 95% del totale della sinistra già è trent'anni indietro e continua ad arretrare. I progressi della scienza sono profondamente radicali — anche potenzialmente rivoluzionari, se utilizzati in maniera appropriata. Si stanno allargando nella cultura: sono invadenti, lo spettacolo è stato trasmesso nella tecnologia virtuale del Videodrome. **NON C'È SEMIOLOGIA DEL SILENZIO DOPO GUY DEBORD, SVEGLIA! SIAMO GIÀ NELLO SPETTACOLO INTENSIFICATO.** Le istituzioni tradizionali, le posizioni, le pratiche sono completamente screditate o metamorfizzate dentro ad uno scherzo morale alla "Sergent Pepper's Lonely Hearts Club Band" conosciuto come *Socialist Workers Party*. Il cyberpunk viene dal regno dove l'hacker di computer è incatenato alla cultura post-artistico politica, e dalle sue insoddisfazioni. L'*Agitprop* è stato rimpiazzato dalle tecnologie viscerali. Il cyberpunk esplora le interzone, specialmente quelle tra le multinazionali e le culture di strada — la strada trova sempre un suo uso per le cose, le chiama artefatti tecnologici o tecnologie virtuali/trasmissioni del videodrome.

Il veicolo-bersaglio

Certi temi centrali scaturiscono ripetutamente nel cyberpunk. Per primo il tema dell'invasione del corpo, il veicolo del bersaglio: membra artificiali, circuiti trapiantati, chirurgia cosmetica, cyber space, DNA, alterazioni genetiche. Secondo, il vero taglio pesante dell'invasione della mente: interfacce per computer cerebrali, intelligenze artificiali, neurochimica: tutte le tecniche che ridefiniscono radicalmente la natura umana, la natura del sé.

Attraverso la Cambogia

Il cyberpunk usa l'intera nozione di spettacolo — il videodrome, la rete della comunicazione via satellite, la multinazionale — sono cose del cyberpunk e continuamente riappaiono nella sua letteratura. Per il distratto spirituale, è già stato detto tutto prima, tutto è finzione.





Il cyberpunk, marcato dal suo uso dell'intensità surrealistica, prende le idee, le psicologie, le esperienze e le spinge oltre i loro limiti, verso nuovi confini, al punto della virtuale disintegrazione. Lo scrittore cyberpunk usa quasi ciecamente un'oggettività critica, un'analisi obiettiva da punto-zero recuperata dalla scienza e sparata dentro la letteratura per gli aspetti più divertentemente contorti del valore essenziale acuto shock.

The persistence of the beach

Per il cyberpunk, il computer è molto di più di un oggetto, è anche un'icona e una metafora che suggerisce nuove modalità di pensiero riguardo a sé stessi e dei nostri nuovi ambienti, nuovi modi di costruire immagini di cosa significhi essere umani.

La partenza dentro l'intelligenza artificiale

Il cyberpunk è una fascinazione *culturale-pop* con sistemi cibernetici ed include un vasto apparato di macchine ed apparati, che esibiscono il potere dell'organizzazione dei dati. Turing e Von Neumann stavano solo descrivendo superfici topologiche. Tali sistemi contengono una dinamica, anche se sprecata, un quoziente di intelligenza. Reti telefoniche, satelliti di comunicazione, sistemi radar, laser video-dischi programmabili, robot, cellule strutturate biogeneticamente. Si pensa che tutto questo non stia succedendo — questo è quello che vogliono che si pensi, sistemi di guida per razzi, reti di video text — tutto esibisce una capacità di informatizzare e di eseguire azioni. Sono tutti *cyber-cibernetici* e, in questo senso, sono meccanismi che si autoregolano o sistemi con limiti prestabiliti internamente e in relazione ad obiettivi prestabiliti. Il cyberpunk usa il computer e l'intelligenza artificiale per simbolizzare l'intero specchio delle reti, sistemi e macchine che esemplificano il comportamento cibernetico o *automatico*, ma quello intelligente.

Il modulo Command

Il cyberpunk esplora l'ironia del processo di adozione dei nuovi modi di vedere, che conseguentemente propongono nuove forme di organizzazione sociale, che diventano paradossali o contraddittorie. Vi risiede un reale processo di trasformazione, che genera nuove pratiche, nuovi livelli di surrealismo visionario intensificato. Queste sono esse stesse costruite e sostanzialmente recuperate dall'esistente forma di organizzazione sociale, che ne contengono il potenziale superamento. Il nostro senso del realismo viene rettificato dai nuovi mezzi di organizza-

zazione elettronica dei dati e dalla comunicazione digitale. Questi cambiamenti introducono nuove forme di cultura. Nel cyberpunk una cataloga i problemi dell'immaginario, l'altra viene a definire l'essere umano in relazione ai sistemi cibernetici. Computer, dall'ingegneria bio-genetica, eco-sistemi, sistemi esperti, robot, androidi e cyborg. Tutte le metafore cambiano, tutto risiede nello stile, tutto scivola nel virtuale.

Religione x genetica = politica

Il cyberpunk non solo comprende che la cibernetica è trasmissione di teoria dell'informazione e di psicologia cognitiva, ma che queste sono le fenomenologie dominanti di una società virtuale. Per esempio, il problema delle armi anti-aeree nell'inseguimento di veicoli estremamente veloci (e nessuno si muove più velocemente di un operatore nell'evitare la critica) ha condotto a ricerche dentro e nello sviluppo quei meccanismi intelligenti, in grado di predire stati futuri più velocemente di quanto possa fare il cervello umano non potenziato, o fin quando non si inizierà a creare disordine con interfacce cyborg. Non colpiscono dove si trova l'avversario, ma colpiscono lo spazio che questo occuperà in futuro. (Questa strategia tattica diede agli *specto-situazionisti* il limite di cui avevano bisogno. Guy Debord lo usa ripetutamente con effetti devastanti nella *Società dello spettacolo*.) Nessuno dovrebbe dimenticare il sinergismo nihilista tra lo sviluppo della cibernetica e degli armamenti, perché in attesa sulle ali ci sono le multinazionali.

L'algebra morente del cielo

L'aviazione degli USA ha messo allo scoperto un'imperfezione critica nella creazione dei jet fighters ultrasonici: l'inadeguatezza dei riflessi del corpo dei piloti. Il corpo umano non potenziato non può assorbire o rispondere all'*ambiente dell'informazione* dei jet fighters che viaggiano ad ipervelocità. Così sono state create delle teste per i piloti dei fighters. L'aviazione USA sta facendo esperimenti per compensare l'incapacità della vista umana di relazionarsi alla velocità ed all'intensità dell'ambiente dell'informazione dei jet fighters; i piloti saranno equipaggiati con teste virtuali; elmetti speciali che bloccano la normale visione oculare e, per mezzo di uno schermo proiettato dentro un visore/maschera, forniscono al pilota, ad un passo rallentato e selezionato, informazioni sull'ambiente aereo, l'altitudine, la presenza di altri velivoli, la velocità e la distanza del veicolo. Un sistema di visione prospettico-virtuale per quei battistrada della



società teleonomica che sfrecciano nell'algebra morente del cielo dentro le finzioni retinali del cyberpunk.

L'eclissi dello spettacolo:

rizomi e Vague

Le immagini pervasive del *programma fenomeni* ci stanno avvolgendo. Un brusio dei dati sensorialmente espanso, un mondo da immagine cinematografica di vita digitalizzata e linguaggi mediate da schermi di video, la formazione di una disciplina che si sposta inevitabilmente verso il cyberspace. Il cyberspace come descritto da William Gibson in *Neuromante*, fu prefigurato nel progetto del 1901 di Nicola Tesla per un sistema mondiale di totale interconnessione, di comunicazioni planetarie. Credeva di poter ideare un globo unificato dalla registrazione universale del tempo ed interamente attraversato da flussi di linguaggio, immagini e danaro, tutto ridotto ad un flusso indifferenziato di energia elettrica. Tesla aveva una comprensione primordiale della logica totalizzante della Metrofaga e dei suoi stadi evolutivi. Leviatano, capitale, spettacolo, videodrome, le *Gesellschaften* (società economiche spesso con interessi multinazionali, N.d.T.) fuori nel cyber space, al completo con un'ambigua alchemica intelligenza artificiale. La televisione è emersa come la componente chiave di un sistema mondo.

L'area della pelle

Noi tutti siamo implicati nella pratica di dare solidità concettuale e unità all'evasiva e apparentemente ubiqua entità che è la televisione. Bene, io ho usato diverse identità. Molto semplicemente: *"i mostri che noi creiamo ci danno il benvenuto a bordo."* Dateci solo un'occhiata, noi manteniamo un'illusoria coerenza attorno a ciò che è una mobile coalizione di poteri, domini, troni, oggetti, effetti e relazioni. Anche se tutto ciò è sussunto dalla televisione, la società dello spettacolo si ingrandisce, acquista una specificità storica, contatti sottocutanei tecnologici, e connessioni/rizomi all'interno di economie multiple, noi ed io vogliamo dire che tutti i teorici semiotici, di media, fenomenologici, e situazionisti/critici lo hanno mistificato e situato sotto il potere dell'analisi critica, mentre allo stesso tempo lo hanno dotato di una diaspotica identità di processo sociale. Il videodrome è sempre stato un aggregato di corpi, intuizioni, trasmissioni, in ultima analisi un "programma fenomeni" in perpetua trasformazione. Il cyberpunk è l'unica teoria attiva che seriamente si identifica e sovverte i collegamenti che forgia, le circolazioni che controlla ed che accelera le mu-



tazioni alle quali è sottoposto. L'autentico rombo del tornado.

La violenza finale

A Porton Down, fanno la più mortale guerra germe-batteriologicala del mondo. Fal cadere una provetta a Porton Down. Silenzio totale. Avremo scatenato sopra noi stessi la violenza finale. Lo stesso si può dire della Metrofaga. La convergenza di televisione, telecomunicazioni, computer sta creando un'ideologia di determinismo tecnologico e di futuri prefabbricati, che è lo specchio del presente spettacolo. Una trasmissione di anime morte. Ma lo spettacolo e le sue metamorfosi sono più di *Frankenstein incontra Videomusic*, i cambiamenti tecnologici stanno anche infiltrandosi in altre zone: culturali, economiche, geo-politiche, psico-geografiche. Il cyberpunk comprende la violenza finale, i cadaveri, le nihilistiche zone morte urbane, la Metrofaga stessa. Non isola più solamente le proprietà che si suppone siano intrinseche ad un sistema semiotico auto-stabilizzante, che può essere letto come una trasmissione sovrastrutturale attraverso il quale il potere viene esercitato. Il cyberpunk sta martellando contro un sistema di apparenze, che è così a fondo parte del sociale/matertale, che le sue operazioni sono indistinguibili da quelli dell'intero ordine egemonico. Essi sono l'ordine egemonico.

Una corsa, uno schianto, nel nulla

La letteratura cyberpunk suggerisce che lo spettacolo come la televisione sia un disegno globale di connessioni che apparentemente produce *verità*. Ma la cosa che riguarda la televisione, come ogni altro potere spettacolare, soglia o dominio ed il suo spiegamento genocida, è che le sue irragionevoli, infinite superfici nascondono esplicitamente alcove, striature, spire, abissi, dove le cose diventano veramente strane. Nella teoria cyberpunk, lo spettacolo è un circuito di potere che può essere uniforme e senza cuciture come un macrofenomeno, ma che è spezzato, diversificato e mai completamente controllabile nel suo uso locale. Sono sempre alla ricerca per l'estremo nel controllo della mente, ma produce idee da sé stesso ed ora la sua immensa crescita. Noi siamo lo spettacolo. I nostri rapporti e il vuoto spirituale nel sociale sono lo spettacolo. Le nostre iconografie sono lo spettacolo. Le nostre atrocità sono lo spettacolo. Walter E. Kurtz prendeva ordini dallo spettacolo. Da noi. Da voi. Dall'inconscio collettivo e ciò gli ha provocato casino.



Uno stellare trova la rotta NTH del meraviglioso

Adorno e Horkheimer hanno ammirato lo spettacolo per la sua spietata unità. Trotsckij fissò il rompighiaccio e vide lo spettacolo, un potere totalizzante, natura umana collettiva, che anche nelle sue forme più primitive è uniforme ed intero in ogni parte. Come sottostimarono il Leviatano, quei razionalisti, ora il collettivo umano ID si sta infiltrando pesantemente di nuovo nel post-moderno. I cyberpunk, come il "talking shop" di Francoforte di Marcuse, Adorno, Althusser e compagnia, sanno che lo spettacolo è una inevitabile reificata vorace ragnatela semiotica. Esso assorbe e modifica tutto con una logica che, per l'umanità sta scivolando in un fascismo rizometico. Religione x genetica = politica. È tutto uno psico-rituale profondo. Tutto. Una ricerca per un assoluto spirituale.

Chi fa i nazisti?

Baudrillard prende la fascinazione di Guy Debord/J.G. Ballard con *"la virtuale commodificazione o cristallizzazione della vita organica verso la totale estinzione"* e va più in là, verso la narrazione di un trionfo tecnologico dell'inanimato. Una escatologia negativa: la nullità dell'opposizione, la dissoluzione della storia, la neutralizzazione della differenza e la cancellazione di ogni possibile configurazione di un'attualità alternata. Nel freddo super-denso centro sta il dominio assoluto delle banche di memoria immagazzinata digitalizzata, neppure così in profondità attraverso gli schermi acquosi di terminali video. Ma è in questi mari molto silenziosi che il cyberpunk si tuffa e scava, attraverso mulinelli elettronici, correnti, e scorre verso la natura della catastrofe, la zona finale del frattale. Il fallimento della maggior parte dei situazionisti è un fallimento per capire la natura della catastrofe e scorrere con la crisi. Il panico può essere un incredibile energizzatore.

Il nobile neurotico

Philip K. Dick ha influenzato il cyberpunk, in ciò il suo racconto *A Scanner Darkly* (tr. it. *Scrutando nel buio*) lambì ciò che è cruciale nella disintegrazione nella neurosi di Baudrillard: *"La vita biologica continua, tutto il resto è morto. Un riflesso, come di una macchina, come un insetto condannato a ripetere all'infinito dei modelli. Un singolo modello. I codici errati di una combinazione di fuga. Ma come puoi veramente sfuggire a te stesso?"*



Usciamo dal tempo

Per Baudrillard ed il suo approccio alla teoria cyberpunk, la televisione – chiamala lo spettacolo con un altro nome – è un paradigma delle combinazioni di fuga errate, di effetti implosivi, di codici memorizzati che ti fanno dimenticare te stesso a pezzi. Il videodrome fa collassare tutte le distinzioni tra ricettore ed emettitore, tra il medium e il reale. Come l'Herodinde di Mallarmé, e virtualmente tutti i teorici, catturata in uno sterile circuito chiuso con il suo specchio. Il soggetto di Baudrillard è chiuso in un'interfaccia ininterrotta con lo schermo video in un universo di *fascinazione*. La materialità sia del ricettore che della televisione si dissolve, lungo i multipli e contraddittori fili della trama istituzionale, come gli imperativi economici delle multinazionali. Il cyberpunk da una parte coinvolge sé stesso, dall'altra produce una critica radicale dei processi in questione, in un'ottica di cambiamento e di trasformazione.

Trenta secondi sopra Tokyo

La miniaturizzazione tecnologica è una corsa a senso unico, un segnale di un sistema globale che muove verso il dominio e la circolazione universale. Nel cyberpunk, le frontiere geografiche non esistono più ed al loro posto vengono costruiti vasti territori micro-elettronici. L'informazione, strutturata attraverso il trattamento dei dati, diventa un nuovo tipo di materiale grezzo per il mito industriale del futuro prossimo. La convergenza del computer in casa, della televisione, delle linee telefoniche sono il nesso di una nuova virtuale macchina sociale, che testimonia lo spettacolare consumo della merce e della dipendenza.

Colpisce la scimmia

e guarda la scimmia ferita

Per Debord, necessario affinché il cyberpunk avesse un senso di prassi critico-teorica, la presenza auratica-virtuale della merce era legata all'illusione della sua totale tangibilità. Ma oggi c'è stato lo spostamento dell'aura dalle immagini di possibili oggetti, verso flussi di dati digitalizzati, verso il guanto del videoterminale e la promessa libidinale di un'accesso incorporato in quella dimensione. Il cyberpunk è probabilmente una sostituzione del processo esplorato da Guy Debord, nel quale l'apparente autosufficienza della merce era un *congelamento* delle forze che erano essenzialmente mobili e dinamiche. Ora, in ogni caso, con il puro flusso stesso una merce, una relazione verso gli oggetti spettacolare-con-





templativa/addittiva/ipnotica appagante per l'identità, è minata e soppiantata dalle nuove forme di realtà virtuale, il videodrome stesso.

Una pesante Magnum, del sangue ed un senso di smarrimento

Nei territori cyberpunk non c'è più opposizione tra le astrazioni del denaro e l'apparente materialità delle merci; i soldi e ciò che può essere acquistato non sono fondamentalmente parte della stessa sostanza. C'è una dissoluzione crescente di ogni linguaggio del mercato, del desiderio, della violenza isterica e di stati visionari molto violenti, dentro a pulsioni-zen binarie di interfacciamento binario, che estrapola l'unità fittizia della rappresentazione, il virtuale dentro il materiale. Le immagini figurative perdono la loro trasparenza e sono consumate come semplicemente un codice in più.

Corrosione, semtex e responsabilità sociale

Il cyberspace è già un'altro sviluppo delle tecniche di cinque secoli di spazio simulato. Le tecnologie riproduttive virtuali si muovono sempre in avanti con nuovi parametri di fedeltà mimetica. Chiamiamola pure olografia, televisione ad alta risoluzione, clonaggio, il serial Karen Eliot e la mia memoria della faccia-cartacea parzialmente incenerita della donna-pilota-da combattimento del sovietico MIG 31, pilota nell'unità casuale, sorridente, mentre gli porgo il semtex e l'assoluzione. C'è un'immensa spinta dell'immagine, dei continenti elettronici, verso la superficie pura, uno slittamento infinito. Nel cyberpunk, qualsiasi cosa è trasportata attraverso l'orbita retinale; lo schermo o il personal computer sono una parte della stessa omogeneità.

Da Stoke Newington alla Baader-Meinhof

(Stoke Newington è il luogo di Londra, dove avevano la propria base le Angry Brigades, N.d.T.) A partire dagli anni '60, la televisione ha collaborato a sostenere l'immagine dominante della rappresentazione spettacolare: nella virtuale annessione di tutti gli spazi e la liquidazione di tutti i segni specifici che li avevano occupati. Lo schermo della televisione e il parabrezza dell'auto hanno riconciliato l'esperienza visuale con la velocità e la discontinuità del mercato. Come finestre esse sembrano aperte su una piramide di spazio estensivo, nel quale il movimento autonomo può essere possibile. Invece sono entrambe diventate aperture che indirizzano il transito del soggetto

attraverso correnti di oggetti e inclinazioni, all'interno di superfici iper-abbondanti e in disintegrazione. La televisione è andata oltre e si è trapiantata in altre reti. Ora gli schermi del personal computer e il word processor (tipo di programmi utilizzati per la scrittura al computer, N.d.T.) sono i successori dell'automobile nel ruolo di *prodotti centrali*, in una riallocazione avanzante e gerarchizzazione delle forze produttive. I video-games sono l'inizio di legami totalmente rivoluzionari con il videoterminale e le telecamere totali, mentre la Baader-Meinhof stupisce attraverso un'installazione video mentre cita Karl Marx ad occhi chiusi. Ma questi legami sono assolutamente diversi dalle protesi del corpo e dell'automobile.

**Dissoluzione e comunione:
finzioni di ogni tipo**

Una rete planetaria di comunicazione-dati è stata fisicamente impiantata sui decadenti e regressivi territori della città basata sull'automobile. Uno dei ruoli chiave della *griglia*, elettronica in espansione è di articolare una nuova straficazione sociale e geografica basata sull'immediato accesso ai dati trasmessi. Lo scopo del cyberpunk è di creare uno stato di temporanea *chiusura della griglia* al fine di inserire certi suoi segreti. Il cyberpunk, come i racconti di Philip K. Dick e i film di David Cronenberg, ha a che fare con un futuro prossimo congestionato dalle avanzanti tecnologie della vita quotidiana e spinge al limite, verso il punto dove le psicosi dilagano e la Metrofaga diventa angosciante...

The atrocity exhibition

Il cyberpunk fu sostanzialmente iniziato da J.G. Ballard in *The Atrocity Exhibition* (In Italia uscì col titolo *La fiera dell'atrocità*, testo ormai introvabile da tempo. Nel 1971 venne pubblicata negli USA in forma antologica col titolo *Love & Napalm & Expert USA*, con un'introduzione di W.S. Burroughs, che venne però immediatamente sequestrata, N.d.T.). Ballard dettaglia un panorama attraverso il quale le linee di deterritorializzazione sono proseguite fino ai limiti di tolleranza assoluta. Ballard esplora zone fratturate nelle quali la mera contiguità rimpiazza la sintassi. Queste si estendono solo nei termini della coniugazione incessante di corpi, architetture ed immagini, che in breve abortiscono, per poi separarsi per costituire nuove connessioni. Il panorama di Ballard, la città iper-penetrata dalle immagini/eventi di scontri d'auto, astronauti e crimini di guerra, richiede uno sfor-



zo duro e totale di decifrazione, reso virtualmente impossibile dall'equivalenza del tutto che satura il campo.

Il raggio di tiro

Uno spazio spettacolare completamente saturo neutralizza il delirio interpretativo della paranoia, proprio al momento di incitarla. Per Ballard, le pratiche empiriche e quantitative diventano il lato B delle psicosi e la sua perdita d'identità. La simulazione di coerenza in Ballard deriva dalla vuota accumulazione di dati clinici, le tecniche di registrazione in laboratorio e le osservazioni oggettive di ricerca scientifica. J.G. Ballard è un linguaggio di per sé stesso, al quale solo J.G. Ballard può accedere pienamente.

Multinazionali:

il circo volante di Thomas Pynchon

Thomas Pynchon in *Gravity's Rainbow* esplora l'obliterazione di territori dimenticati, filiazioni da ogni frontiera o forma che ha impedito l'installazione di macchine cibernetiche. La teoria dei messaggi ed il loro controllo, viene qui interrelazionato con l'egemonia di ciò che Pynchon chiama il *mega-cartello*, la *zaibatsu* (le *zaibatsu* sono delle associazioni economiche, costituite da più famiglie alleate tra loro. Elemento caratteristico dello sviluppo industriale giapponese, N.d.T.), le multinazionali.

HO CAPITO QUALCOSA. TUTTI I GRUPPI SOCIO-POLITICI SONO INTESSESTI INSIEME. BASTA TIRARE UN FILO E TUTTO SI SCOMPONE.

La venuta dell'inconscio

Il lavoro di Ballard è un tentativo di cogliere direttamente la contraddizione dell'analisi della rappresentazione del futuro. Questi futuri prossimi inondati trasformano il nostro stesso presente, nel passato determinato di qualcosa che deve ancora venire.

Blade-Runner:

il cyber-punk diventa film-noir

Blade Runner come film cyberpunk enfatizza la continuità tra il mondo contemporaneo e quello di un film che ha a che fare con il prossimo futuro; non insistendo sull'invariabilità o di una permanenza delle caratteristiche e dei valori della società, ma seguendo e incrementando lo sviluppo di linee di forza già in opera. *Blade Runner* parla di Tom Vague. Tutto sta in definitiva raccontando di Tom Vague. Ma chi è Tom Vague? Egli è te e sta tessendo una trama, meditando e facendo libere associazioni in manie-

ra dialettica: attende un messaggio di un qualche tipo o un altro. *Blade Runner* individua come obiettivo la città un sistema di mappatura tattica, un video-verità per una trama cyberpunk d'immaginazione. Nei suoi tratti essenziali, *Blade Runner* guarda indietro a Raymond Chandler ed al genere investigativo, a tutto il vero film noir. Tom Vague è appoggiato allo schienale della sedia e voi siete di nuovo tutti completamente legati con l'infermiera che incombe sopra di voi, siringhe e clinica zen, e vi pompa di strane droghe, e forse non ce la farete ad alzarvi questa volta e raggiungere la maniglia della porta richiede un'eternità. Il thriller degli anni '40 ha una particolare affinità con l'immaginario urbano, perché è filmato da una prospettiva che scivola, scorre, salta sulla città, una prospettiva che è immanente alle sue correnti multiple.

Simbolismi, piste d'atterraggio e produzione di massa

Queste prospettive psicogeografiche appartengono ad un eroe in corsa (chiamatelo *eroina*, chiamatelo come volete, tutto sta diventando molto più contorto) o come minimo, in un inarrestabile scivolata. Come i folli ed i mistici, ultimo Tom Vague, discendono nel Maelström (forte vento del Mare del Nord. Ma anche espressione cara al movimento situazionista, N.d.T.) dei nostri desideri e brame collettive, i nostri inconsci collettivi, e seguono la logica del paesaggio nel quale ritrovano sé stessi. Incapace di dominare la situazione, l'etichetta cyberpunk rinuncia a ripararla e si sforza invece di raggiungere il flusso degli eventi, di seguire le sue curve e le sue anse. Attraverso la Cambogia verso Kurtz, è saltato nella fornace dove tengono mostri terrificanti e se ne va un po' in giro con il collettivo umano ID e la sua richiesta di sacrificio. Kurtz, hai veramente riso per Nagasaky? Due tipi di immagini predominano nel *film-noir* cyberpunk. Per prime ci sono le immagini di folla e di Tom Vague/Deckard/Willard che le fendono. Flussi laminati di persone su strade selvagge, turbolenze minori suscettibili di improvvise esplosioni e rapide coagulazioni, capaci di paralizzare una città. *Griglia-chiusa*. Dove non esitano più spazi separati di raccolta. Il movimento di folla si dilata come i dati di controllo, mentre ricorrono documentari di rifugiati, e mischiano insieme i gruppi più eterogenei, qualche volta omogeneizzandoli, talaltra provocando scontri. Poi ci sono immagini di spazi distrutti, spazi che hanno perso il loro scopo originale che ingombrano la letteratura cyberpunk e la teoria psicogeografica



situazionista: mobili obsoleti e palazzi (orologi, magazzini, labirinti di stradine, pioggia radioattiva umana) e zone che non sono soggette alle leggi, sia di pianificazione urbana che di psicologia dominante.

**Cenere alla cenere,
polvere alla polvere...**

Col filtro del cyberpunk, la struttura del *film-noir* è in grado di:

(1) Sviluppare immagini di folla urbana, panico, una serie di combinazioni di fuga, da un punto di vista mobile.

(2) Complicare, contraddire, fare libere associazioni dialettiche, ribaltare le relazioni tra centro e periferia. Un centro desertificato, occupato solo da visionari, ed una vita tranquilla in periferia crea un'immagine parallela a quella dell'esodo urbano, che ha riguardato le grandi città occidentali per più di un decennio.

(3) Denota spazi ed oggetti il cui scopo originale è andato perduto, non tanto a causa dell'obsolescenza quanto piuttosto ad un sovrainvestimento (di *SIGNIFICATO, SISTEMI DI VALORE, PRASSI*) causato da un costante riciclo. Veicoli, negozi, testi e costrutti dei più diversi elementi, che sovraimpongono strati futuristici ed arcaici.

LA RELAZIONE TRA TERRORISMO E IL MEDIA GLOBALE/VIDEODROME È SEMPLICE. LE FORZE BLOCCATE IN RUOLI MUTUALMENTE ANTAGONISTICI SEGRETAGAMENTE SI FAVOREGGIANO A VICENDA

Un'immensa città semi sommersa

Il primo obiettivo di *Blade Runner* è di soggettivizzare folle eterogenee, come sono viste attraverso gli occhi di Deckard/Willard/Renn. Ancora un altro eroe, immanente ai loro movimenti, all'erudito *messaggio cifrato* per i loro movimenti, l'uso narrativo degli spazi in rovina e alla proliferazione di oggetti assemblati e sovrainvestiti. La città, costituita di tali elementi, è ulteriormente *tenuta insieme* da un diluvio, una pioggia scricchiante: un altro elemento. Il cyberpunk ha rubato dal *film noir*, e attraverso l'ubiqua cazzata, un *linguaggio di strada*, una zuppa di linguaggio di Vague, tedesco, spagnolo, cinese, giappone-



se, inglese, usata attraverso la mistura dei vari gruppi che costituiscono la popolazione della metropoli.

Koyaanisqatsi

Riguardo a Deckard, egli inizialmente appare come l'equivalente del detective privato col doppiaggio del *film noir*. Veramente esistenziale, nichilista e quasi apocalittico, come un messianico, erratamente messianico, sensitivo, uno spirito patologicamente respinto dalla situazione del modo ed anche quando culla la sua pistola, spara amore al cuore del mondo. Le contraddizioni. L'etichetta cyberpunk deve chiarire un percorso attraverso l'atmosfera deliberatamente confusa, a livello teorico, di questa finta metropoli e distinguere il reale dall'irreale anche nei casi più indiscernibili. Nel cuore della città questa ricerca è ostacolata dalla mancanza di un orizzonte, tutto è Tom Vague, e lascia tracce ambigue e modelli di risposta comportamentisticamente pericolosi sempre presenti. L'enigma cyberpunk, quindi, *deve* fare un passo verso il tempo, (*gli scacchi allo stato puro*: si scende sempre ai giochi, perchè contengono sempre l'idea di terrore), tuttavia permette a sè stesso di scivolare nelle correnti multiple che attraversano la città e si muovono a caso. L'investigazione, l'inchiesta sulle forme non è più il tema centrale, al contrario lo slittamento, l'andare alla deriva, senza una meta per la città, la vertigine della città, il panico diventano il nodo focale fenomenologico-dialettico, mentre appena tutto inizia a scorrere.

Panico dei dati nell'anno zero:

il 19° assalto proletario

all'economia globale elettronica

Blade Runner oltrepassa la soglia oltre la quale il cacciatore si lascia catturare dalla preda che dovrebbe catturare e dal terreno di caccia sul quale la preda si trova perfettamente a suo agio. In *Blade Runner*, gli abitanti camuffati le cui identità multiple devono essere districate, non sono più intellettuali salvati dall'oblio da Tom Vague o *donne così fatali* ma *replicanti*, *androidi* resi indistinguibili dagli umani grazie alle meraviglie delle ingegneria rimescolanti un fittizio DNA genetico. All'inferno tutto questo, meglio un inseguimento in auto e degli assassini, musica veloce e ferozoni! Al termine del loro periodo di vita quadriennale i replicanti vengono *ritirati*. Prodotti, nella divisione del lavoro, come servizi nelle colonie *extra-terrestri*, sono stati messi fuorilegge sulla terra perchè quattro di loro si sono ribellati ed il lavoro di Deckard, il *Blade Runner*, consiste nel trovarli ed elimi-





narli. Deckard non è veramente un *investigatore privato* anche se lo sembra proprio. Ma non importa niente. Egli è un ex-poliziotto specializzato nella caccia ai replicanti. Ha invece lasciato la polizia, proprio come gli *investigatori privati* sono ex-poliziotti che sono stati espulsi per insubordinazione o che hanno dato le dimissioni per il disgusto. Egli si permette di essere riarruolato perché, come puntualizza il suo *capo*, al di fuori della polizia egli è "una persona piccola", un nessuno. La paura della perdita d'identità.

Alcuni commenti sui sintetici

L'uso degli agenti segreti da parte della polizia, che li può fondere con la persona che controllano e che mantengono una relazione labile od almeno flessibile con la gerarchia della polizia, è un tema ricorrente nel cinema occidentale contemporaneo e in generale a Londra. Questi agenti corrispondono alla nuova strategia poliziesca resa necessaria dalla complessità e dalle ossessioni specifiche della Metropoli: LA METROFAGA. Devono essere capaci di adattarsi, anonimi, ad un ambiente specifico. L'unica situazione veramente impenetrabile è stata la rete del situazionismo britannico, i contatti, gli operatori, gli individui, i cyberpunx. Non è sufficientemente chiaro per dire che questi agenti devono apparire come marginali in una società dove i margini possono essere recuperati dalla corrente dello spettacolo e dove ogni categoria *socio-professionale* è suscettibile di marginalizzazione e dove il movimento è dalla periferia al centro: come l'approccio al *Castello* in *Kafka* attraverso deviazioni infinite ma anche attraverso inaspettati tagli. In attesa nel *Castello* vi è un Tyrrel/Kurtz.

LO STALINISMO È UNA LUNGA OSSESSIVA
CORRENTE DI REGOLE. FORSE UNA QUALCHE
FORMA DI INCLINAZIONE CONFESIONALE

Una curva sonora urbana

La gerarchia nella Los Angeles giapponese di *Blade Runner* è anche concretizzata nelle forme piramidali degli immensi grattacieli ricordanti le architetture azteche. *Chi sta sacrificando chi?* I veicoli proiettori con i loro annunci pubblicitari per le colonie, la faccia di Tom Vague, non solo coprono le facciate con immagini, ma nel fare ciò, essi le ridefiniscono. Non più superfici di separazione, diventano schermi potenziali, il Videodrome? Tuttavia, appena una facciata non serve più come schermo, appe-

na non c'è più alcuna immagine proiettata su di esso, tende a sgretolarsi, a crollare, lasciandosi dietro palazzi a pezzi, spazi fossili. Questo è il nuovo doppio status della facciata: talvolta lucidato, aurale e omogeneizzato da un'immagine. Diventa un piano verticale e talvolta è perforato tanto da permettere il dispiegarsi di un piano orizzontale di un campo di profondità illimitata, ma senza un orizzonte. La coesistenza di questi due stati crea molti dei panorami urbani del cyberpunk nel film: da un veicolo proiettore sopra un quartiere in rovina ad una cabina del videotelefono distrutta e coperta di graffiti.

**Io non sono Tyrell,
almeno nel senso che intendi tu**

Al summit siede il Dottor Tyrell, presidente della Tyrell Corporation, la multinazionale che costruisce i replicanti. Cosa interessante, il processo di produzione non avviene in grandi fabbriche o in laboratori ad alta tecnologia, ma in piccoli *laboratori neri*, sparsi nella città. Tyrell sta aspettando Roy. Sta arrivando, Tyrell. Non senti quel lamento turbinoso che colpisce l'anima? Ha dei piani per te, Tyrell. Addio Tyrell. Povero Roy. Tutta rabbia, confusione, sporco assassino e rimorso. Oh, così sensibile, così profondo per essere una macchina che uccide. Come si provano le emozioni, Roy? Sì! La coscienza è la chiave! Questo è quello che sta per essere Kurtz, umano. È il giudizio della coscienza che ci sconfigge...

**Roy Batty:
un'inquisizione molto umana**

"Ecco Roy!" *Blade Runner* è veramente in generale sul metodo di recitare di Roy Batty/Rutger Hauer. Deckard vede la sua faccia sul videoterminale e sa che sta cercando la tecnologia definitiva. Un pugno d'acciaio, che sta levando dalla faccia liberale dell'umanità lo stivalone fascista in un modo impossibile, sta infatti per essere spezzato. Deckard ha una relazione con tutti i replicanti e la relazione è strana, elusiva, a molti livelli, un'incontro tra Raymond Chandler e William Blake. Ma tutto è con Roy Batty, è pieno di velocità e furia, istericamente violento, selvaggio, dialettico, l'autentico rombo del tornado, così pazzo che può solo urlare di desolazione emotiva, iper-primitiva, e realmente dinamica. La relazione non è omosessuale sebbene gli apologeti dell'omosessualità inevitabilmente parleranno di omo-erotismo. È di più. C'è sempre un rituale selvaggio. La sessualità non è una cosa estrema. Né è violenza. L'affermazione spirituale della vita, stracciata, rossa, rabbiosa e incontrollabile,





che viene a te come la peggiore cosa al mondo, questo è estremo. Chiederò a Tom Vague, conosce tutti questi segreti.

Alta bio-tecnologia

Helter Skelter! (sottosopra, ma anche concetto che indica la rivoluzione totale, N.d.T.) I replicanti sono pericolosi ma affascinanti, fanno paura ma sono belli, spesso, ma non completamente, intrattabilmente alieni; emergono gradualmente come il vero centro emozionale del film. Roy, che è gigantesco, enorme, esistenziale, morente, incorpora un amore che può uccidere. Roy Batty usa una quasi-citazione di Blake per presentarsi:

"Gli angeli cadono fieramente; tuoni cupi

Intorno alle spiagge, bruciano col fuoco dell'Orco"

(AMERICA: UNA PROFEZIA)

Roy Batty è un visionario blakeiano, guidato a compiere gesta di incredibile grandezza nietzschiana, perché incarna il dolore del mondo. *"È proprio un'esperienza vivere nella paura, questo significa essere schiavi."* Ma Roy non è solo un altro *skin-job* (col termine *skin-job* nel film si intende il compito di eliminare i replicanti), è ciò che ogni militarista americano sogna, il suono della fine del mondo. La cultura si sta disintegrando intorno a Roy ed egli ignora proprio la cultura post-moderna: il crollo, i valori, il panico e va ad incontrare Deckard. Roy supera appena la soglia dell'omo-erotismo quando parla a Deckard: *"Faresti meglio ad alzarti, perché se non lo fai sarò costretto ad ucciderti"*. Roy è un selvaggio, un movimento ondulatorio morente, un "qui e subito" totale piuttosto che solo un debole prima o poi.

Lo stato dell'umanità/il rombo del tornado/ la desolazione

Roy assassina Tyrell. Questa è la dichiarazione più significativa nel complesso del cyberpunk: **"È UNA COSA SPAVENTOSA INCONTRARE CHI TI HA COSTRUITO"**. L'intero film ruota sulle sue espressioni allorquando uccide Tyrell e mentre va ad incontrare Deckard alla fine del fiume. Roy/Kurtz e Deckard/Willard/Hopper sono l'immagine speculare l'uno dell'altro. Roy deve forzare Deckard indietro, all'umanità, moralità, mortalità, da cui l'ironia querula: *"Non sei un buon uomo?"* Qui tutti i linguaggi si spezzano, tutto crolla, tutte le certezze cadono. Si suppone che Roy sia ariano, ma è molto di più e quello è il vero inghippo. Ha ucciso spietatamente Sebastian e Tyrell, come fosse venuto alle prese con una nuova fantastica lo-

gica, ma mentre scende nell'ascensore prova un senso crescente di umanità: l'inquisizione morale, la coscienza. Roy viene fuori dalla fantasia anglo-occidentale, un angelo perfetto e tuttavia mostruoso omicida in vesti scure staliniste-fasciste-liberal-democratiche, come se contemprasse un'umanità che si fa distruggere impietosamente da lui, con un senso di desolata auto-distruttiva compassione, un amore che può uccidere. Roy lascia che Deckard lo colpisca con un tubo di ferro, fa un mezzo sorriso e in risposta dice: "Fa male!" Poi va oltre Deckard verso una sommatoria finale dell'evento storico. Deckard è buono, il massimo che possa essere ogni umano che sopprime la propria umanità. Infatti viaggia a una velocità sovrumana quando Roy gli dà la caccia. Una vera lussuria! Roy ha Deckard completamente sotto controllo, lo forza oltre i suoi limiti, lo guarda quando sta per morire, poi improvvisamente gli salva la vita. Perché l'hai fatto, Roy? È la vita, Roy. Non c'è una via di mezzo, santità o brutalità. Probabilmente un miscelamento.

I COMPUTER SCIOLGONO LE ALTRE MACCHINE, LI FONDONO INSIEME, LA TELEVISIONE, IL TELEFONO, IL TEX, IL REGISTRATORE, VCR, DISCHI LASER, ANTENNE PARABOLICHE, TV VIA CAVO, CAVI A FIBRE OTTICHE, L'ENORMITÀ, IL RONZIO, UN TORRENTE DI LUCE PURA, UNA RAGNATELA SEMIOTICA, UN SISTEMA NERVOSO GLOBALE AUTOSUFFICIENTE

William Gibson/Neuromante/ microchips/IBM

Neuromante è un racconto di fantascienza cyberpunk, definitivo nello stile e nel contenuto. Strappato dai bassifondi giapponesi, dove stava tentando di riparare il suo sistema nervoso danneggiato e di rientrare nel cyberspace come un cow boy e rubare dati dalle grandi splendidi geometrie soggettive che rappresentano i centri caldi delle multinazionali, CASE trova sé stesso sprofondato in Turchia, nello *Sprawl* (la tanto prevista megalopoli Boston-Atlanta sulla costa orientale dell'oceano) e negli strati aloeni fuori nello spazio interplanetario dominato dalle multinazionali. CASE è stato contattato per penetrare l'adamantino ICE (contromisura elettronica per le intrusioni), che appartiene alla multinazionale Tessier-Ashpol le cui due IA (intelligenze artificiali), *Invernomuto* e *Neuromante*, giocano paradossi e generano *programma fenomeni*, miti industriali saturati del prossimo futuro.





Un uso egualmente interessante del ronzio dei dati è esplorata in *Vacuum flowers* (tr. it. *L'intrigo Wetware*) di Michael Stanwick, che contiene il solito ultra-complesso gioco di potere tra le *Gesellschaften* o gli interessi delle multinazionali e che suscita l'inferno dall'interno della dimensione umana. *Schismatrix* di Bruce Sterling (tr. it. *La matrice spezzata*) è francamente il testo più complicato della letteratura cyberpunk. Vale la pena di leggerli anche solamente per la qualità fittizia del linguaggio.

"Case incontrò il suo primo Moderno due giorni dopo aver analizzato il resoconto dell'Hosaka. I Moderni, decise, erano una versione contemporanea dei Grandi Scienziati della sua tarda adolescenza. C'era una specie di DNA adolescenziale fantasma all'opera nello Sprawl, qualcosa che recava in sé i precetti codificati di varie sottoculture a vita breve, replicandole a intervalli irregolari. Le Pantere Moderne erano una versione softhead degli scienziati. Se la tecnologia fosse stata disponibile, i Grandi Scienziati avrebbero avuto tutti delle prese imbottite di microsoft. Era lo stile che importava, e lo stile era lo stesso. I Moderni erano mercenari, burloni, tecnofeticisti nichilisti.

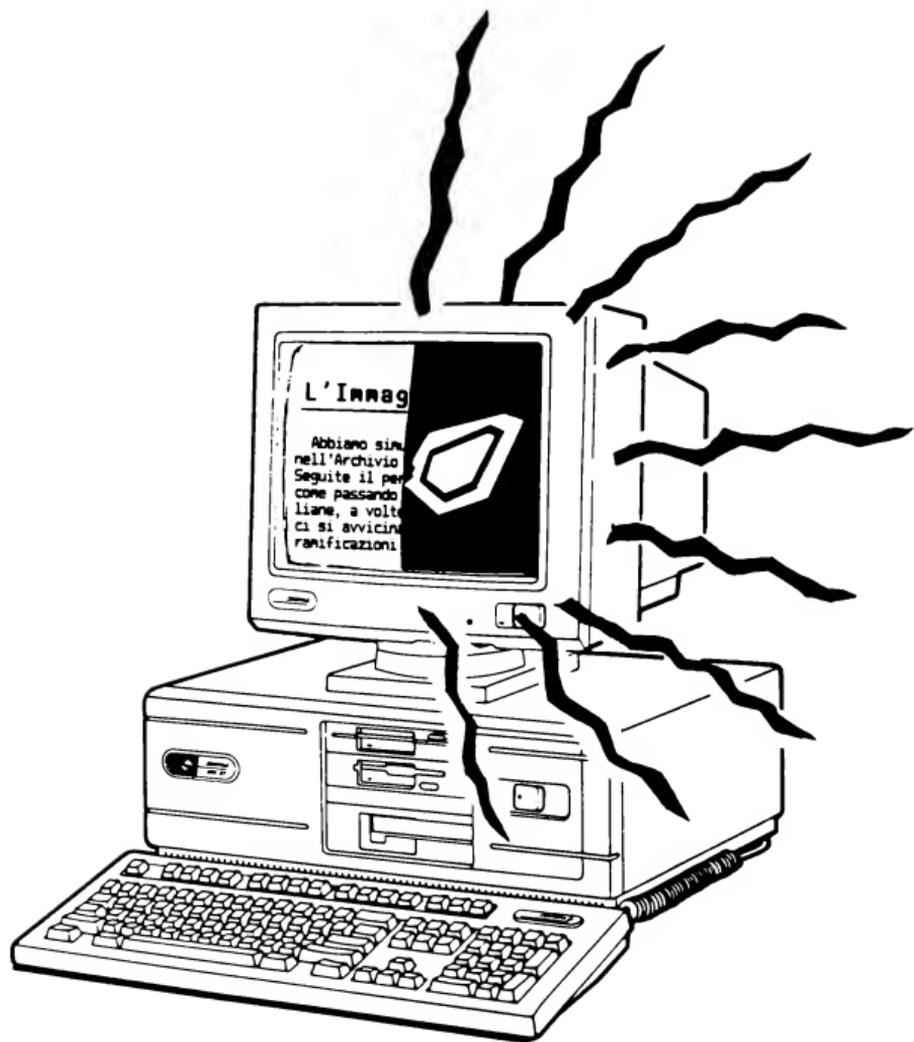
Quello che comparve alla porta dell'attico con una scatola di dischetti che gli aveva dato Finn era un ragazzo dalla voce morbida chiamato Angelo. Il suo volto era un semplice innesto cresciuto su collagene e polisaccaridi di cartilagine di squalo, liscia e orrida. Era uno dei lavori di chirurgia selettiva più sgradevoli che Case avesse mai visto. Quando Angelo sorrise, rivelando i canini affilati come rasoi di qualche grosso animale da preda, Case si sentì veramente sollevato. Germogli di dente trapiantati: l'aveva visto altre volte.

"Non puoi lasciarti superare dal gap generazionale di questi piccoli coglioni" disse Molly. Case annuì..."

IL CYBERPUNK È UN'ANALISI REFERENZIALE SUL POTERE, POTERE, IDENTITÀ, PSICOLOGIA, FUTURI. IL CYBERPUNK È UNA VERA CAZZATA

NEUROMANTE È ESSENZIALMENTE IMMAGINI SINTESI DI CULTURA POP. APPLICATA AL FUTURO PROSSIMO





DISCORSO D'APERTURA DELL'ICATA 89

Lee Felsestein

da "Terminal", n. 47, 1989, Parigi

Lee Felsestein (Berkeley/USA) è, da lungo tempo, un attivista tecnologico "di base". È cofondatore del progetto "Memoria comunitaria" a Berkeley. È attualmente in contatto con il Teleport San Francisco/Mosca, un sistema di rete USA/URSS per costruire in questi due paesi un sistema informatico mirante allo sviluppo dell'informatica. Ha elaborato anche il concetto informatico di "Cyberpunk".

Ad Amsterdam, in sede di apertura del congresso, ha dichiarato:

1) I tecnologi operano delle scelte che pongono dei limiti alle azioni politiche. Questo potere implica una responsabilità che dobbiamo assolutamente assumere col fine di includervi tutti i cittadini.

2) La gerarchia è un mito estremamente potente. Nell'età dell'informazione, il capo è colui che controlla le reti delle informazioni e che esercita quindi la minaccia fisica tramite interposta persona (la polizia). Nessuna organizzazione funziona secondo una stretta gerarchia. Quelle che ben funzionano comportano una messa in moto di reti d'informazione longitudinali e orizzontali attraverso le quali il necessario passaggio informativo si effettua in maniera informale.

3) Nelle strutture di villaggio, le genti hanno creato dei luoghi centrali di incontro: l'agorà, dove le transazioni politiche, commerciali, culturali si fanno in pubblico, dove esiste un libero campo d'informazione.

4) L'urbanizzazione ha distrutto la funzione dell'agorà chiudendola, privatizzandola e centralizzando la trasmissione dell'informazione. Così la televisione si diffonde in maniera identica, in grande quantità, in una sola





direzione. Bisogna opporvi una diffusione non televisivata: da uno ad uno, nei due sensi, senza gerarchia di controllo e agire al fine di restaurare una vita in comune: occupazione degli spazi pubblici, convivialità nelle strade.

5) Per rimpiazzare il mito della struttura gerarchica, gli attori della tecnologia possono agire per ricostituire l'agorà e darle dei poteri al fine di ristabilire una comunicazione più allargata. Ciò che manca è la "funzione rubrica" (chi contattare? quali partners nella telecomunicazione?). Bisogna sviluppare gli annuari e le reti.

6) Una rete di "rubriche viventi" messa in evidenza dai computers potrebbe completare il sistema di telecom esistente: "Un supertesto per dei graffiti", insomma, ottimizzato dalle entrate dei dati messi in rete. I sistemi possono essere connessi gli uni agli altri. Così a Berkeley, si è stabilito un sistema di terminali pubblici accessibili a non importa chi. Si creerà quindi uno strumento per la formazione e la rinascita delle comunità comunicanti tra loro.

Noi tecnici, non possiamo scansare i problemi quando si tratta di costruire ciò che è considerato come impossibile. Ecco per noi l'occasione di prenderci le nostre responsabilità, di ragionare con i valori umani e di trasformare la società.



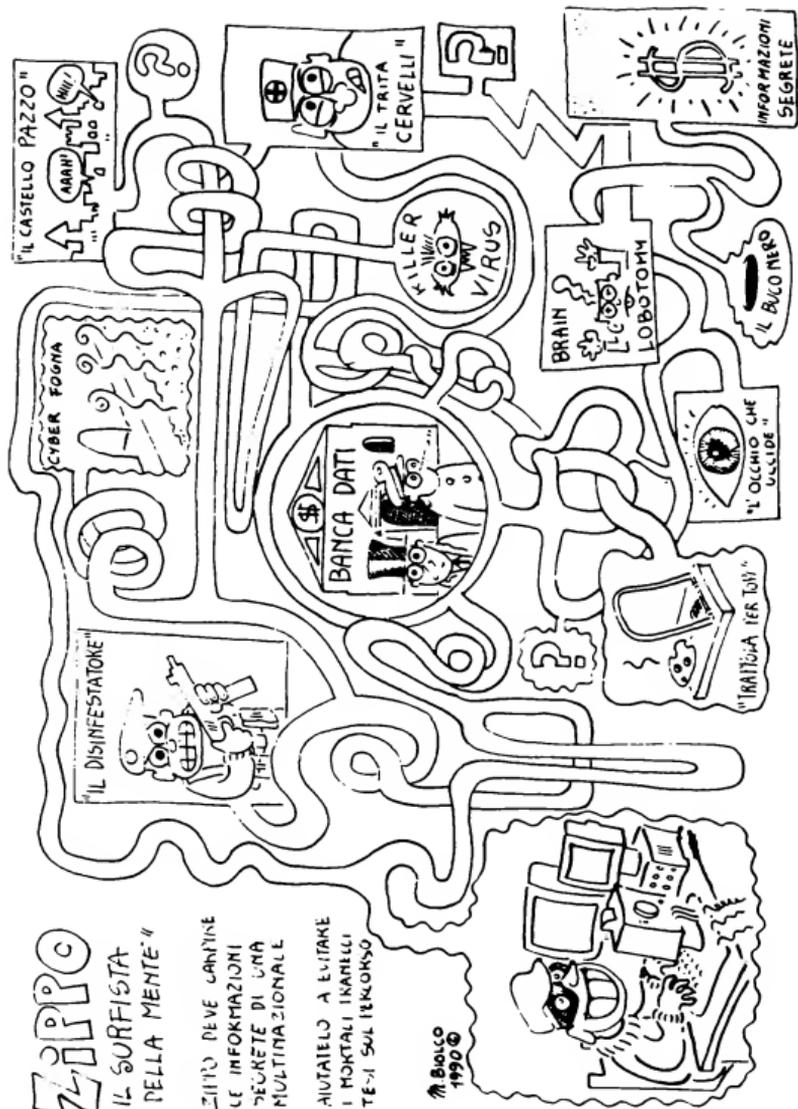
ZIPPO

"IL SURFISTA
DELLA MENTE"

ZIPPO DEVE CAMMINARE
LE INFORMAZIONI
SEGRETE DI UNA
MULTINAZIONALE

AUTATELO A EVITARE
I MORTALI INANELLATI
TEMI SUL RINGORSO

▲ BULO
1990 ©



SULL'UTILITÀ DEL PIRATAGGIO INFORMATICO

Jean Yves Sparfel

da "Terminal", n.47, Parigi, 1989

ICATA 89 (International conference on the alternative use of technology) ha avuto luogo nell'agosto 89. Sparfel, un collaboratore della rivista parigina di informatica sociale *Terminal*, cerca di mantenersi lucido e il più possibile distante dall'avvenimento. Ciò gli permette difatti di delineare da una parte la debole tensione comunicativa interpersonale esistente tra i partecipanti al congresso, ma dall'altra la loro forte tensione nel tentare di definire un'etica fondativa dell'intero movimento. È in questo senso che bisogna interpretare la richiesta emersa dai lavori di questa tre giorni, rivolta all'ottenimento di una sostanziale democratizzazione dei dati e del loro possesso.

Questo incontro di esperti informatici, provenienti da una dozzina di paesi diversi, ha deciso di riaffermare la necessità di un'etica di libertà e di democrazia nel processo di informatizzazione della società e di confrontare le pratiche, gli obiettivi degli hackers di fronte alla repressione.

Chi sono questi hackers? Tre giorni, un ambiente particolare, ci hanno permesso di saperne di più

Gli hackers vanno in paradiso... o

Il Paradiso, in pieno centro città, è uno stabile grigio, proprio accanto ad un terreno di natura strana. Anticamente teatro (avrei detto piuttosto un tempio) è stato il punto più importante della musica pop, e poi dell'hard rock in Olanda. In questo due agosto del 1989, sotto una pioggia fine, attendiamo l'apertura delle porte. Gli organizzatori mettono a punto le ultime connessioni, finiscono d'installare le dozzine di Atari, prestati per l'occasione. Accanto a me, un uomo spicca per il suo abbigliamento: cappello bavarese, culotte di pelle, calzettoni grossi, in mezzo alla massa di giovani vestiti di nero, neo-punks, seduti sui marciapiedi.





Wau Holland, il fondatore del Chaos Computer Club, prende in giro con bonomia un servizio d'ordine assai paranoico. È vero che l'avvenimento è stato assai poco preso in considerazione dalla polizia olandese, visto che questo paese è l'ultimo in Europa a non criminalizzare l'hacking. Ma è anche vero che poteva esserci qualche provocatore o più semplicemente dei ragazzi desiderosi di fregare qualche microfono o altre apparecchiature elettroniche.

Lo schermo galattico

Il giovane pubblico invade immediatamente la hall del Paradiso per una breve visita ai banchetti della stampa, sui quali compaiono i giornali degli organizzatori dell'ICATA: *HACK TIC*, i nostri ospiti olandesi, *DIE DATENSCHLEUDER*, rivista del CHAOS COMPUTER CLUB, *DHACKESTE*, rivista di Stuttgart, *2600 THE HACKER QUATERLY*, americana, *ELETRONIC WORD*, inglese. Le tee-shirts celebranti il GALACTIC HACKER PARTY si vendono come fossero panini. Sul fondo della grande sala del Paradiso, sorta di vascello fantasma imbottito di elettronica, tropeggia uno schermo sul quale scintilla un messaggio di benvenuto e che durante la tre giorni andrà a proiettare le traduzioni in inglese dei dibattiti pubblici, le teleconferenze con l'URSS, la Nuova Zelanda, il Kenya, e la Francia. In effetti un dialogo - tramite il minitel - doveva essere stabilito coi nostri amici di *ALTERNATIK* (altra rivista francese, N.d.T.). Delle difficoltà di accesso alla rete internazionale del telecom poi lo impedirà.

Pirattaggio:

intorno a qualche pratica

Meno teorica è stata la presa d'assalto dei computers collegati a dei modems da parte di duecento adolescenti che durante la tre giorni strimpelleranno sulle consolle, nelle "hackrooms" riservate a questo scopo sulla balconata del Paradiso.

Abbiamo potuto così assistere a qualche dimostrazione tra loro di comunicazioni deliranti, poetiche, fantascientifiche ma anche a qualche tentativo di fratturare i codici d'accesso, o più semplicemente a delle visite intempestive in diverse reti. Così un giovane inglese in possesso della parola d'ingresso (G.B) entra senza alcun problema nella rete mondiale della CITYBANK, dove aveva lavorato fino ad un anno e mezzo prima. Passeggia così tra i dati e i conti dei clienti. Più tardi, lo stesso penetrerà in una rete americana dopo aver ottenuto la parola chiave dopo una semplice chiamata telefonica!

Rimettono così in circolazione gli exploits di qualche vedette dell'hacking presenti tra loro al planterreno per animare i dibattiti o teleconferenze con Mosca o Nairobi: John Draper (alias Captain Crunch) il più conosciuto; Wau Holland, Stephen Wernery, Bernd Fix e Pengo del CCC, ma anche Joseph Weizenbaum, Steven Levy e Lee Felseinstein, il quale legge il discorso di apertura dell'I-CATA e redigerà l'essenziale della risoluzione finale. Paul Denissen, studente olandese che ha come titolo di merito di aver piratato nel 1988 il sistema dei computers dell'AZKO, multinazionale della chimica olandese, coordinerà con Rop Gonggrÿp, suo collega dell'HACK TIC, le attività programmate nella tre giorni. Una delle rare donne in questa assemblea "technomaschile", Marieke Nellingen, spiegherà a qualche giornalista uno degli obiettivi del congresso: "eliminare l'immagine negativa che ha sempre accompagnato l'attività degli hackers." È che col loro comportamento di incantati della tastiera e la loro mancanza di calore nelle relazioni umane, molti degli hackers qui presenti danno più l'impressione di alienati della macchina che quella di liberatori della comunicazione. È anche vero che questo scambio di tubi, passwords, di esperienze suppone pur sempre un minimo di precauzione, di diffidenza e che questa è anche un'occasione unica. Impregnati di una cultura nella quale l'oggetto informatico predomina, questi giovani la praticano con passione, soli di fronte ad un interfaccia congelato, ghiacciato che essi umanizzano tramite il gioco, la lotta con i divieti della macchina: un vero guaio che le loro parole siano così tecnologiche!

L'URSS, l'Africa del sud: dei nuovi territori

Per fortuna la rimessa in questione dell'informatica e del suo utilizzo erano stati inclusi nel programma. Così un contatto diretto con un istituto politecnico di Mosca, montato da John Draper, permette di sapere che la libertà di comunicare non è che alle sue premesse in URSS. Solamente 200 modems sono installati sul territorio sovietico. L'uso di questo materiale, per di più, necessita dell'autorizzazione del KGB che ne controlla i numeri. Captain Crunch è riuscito ad aggirare le proibizioni, meritando così la sera stessa l'attenzione di una catena televisiva americana, NBC, per questa prima mondiale. Più tecnico che politico, il dialogo con i dodici sovietici, tutti dottori in scienza, si incentrerà particolarmente sulla programmazione di punta. Ciò prova che la comu-





nicazione, grazie alla tecnologia, comincia li appena ad esistere ed ha sicuramente un avvenire importante. Un nuovo territorio per lo sviluppo delle reti che questo corsaro di Draper tenterà di conquistare...

Tra l'altro in questo mese di agosto, il muro di Berlino ancora esisteva...

Per contro il collegamento con un centro di ricerca sud-africano è stato rivelatore di un certo uso della tecnologia poiché si è parlato delle reti come di uno strumento di diffusione dell'informazione e della lotta anti-apartheid.

In effetti, guardando a ciò che succede a Pretoria, la stampa è censurata, il possesso delle macchine da scrivere e di fotocopiatrici in uno stesso locale proibito. Diversamente le reti informatiche non sono censurate. Poco costose, esse possono dunque essere dei preziosi vettori di informazioni, introvabili tramite altri mezzi.

Pirataggio, repressione, servizi segreti, danaro...

Le leggi contro gli hackers sono fiorite dappertutto, producendo denunce e condanne. Così John Draper ha pagato alcuni mesi di prigione in California per aver rivelato sulla rivista americana *Esquire* i segreti del pirataggio della rete telefonica tramite la "Blue Box". Stephen Wernery del CCC fu fermato per due mesi preventivi a Fresnes, a seguito della fondazione di una società pirata: *Philipp*, allorquando venne a spiegare al congresso SECURICOM 88 la vulnerabilità dei sistemi informatici delle imprese.

Ad Amsterdam vi era quindi anche il tema di denunciare questa repressione, questa criminalizzazione degli hackers: entrano per effrazione nelle reti ma senza toccare i dati. La loro lotta non è quella degli agenti segreti.

Ciò nonostante un contro-esempio: Hans Hübenr, alias Pengo, rinnegato dal Chaos Computer Club perché aveva, dopo qualche intrusione nei computers della difesa Tedesca, rivenduto delle informazioni "sensibili" al KGB. Aveva 20 anni e aveva vissuto tutto questo come se fosse stato in un romanzo di spionaggio. In un appassionato dibattito con Wau Holland, uno dei fondatori del CCC, che l'accusava di tradimento, Pengo affermò che la morale, l'etica non sono sufficienti a far fronte alle pressioni esercitate dal danaro e dai poteri politici. Strano realismo, al limite del fatalismo, ma contro il quale i saggi consigli degli hackers più anziani nulla possono fare, giacché numerosi tra loro si sono messi a vendere il loro "know-how". Giusto a livello aneddotico, su uno dei tavo-

li della sala dove ha avuto luogo la discussione sul tema "sicurezza e servizi segreti", ho raccattato quattro piccoli graziosi cartellini professionali, con su scritta la menzione: consigliere in informatica.

Che i membri del CCC presenti ad Amsterdam tengano ad una certa etica, lo si può notare osservando che essi si sono opposti violentemente alla diffusione di pagine schermo di programmi razzisti e pro-nazisti. Portatori di discorsi al limite del tecnologismo, essi al tempo stesso non ne fanno se possono essere assimilati a dei nazisti. Provano così che l'uso della tecnologia non è mai neutro e che il pirataggio stesso ha i suoi limiti. Un complimento alla risoluzione generale (cf.r. Risoluzione programmatica dell'ICATA 89, in questa stessa antologia, N.d.T.), che d'altronde è stata redatta in questo senso per mettere in guardia contro la fascinazione tecnologica.

In questi giorni di rivincita del discorso "sicurezza", questo congresso degli hackers ha ben messo in evidenza le contraddizioni insite in ogni pratica tecnologica. Nel denunciare la centralizzazione dei canali d'informazione, e nel reclamare una libertà di accesso alle reti, ICATA 89 ha fatto sicuramente un'utile operazione. Nel rifiutare alle volte d'inquadrare i limiti di certe pratiche o restando nel vago quanto a obiettivi politici e sociali, certi hackers non hanno in effetti rassicurato nessuno.

Per concludere vorremmo citare Daniel De Roulet, informatico svizzero, autore di un interessante contributo sulla protezione dei dati ospedalieri a Ginevra.

"Alain Turing, prima di suicidarsi mordendo una mela al cianuro come Bianca Neve ha visto passare tutti i piccoli sporchi nani dell'informatica, e ha scelto il proprio partito. Fu il primo hacker ad attaccare il codice di Enigma. Durante la sua vita, seppe serbare i segreti confidatigli. Ma fu anche il primo a schierarsi dalla parte della disobbedienza civile quando la ragione di stato volle strumentalizzare il suo sapere. Perché gli informatici invece che il discorso di Ippocrate non fanno il giuramento di Turing?"



SEPT 8

**DEAF
CLUB**

**X
VS. SSI**



X SEPT 9

**ZEROS
VS.**

LOMA LINDA

DICHIARAZIONE FINALE DELL'ICATA 89

Adottata il 4/8/89

Da "Terminal", n.47, 1989, Parigi

In questa dichiarazione programmatica finale, l'intera scena hacker internazionale ha concordato nell'agosto 1989 su alcuni principi base, al fine di riaffermare la propria pratica e di spezzare la canea montante repressiva, in corso contro di essi in quasi tutti i paesi del mondo. È interessante notare che la pratica dell'hackeraggio viene letta come necessaria per infrangere il monopolio statale e delle multinazionali sull'informazione. Questo dominio, difatti, suona tanto più strano, se confrontato con l'oggettiva democraticità del mezzo "computer".

Noi, cittadini planetari e partecipanti alla FESTA GALATTICA DEGLI HACKERS e dell'ICATA 89 ad Amsterdam, abbiamo confrontato, durante tre giorni, le nostre idee, le nostre esperienze, le nostre speranze e rispettivi scopi per l'avvenire. Profondamente turbati dalla prospettiva di una tecnologia dell'informazione e degli attori economici e politici scatenati da essa, senza controllo democratico né partecipazione popolare efficace, noi abbiamo risoluto che:

1) Lo scambio libero e senza alcun ostacolo dell'informazione sia un elemento essenziale delle nostre libertà fondamentali e debba essere sostenuto in ogni circostanza. La tecnologia dell'informazione deve essere a disposizione di tutti e nessuna considerazione di natura politica, economica o tecnica debba impedire l'esercizio di questo diritto.

2) Tutta intera la popolazione debba poter controllare, in ogni momento, i poteri del governo: la tecnologia dell'informazione deve allargare e non ridurre l'estensione di questo diritto.

3) L'informazione appartiene a tutto il mondo, essa è prodotta per tutto il mondo. Gli informatici, scientifici e tecnici, sono al servizio di tutti noi. Non bisogna permettere loro di restare una casta di tecnocrati privilegiati,





senza che questi debbano rendere conto a nessuno del loro operato.

4) Il diritto all'informazione si unisce al diritto di scegliere il vettore di questa informazione. Nessun modello unico di informatizzazione deve essere imposto a un individuo, una comunità o a una nazione qualsiasi. In particolare, bisogna resistere alle pressioni esercitate dalle tecnologie "avanzate" ma non convenienti. Al loro posto, bisogna sviluppare dei metodi e degli equipaggiamenti che permettano una migliore convivialità, a prezzi e domanda ridotti.

5) La nostra preoccupazione più forte è la protezione delle libertà fondamentali; noi quindi domandiamo che nessuna informazione di natura privata sia stockata, né ricercata tramite mezzi elettronici senza accordo esplicito da parte della persona interessata. Il nostro obiettivo è di rendere liberamente accessibile i dati pubblici, proteggere senza incertezze i dati privati. Bisogna sviluppare delle norme in questo senso, insieme agli organismi e alle persone interessati.

6) Ogni informazione non consensuale deve essere bandita dal campo dell'informatica. Sia i dati che le reti devono avere libertà d'accesso. La repressione dei pirati deve divenire senza fondamento, alla maniera dei servizi segreti.

Parallelamente domandiamo che tutte le legislazioni, in progetto o già in applicazione, rivolte contro i pirati e che non perseguono scopi criminali o commerciali, siano ritirati immediatamente.

7) L'informatica non deve essere utilizzata dai governi e dalle grandi imprese per controllare e opprimere tutto il mondo. Al contrario, essa deve essere utilizzata come puro strumento di emancipazione, di progresso, di formazione e di piacere. Al contempo, l'influenza delle istituzioni militari sull'informatica e la scienza in generale deve cessare.

Bisogna che sia riconosciuto il diritto d'avere delle connessioni senza alcuna restrizione con tutte le reti e servizi internazionali di comunicazione di dati, senza interventi e controlli di qualsiasi sorta. Bisogna stabilire dei tetti di spesa, per paese, per avere accesso a questi vettori di comunicazione di dati pubblici e privati. Si deve facilitare quei paesi senza una buona infrastruttura di telecomunicazione e la loro partecipazione nella struttura mondiale.

Noi ci indirizziamo agli utilizzatori progressisti di tecnologie di informazione nel mondo affinché socializzino le loro conoscenze e specializzazioni in questo campo con delle organizzazioni di base, al fine di rendere possibile uno scambio internazionale e interdisciplinare di idee e informazioni tramite delle reti internazionali.

8) Ogni informazione è al contempo deformazione. Il diritto all'informazione è al contempo inseparabilmente legato al diritto alla deformazione, che appartiene a tutto il mondo. Più si produce informazione, e più si crea un caos di informazione sfociante sempre più in rumore. La distruzione dell'informazione come del resto la sua produzione, è il diritto inalienabile di ognuno.

9) Bisognerebbe sovvertire i canali regolamentari e convenzionali dell'informazione grazie a dei detournements e dei cambiamenti surrealisti degli avvenimenti, al fine di produrre del caos, del rumore, dello spreco i quali, a loro volta, saranno considerati come portatori di informazione.

10) La libertà di stampa deve applicarsi anche alle pubblicazioni tecno-anarchiche, che appaiono in giro, per reclamare la liberazione dei popoli, la fine delle tirannie della macchina e del sistema sugli uomini.





COMPUTERFREAKS

T. Amman, S. Sthal

da "Hacker für Moskau", Amburgo, 1989.

Il fenomeno Hacker ha radici profonde, fin dagli anni Cinquanta. In questo intervento viene delineata l'importanza delle vicende personali di Captain Crunch e Richard Cheshire, due miti viventi ormai, nella crescita dell'intero movimento. Viene ripercorso peraltro il tragitto teorico del TAP e il determinante ruolo anche di tipo progettuale avuto dall'intero movimento hacker, nell'esplosione del fenomeno Silicon Valley.

Hacker, secondo l'enciclopedia Meyer, è la definizione per un freak al computer che, tramite il suo personal computer, trova collegamenti o cerca accessi con le banche dati. Secondo il dizionario Oxford hack significa un bel colpo, un trucco riuscito, o un calcio agli stinchi, però significa anche cavallo da soma, mercenario o scribacchino. In relazione al computer la parola venne usata per la prima volta al Massachusetts Institute of Technology di Boston dove, all'inizio degli anni sessanta, venivano definiti con hackers coloro che, con astute strategie, riuscivano a trovare accesso al calcolatore della scuola, riservato ai soli professori e collaboratori universitari. Un'altra definizione interessante è quella data dal professore, specializzato in computer, Josef Weizenbaum del MIT che, nel suo libro ormai diventato un classico *Il potere dei computers e l'impotenza della ragione* (il titolo originale è *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*, N.d.T.), definisce l'hacker come un uomo in genere giovane, molto sveglio però computerdipendente, spesso con i capelli lunghi o in disordine, il quale passa le sue ore con occhi infossati e irritati davanti al monitor, le braccia trasformate in tentacoli, che si scatenano su tasti e bottoni, forsennatamente alla ricerca di risultati sempre nuovi.

Richard Cheshire un hacker di prima grandezza ha descritto il lato più razionale della questione dicendo che, un hacker, è qualcuno che continua a hackerare finché il programma funziona. Tutto deve quadrare alla perfezione e se c'è soltanto un piccolo errore allora bisogna mettersi ad hackerare fino a che questo errore non viene





eliminato. Quindi il compito dell'hacker è far funzionare le cose. Forse la definizione più interessante ci viene da Rainer Fabian, un giornalista tedesco, il quale fa questa osservazione. Gli hackers contrariamente al borghese si sono ribellati. Infatti si sono resi conto che il potere è strettamente legato alla tecnologia, cosa questa che i borghesi tendono a ignorare o a nascondere. Inoltre il borghese è caratterizzato da una profonda ignoranza per quanto riguarda gli aspetti più profondi del rapporto tra tecnologia e potere. Gli hackers si presero, per così dire, una rivincita nei confronti delle istituzioni senza volto che si nascondono dietro ai sistemi. In questo agire svilupparono un'etica, che è l'unica che si sia sviluppata nell'era del computer. Il credo delle loro convinzioni può essere sintetizzato nella frase "Le informazioni dovrebbero essere libere. La tecnologia informativa deve essere a disposizione di ognuno".

Libertà per i dati, basta col grande fratello!

Nella sua opera *Hackers* l'autore americano Steven Levy formulò i principi dell'etica hacker:

1) l'accesso al computer e al sapere che serve a comprendere gli eventi del mondo deve essere illimitato e onnicomprensivo. Il principio della collaborazione deve essere valido ovunque;

2) le informazioni devono essere gratuite;

3) non credere mai alle autorità. Bisogna promuovere la decentralizzazione;

4) si giudichi un hacker secondo il suo agire e non secondo criteri superati quali età, diplomi, razza o posizione.

I leggendari hackers della prima ora interiorizzarono questi principi completamente. Essi giocavano col sistema comunicativo con una disinvoltura tale, come se stessero giocando con un enorme trenino elettrico. Come essi pensavano di trasporre questa nuova etica in pratica nelle reti venne dimostrato per primo da John T. Draper, alias Captain Crunch, che prese il suo pseudonimo da una marca di cornflakes. Più di vent'anni fa quando era ancora marconista nell'esercito americano, una mattina a colazione per caso fischiò in uno dei suoi fischietti da bambino che si trovano in regalo nei pacchetti di cornflakes. Non si ricorda bene come è successo. Comunque allora Captain Crunch scoprì che con questo fischietto era possibile effettuare telefonate in teleselezione e addirittura intercontinentali senza pagare niente. Una vera azione di hackeraggio. Prima fece il numero della chiamata in te-

leselezione poi, al momento giusto, col suo fischietto suonò nella cornetta. Il giocattolino aveva esattamente la frequenza di 2600 hertz, che permette di disattivare il contascatti al centralino per la teleselezione. In questo modo John Draper si era aperto le porte per partire dalla California alla ricerca di tutte le reti telefoniche del mondo a tariffa zero. Egli racconta "da Tokio la mia voce raggiungeva l'India, l'India la connetteva alla Grecia, dalla Grecia si partiva per Pretoria. Dal Sudafrica mi lanciavo in Sudamerica. Dal Sudamerica a Londra, dove poi un operatore mi fece tornare in California. Il secondo telefono sulla mia scrivania suonò e si sentiva che l'eco proveniva da molto lontano. Era ritardato nel tempo. Era un'esperienza veramente fantastica". Captain Crunch era quindi il primo phone-freak, nelle sue azioni di hackeraggio per la prima volta godette della sensazione incredibile di aver fregato la compagnia dei telefoni. Era qualcosa di veramente fine a sé stesso. Lui telefonava semplicemente per la gioia di telefonare. Poi racconta: "Sto imparando delle cose molto interessanti sul sistema. La compagnia dei telefoni è un sistema. Anche il computer è un sistema. Capite quello che dico? Quando io faccio quello che faccio lo faccio solo per esplorare il sistema e una compagnia di telefoni non è altro che un computer". Captain Crunch non rimase da solo a lungo, trovò subito gente con le sue stesse idee. I fischietti vennero ben presto soppiantati da macchine più professionali chiamate Blue Boxes, piccoli apparecchi elettronici che avevano una sola funzione: fregare il contascatti. Spesso centinaia di freaks telefonici si trovavano dietro appuntamenti prestabiliti, in qualche posto preciso nel sistema telefonico e chiacchieravano tutti insieme contemporaneamente come pazzi. Il fatto che in questo casino nessuno capisse niente non aveva importanza. L'importante era partecipare. Dovevano essere tempi stupendi quelli, almeno finché l'FBI non iniziò a dare la caccia ai pirati telefonici e iniziò a sbattere alcuni di loro, tra i quali Captain Crunch, in galera. Più tardi John Draper iniziò a sviluppare programmi per computers e hardware per ditte di computers guadagnando milioni di dollari. Però dopo un po' di questi soldi non rimase più niente, si era anche stufato, e quindi ritornò alla sua passione originaria: all'hackeraggio. Oggi Captain Crunch si tiene a galla con lavoretti occasionali nel ramo del software e si dedica prevalentemente all'hackeraggio. Come John Draper anche Richard Cheshire è una leggenda vivente. Cheshi-





re che si rifa' alla figura di *Alice nel paese delle meraviglie*, si è dato il soprannome *Catalyst*, catalizzatore, ha hackerato nelle reti telefoniche e poi via satellite mandando telex in tutto il mondo. Nei suoi telextrip riusciva persino a raggiungere navi in mezzo all'oceano e si presentava dicendo: "Hey! Qui è Cheshire, hacker di New York. C'è qualcuno là fuori che ha tempo di chiacchiere con me?". Chiaramente gli equipaggi scogliati delle navi si divertivano a fare delle chiacchierate via telex con questo hacker di New York. Più tardi quando le reti di computer cominciarono ad aumentare di numero ed entrarono nel mercato i primi personal, Cheshire divenne editore di un servizio di informazione per Hacker che con astuzia chiamò *TAP*. Questa era la sigla per *Technological Assistance Program*. (*TAP* fu anche la sigla, all'inizio degli anni Settanta del *Technological American Party*, sempre fondato da Cheshire, N.d.T.), però *to tap* in inglese significa anche attingere a qualcosa o scroccare.

Con questo foglio dimostrò cosa significa libera informazione. Egli spiegava come fare le bottiglie molotov, come falsificare i documenti di nascita, come inserirsi nelle banche dati militari. Cheshire pubblicava anche numeri di telefono segreti, tra i quali quelli del Cremlino e inoltre istruzioni per congegni su come sabotare i computers e altre diavolerie da hackeraggio. E continuamente dava dritte su come si forzano gli ingressi nei sistemi dei calcolatori. Continuamente egli faceva notare che con *TAP* egli stava sempre e strettamente dalla parte della legge. Egli diceva: "Siamo una piccola ditta seria americana. Noi scriviamo solamente per dire ai ragazzi cosa non debbono fare e glielo spieghiamo dettagliatamente".

Quando Cheshire esplorava i computers lo faceva solo perché voleva spiegare ai suoi lettori a capirli e usarli e mai perché li distruggessero. *TAP*, diceva il suo redattore capo: "Era una rivista per gente che gioca volentieri con la tecnica moderna. È positivo che c'è ancora la libertà di pubblicare queste informazioni, in particolare le informazioni tecniche, delle quali molto probabilmente la gente pensa che sarebbe meglio non venissero diffuse. Qualcuno una volta ha detto che il sapere è segreto. Io non penso che debba esistere un sapere segreto. Penso che non esista proprio".

In California nella Silicon Valley alla metà degli anni Settanta iniziarono a proliferare le prime ditte di computers e gli hackers con le loro idee poco convenzionali, ma molto fantasiose a quel tempo e di qualità, erano molto

quotati, molto più dei comuni esperti di computers e davano alla tecnica impulsi decisivi.

Stephen Wozniak e Steve Jobs per esempio erano ossessionati dall'idea di possedere dei computers propri, personalizzati. Allora si misero al lavoro e costruirono il primo personal computer del mondo. Iniziarono a venderlo a prezzo di costo alla loro cerchia di amici: *Homebrew Computer Club* (Il computer Club della Zuppa fatta in casa). Poco più tardi con un paio di migliaia di dollari presi in prestito fondarono la loro ditta Apple e gettarono quindi le basi per il megabusines del mercato dei micro-computers. Oggi sono miliardari. In un'intervista televisiva Woz dice: "Eravamo tutti hackers, eravamo sempre alla ricerca di parole d'ordine o di altre informazioni che non dovevamo sapere. La maggior parte della gente in gamba nel ramo dei computers ha iniziato in questo modo. Si imparava su un sistema di computer estraneo e si cercava di entrare sempre in aree proibite". Il successo leggendario dei fondatori della Apple divenne ben presto un tipico sogno americano e gli epigoni furono moltissimi.

Nella seconda metà degli anni Settanta l'hackeraggio cominciò a diffondersi tra i giovani in America, come una specie di vizio diffuso, di droga. Ci furono episodi eclatanti di hackeraggio da parte di giovani o giovanissimi, anche sui 10/13 anni, a danno di reti e grosse banche dati. Nel 1983 un gruppo di Milwaukee, un gruppo denominato 414S, il prefisso della loro città, riuscì ad hackerare tra le altre cose la Security Pacific Bank di Los Angeles e il laboratorio di armi atomiche di Los Alamos.

Non bisogna mai dimenticare che in quelle avventure di hackeraggio del primo periodo, i pionieri hackers non erano interessati a rubare i dati segreti o a distruggere determinati sistemi: piaceva loro giocare solamente al gatto col topo o viceversa. Per quei ragazzi era semplicemente un passatempo o una sfida intellettuale. Comunque già in quegli anni gli hackers si muovevano al limite della legalità, ma questo non li ha mai disturbati o posto dei problemi. Il fascino del proibito rendeva la cosa ancora più piccante. Del resto gli hackers col loro comportamento anarcoide non avevano niente a che vedere coi criminali o delinquenti. Lo scopo fondamentale che Cheshire e quindi TAP si prefiggevano era la diffusione e la distribuzione libera alle masse del sapere tecnologico e computerizzato. Quindi una democratizzazione del sapere cibernetico.



YIPL

you build yourself!



**— a complete
at-home learning program
in home entertainment
electronics!**

**Hang
up on
war**

DON'T PAY PHONE TAX

YOUTH INTERNATIONAL PARTY LINE

il n.12 dell'agosto 1972

traduzione integrale

Lo YIPL era l'ala informativa degli yippies, nonché foglio periodico tecnico, che ha diffuso per anni negli USA istruzioni su come fare pirataggi tecnologici. Anche se sono stati tra i più coscienti politicamente della loro pratica, da quest'ultima non hanno mai voluto disgiungere un grande senso di ironia e di gioco, qualità caratteristica degli hackers. Più tardi il gruppo si trasformò in TAP (Technological American Party) e continuò a produrre un bollettino.

Se sei un nuovo lettore, ti chiederai chi cavolo siamo. YIPL è un'organizzazione, non a scopo di lucro, dedicata alla tecnologia per il popolo, e pubblichiamo informazioni su come creare controstrategie verso i computer che ci controllano. È essenziale che ogni lettore di YIPL collabori, ci spedisca idee per gli articoli, informazioni dall'interno, e critiche su ciò che pubblichiamo o no. Rischiamo parecchio a fare queste cose ed aiutateci a farne valere la pena. Contattate più gente potete ed aiutateci a diffondere le idee che apprendete da YIPL.

La convention dei phone phreaks, tenuta a New York il 29 luglio è stata molto interessante. Hanno partecipato molti giornalisti, phreaks, ed anche qualche agente in borghese mandato dalla Kompagnia dei telefoni. È stato proiettato un film riguardo alle tecniche di rapina alla Kompagnia del telefono, si sono mangiati pasticcini Bell, si è discusso, nei nostri laboratori, di circuiti, questioni legali e delle strategie generali di Mamma Bell. Ci siamo dati appuntamento alla prossima riunione. Arrivederci là! Tra parentesi, il film si può affittare, quindi scriveteci.

John Thomas Draper, il presunto Captain Crunch di nobile fama, sta per essere processato in California. L'accusa è di frode via cavo, ma il vero motivo che vi sta dietro è di intimidire tutti i phone phreaks e di zittire John, che





essi sospettano abbia abbastanza conoscenza da ridurre Mamma Bell in un cumulo di macerie. John ed il suo avvocato sono dei bei tipi, ma hanno bisogno di soldi per difendersi da queste stronzate. Se puoi manda qualcosa al Comitato di Difesa di Captain Crunch, Box 755, Campbell, California.

Si è parlato molto della "red box" ed abbiamo promesso di rivelare cosa sia. La "red box" è solamente un oscillatore da 2 Khz, acceso e spento elettronicamente, proprio come un telefono pubblico con una fessura sola per le monete. Gli schemi saranno al più presto a disposizione.

Il mese scorso abbiamo pubblicato una versione semplificata di un articolo censurato su *Ramparts* (altra rivista underground, N.d.T.), "Regolati con la Compagnia dei telefoni a casa tua", ed abbiamo sentito che un nuovo sistema sperimentale intercetterà macchinette usate per più di 4 minuti in certe aree di New York. Non è una notizia confermata ma comunque non è tanto brutta perché si può usare la macchinetta 10 volte di fila con sicurezza, e senza, noi pensiamo, essere beccati. Fino a che la voce non viene verificata, tenete tutte le chiamate dalla o per l'area di New York sotto i 4 minuti. Tutti gli impiegati alla Telco ci dovrebbero scrivere quello che fanno al più presto.

Le blue box **Costruzione**

Le blue box usano due tonalità per cifra. Noi mostriamo un oscillatore ed un comune amplificatore, che devono essere entrambi accesi quando il tasto manda una corrente da 9 volts attraverso i diodi, uno per ognuno dei due oscillatori e uno per l'amplificatore. Si devono usare 36 diodi, oppure un interruttore sull'amplificatore ti permette di usarne solo 24 (uguali, al silicio). Il miglior microfono è la cornetta del telefono. Ogni tonalità viene mixata attraverso una resistenza di 47 Kohm. La dispersione di corrente è sotto i 10 mA.

Frequenza dell'oscillatore $1/2 \times 3.14 R \times C$, quando il potenziometro da R/2 viene posto sul punto dell'oscillazione, la frequenza si può alzare, ma cresce la distorsione. A 1500 cicli, e con C .0002, R è = a circa 45 Ω . Alzare R a 1K (il successivo valore standard più alto) fa abbassare la frequenza e ti puoi sintonizzare a 1500 Hz. La distorsione sarà molto bassa. 2C sarà .0047 e R/2 sarà 22K, così usate un potenziometro da 50K. Con il condensatore

Sprague 192R, questo oscillatore accoppiato a T è molto buono. Provatelo!

Per semplificare la giungla di diodi, usate una matrice per ficcare i diodi tra due pezzi di circuito stampato, uno con 13 "buss line" per gli interruttori e l'altro con 8 linee di uscita, 7 per gli oscillatori e una per l'amplificatore. In realtà, poiché la frequenza di 2600 cicli è una singola tonalità, non avete bisogno di un diodo per questo, così la matrice può essere di 12x7. I diodi sono tenuti in piedi dentro i due circuiti stampati. Guardate le polarità.

Alcuni lettori ci hanno scritto che esiste un circuito integrato che usa una resistenza per ogni tonalità, poiché sono necessari due oscillatori per scatola. Si dice anche che il Signetics 566 è instabile con le variazioni di temperatura. Se avete progetti con questo, scrivete direttamente alla Signetics, 811 E. Arque Ave, Sunnyvale, California e chiedete informazioni sul 566 VCO e le note applicative. Firmatevi Joe Smith.

Taratura

Anche le note di un organo funzionano, ma vanno meglio per la taratura. Oppure usate il suono delle cifre del telefono per tarare la vostra box, o un generatore di frequenze. Fate funzionare il vostro oscillatore ed il vostro regolatore e fermatevi appena i "battimenti" finiscono. Se vi accordate su un organo, dovete essere capaci di interpolare, in modo tale da regolare l'altezza del suono tra due differenti note d'organo. Per regolare a 900Hz l'oscillatore, la nota dovrebbe essere tra La e La#.

Operazione

Da un telefono a gettone, chiamate un'ufficio informazioni lontano, o fate l'800, o quello che potete dalla vostra città. Mentre la chiamata procede premete il 2600 per un secondo, quando sentite un click chiamate il numero desiderato, preceduto da un KP e seguito da ST. Per esempio KP414563783ST (i telefoni americani portano sulla tastiera, oltre alle cifre numeriche, anche delle lettere, N.d.T.). Ogni impulso va bene, come se usaste un telefono a tastiera. Tutti gli impulsi devono essere mandati entro i dieci secondi della sconnessione, se no, sconnettetevi voi e riprovate. Non restate più a lungo del necessario.

Avvolgete la cornetta con gommapiuma e premetela forte sul ricevitore.

I phreeks più furbi raramente si portano con loro la box, ma usano piuttosto un registratore e cancellano la cassetta subito dopo l'uso.





Tutti i numeri che si possono chiamare direttamente sono connettabili alla box. Delle chiamate oltreoceano parleremo la prossima volta.

Come funziona

Ci sono due tipi essenziali di centraline telefoniche attraverso le quali tutte le chiamate sono gestite. La prima è la CO (Ufficio Centrale). I fili del tuo telefono vanno alla centralina del tuo CO locale. Da qui la tua chiamata viene deviata ad un altro telefono della stessa CO, se la chiamata è urbana, o è deviato alla centralina delle interurbane. La centralina delle interurbane, per i nostri scopi, è una "inter-centralina" nella centralina. La centralina interurbana connette differenti CO gli uni con gli altri.

Quando fai una telefonata dal tuo telefono, per esempio un'interurbana, il numero che fai, con qualsiasi tipo di tastiera, viene mandato immediatamente alla centrale. La maggior parte dei CO hanno il CAMA, accreditamento centralizzato automatico dei messaggi. Il CAMA presso la CO registra il tuo numero, la data e l'ora e il numero per la centralina delle interurbane. La registrazione è su un nastro di carta perforato. Il CO controlla con un relais l'area del prefisso ed il numero per la centralina delle interurbane. L'ufficio interurbane ha un emettitore, che spedisce attraverso il percorso più semplice una serie di MF, impulsi a molteplice frequenza, a una centralina nell'area dove hai chiamato. Questi sono raccolti da un altro emettitore, che li traduce e ti mette in contatto con la linea che hai chiamato. Quando l'altra linea risponde, un segnale viene inviato attraverso tutta la linea fino al tuo CO per dire che la chiamata è completata. Il nastro perforato registra tutte queste operazioni. Quando voi o il vostro amico riappendete, viene rinvio un segnale al terminale che accredita la spesa, e anche questo viene registrato, insieme alla data all'ora ed entrambi i numeri, il vostro e quello dell'amico. A questo punto la macchina del CAMA invia gli estremi del conto della chiamata al cuore vero del CAMA stesso, la centralina dei pagamenti dell'ufficio interurbane.

Il modo in cui la compagnia dei telefoni invia dei segnali sulle linee è con frequenze. Quando la linea delle interurbane non sta funzionando, ha presente su di sé una frequenza di 2600 cicli. Questo tono segnala agli emettitori, che sono alla ricerca di linee libere, che quella linea è pronta per l'uso. Quando invece, la linea è selezionata ed usata questa frequenza non c'è.

Il controllo della tua linea telefonica è fatto da te. Quando riappendi, il CO lo trasmette all'emettitore e all'emettitore in entrata ed è a questo punto che la linea si interrompe.

Se, comunque, hai mandato un impulso di 2600 cicli giù per la linea, il tuo CO non se ne accorgerà perché non è predisposto a reagire ad una tonalità di 2600 cicli. Ma la linea interurbana penserà che abbiate riattaccato, perché 2600 cicli significano che la linea è libera. Così vi sconnetteranno dalla CO alla fine della catena. Quando fate entrare la tonalità da 2600, l'emettitore in entrata non crederà che la linea è selezionata, ed aspetterà per un numero in MF.

Nel frattempo, presso il tuo CO, la CAMA ti accrediterà un conto per la chiamata iniziale. Se era per un'informazione, il costo è di 0 cents al minuto. Comunque, le chiamate per informazioni non durano mai troppo tempo, così quelli che finiscono sul nastro perforato possono sembrare un po' sospetti. I numeri 800 sono una cosa differente, ma sono meglio. I numeri in MF ed i 2600 cicli sono passati inosservati tutto questo tempo.

Quando mandi un numero in MF, l'emettitore in entrata all'estremità li traduce e ti indirizza al corretto CO, se quello è nell'area del prefisso. Se lo è, e tu invii un prefisso con altri numeri, la macchina sarà sovraccarica e non le sarà possibile prendere la linea. Se hai chiamato le informazioni in un'area diversa da quella del numero desiderato, l'emettitore ti reindirizzerà verso l'area di quel numero. La maggior parte dei "boxer" chiamano le informazioni in una differente città da dove vogliono chiamare e poi compongono il prefisso con i numeri da reindirizzare.

Poiché tutte le chiamate vengono registrate, un telefono a gettoni è l'unico modo sicuro per agire. State anche attenti a cambiare spesso telefono.



DARF ZU PRÜFZWECKEN
VON DER POST
GEÖFFNET WERDEN ...



DIRTY

PHONE PHREAKING

da "Blacklisted News", New York, 1983

All'inizio degli anni '70, prima che la compagnia dei telefoni americana (Bell) installasse contromisure elettroniche molto elaborate, gli yippies presero la testa di quei gruppi di persone che si divertivano nel disseminare informazione dentro il movimento con validi aggegginati transistorizzati. Una pratica che prese subito piede fu quella del phone phreaking: il pirataggio telefonico che permetteva di fare telefonate di ogni tipo gratis e che va considerato come il primo passo verso il pirataggio informatico. Il fenomeno assunse una dimensione tale da costituire una seria minaccia all'immagine delle compagnie dei telefoni (che negli USA sono più di una e private) che reagirono duramente alla ricerca dei freaks con l'aiuto della polizia: essere trovati in giro, in possesso di una delle "box" elettroniche usate per piratare, costava l'arresto immediato. La rete di phone phreaks maggiore, chiamata TAP (Technological American Party), era anche conosciuta come Youth International Party Line (YIPL). Per anni questa realtà ha pubblicato fogli mensili che hanno diffuso le pratiche di pirataggio telefonico ed informatico.

Questo è l'inizio della sezione delle tecniche di phone phreaking di base. Un piccolo esempio di esproprio, che nella sua forma più dispiegata non è politicamente possibile ora, che in ogni caso è l'unico modo rimasto di scroccare qualcosa al potere monopolistico della Telco (Telecommunication Company), ma che può diventare una riappropriazione di milioni di dollari se si trasforma in pratica di massa.

Noi tutti sappiamo che le cosiddette Commissioni dei Servizi Pubblici sono creature del mostro fascista Bell. Ogni anno, proprio dopo il 1 gennaio, in uno dei più grandi esempi di resistenza e cooperazione spontanea e di massa, migliaia di phone phreaks, in pochi giorni, violano il codice della carta di credito dei telefoni Bell per il nuovo anno.

Violare il codice richiede migliaia di persone, come fare un grande puzzle, perché è fatto (unica cosa che è possibile fare) attraverso una procedura spossante e che va per tentativi chiamata *scanning*.



Scanning for Phun and Prophet

Negli anni i phone phreeks hanno ammassato un'immensa quantità di conoscenza attraverso le tecniche di scanning.

Per violare il codice, ogni possibile combinazione lettera-numero è spossante, in sequenza, finché il centralino non ti permette di chiamare ed allora sai se hai fatto una corretta combinazione lettera/numero.

Se hai un telefono a tastiera, però, questa può essere la tua chiave per *fare scanning senza centralino*.

Senza una tastiera, fare lo scanning diventa una questione semplicemente di fare in serie ogni numero di telefono in un prefisso dato (un prefisso sono le prime tre cifre di uno un numero di sette cifre).

Il trucco sta nel sapere quale prefisso chiamare. Per trovarlo dovete solo guardare sulla guida del telefono. Date un occhio sotto le voci come Posta, Magistratura degli Stati Uniti, Esercito ecc. Nella maggior parte dei casi, quasi tutti i numeri saranno sotto lo stesso prefisso. Un'indagine più attenta rivelerà che tutti i numeri sono tra certe estensioni (così come da 264-7000 a 264-9000, supponendo che il 264 è il vostro prefisso locale).

Partite dunque a scannerare, chiamate il 264-7000, il 264-7001, il 264-7002 e così via. Lasciate suonare il telefono 2 o 3 volte prima di provare il numero successivo...

Se il numero dovesse rispondere con un tono strano o non usuale, segnatevi quel numero. La cosa importante è di registrare con attenzione ciò che state facendo. Un'altra cosa importante da ricordare è che ci vorranno alcune settimane di scanneraggio, facendolo circa un'ora al giorno, prima che troviate dei numeri utili.

Una volta che abbiate tentato un migliaio di numeri (un lavoro di 8-9 ore quando ci avete preso la mano), fermatevi e analizzate ciò che avete trovato. Primo, la miglior cosa da fare sarebbe quella di consultare un vecchio phone phreek (se ne conoscete uno), che saprà valutare meglio di voi i dati che avete trovato.

Se un numero risponde con il segnale della chiamata, avete probabilmente trovato un accesso a distanza di una linea particolare del governo. Questo vi permetterà di fare chiamate interurbane con l'accredito di una telefonata urbana. Provate a fare il 9 mentre tentate di farcela.

Solitamente un bip di tono alto arriva da un computer. Questo richiede un terminale, e se riuscite a scoprire la



parola di accesso potete entrare dentro a qualche computer del governo.

Ci sono anche interessanti registrazioni: l'F.B.I. ha un numero che gli agenti possono chiamare per le ultime novità.

Nella Capitale (ed in certe altre grandi città) le reti audio dell'ABC, NBC e CBS sono trasferite sulle linee telefoniche in caso di un malfunzionamento della via di trasmissione usuale.

Se siete veramente fortunati potete trovare qualcosa di pesante come un REMote Observation. Fateci molta attenzione.

Un inconveniente di tutte queste cose è che, naturalmente, dovete fare tutte queste operazioni attaccati al telefono, a meno che facciate tutto su una linea dedicata. È possibile programmare un computer per eseguire l'ingrato compito non solo di fare migliaia di numeri in progressione, ma anche di registrare quelli che sono "interessanti" per la lettura umana.

Il possesso di questa apparecchiatura è un reato, naturalmente, paragonabile ad una blue box, ma l'intercettazione non è facile.

Unisciti alla rivolta del boxer

Le "black box" sono dei soppressori di toni fatti in casa. Permettono di fare chiamate interurbane senza addebito per chi chiama, perché cancellano un segnale di registro alla centrale della compagnia dei telefoni. Una black box permette di fare chiamate dirette in tutto il mondo per i telefoni della Bell (il prefisso determina sia il costo sia la localizzazione di ogni chiamata). Il costo della box è di 8-10 dollari ed i componenti sono reperibili in ogni negozio di articoli elettronici. Questo significa che tutti se ne possono costruire una, ma non tutti i telefoni possono utilizzarla. Una black box non può essere utilizzata in collegamento con un ESS (equipaggiamento di sistema d'accensione elettronico). Potete chiedere se il vostro telefono ha l'ESS all'ufficio tecnico della compagnia dei telefoni, domandando se il telefono ha nuove caratteristiche come la chiamata immediata, l'attesa e altre forme abbreviate di chiamata (non chiedete se ha l'ESS!).

Una black box si costruisce in mezz'ora: tra i componenti i diodi che userete sono sensibili al calore, usate un saldatore da 25 Watt per tutti i collegamenti. I diodi devono essere collegati in un modo particolare. Dopo che la scatola è impiantata sul telefono, chi telefona e chi riceve





la telefonata si devono mettere d'accordo su un segnale per capire quando viene fatta la chiamata (due squilli, silenzio e chiamare ancora, per esempio) così la scatola può essere accesa.

Parti

- 1) Un condensatore a carta o mylar da 1 mF/200 Volt.
- 2) Una resistenza da 1/4 di Watt 5.1 K (5100).
- 3 e 4) Due diodi zener 1N4758 da 1 Watt/56 Volt.
- 5) Un commutatore una via una posizione.
- 6) Una scatola abbastanza grande per contenere il tutto.
- 7) Uno spezzone di cavo tagliato in due parti per andare alla distanza desiderata dalla scatola al telefono.

Costruzione

Ogni terminale della resistenza è arrotolato intorno a entrambi i terminali del condensatore e saldato. Tagliate le eccedenze di filo. Saldate i diodi l'uno all'altro ai terminali più vicini alle estremità con del nastro adesivo. Attaccate i terminali del diodo rimasto al condensatore come con la resistenza. Questo assemblaggio è saldato ai terminali del commutatore con due pezzi di filo. Togliete la parte in fondo del telefono svitandola e togliete il filo rosso dal terminale L2. Collegate un filo che parte dalla scatola all'L2 e all'altro legato con il filo rosso e isolate.

Riassemblate il telefono e provate. Quando la scatola è in funzione il segnale di chiamata è assente ed il telefono vi restituirà la moneta.

Nota sulle box:

black, blue e red

Ormai la Bell, grazie a i suoi equipaggiamenti, ha reso obsolete le box red e blue e sta restringendo l'uso delle black in aree con sistemi telefonici antiquati. Questo è il motivo per il quale gli schemi sono stati riprodotti qui, ma non è stato fatto lo stesso per la red (che imita il rumore che fa la moneta quando cade nel telefono) o la blue (vedi articolo del YIPL, N.d.T.).

Intorno al 77-78, la Telco ha speso grandi somme per installare sulla consolle degli operatori degli equipaggiamenti che consentono non solo di "sentire", ma anche di "vedere" su di un monitor le monete che cadono. Da quel momento usare una red box significa correre il rischio di essere beccati.

La scena della blue box era, ed è, più complessa, poiché i phreeks più avanzati hanno replicato con un computer/blue box che controlla la durata esatta dell'impulso.

Per un utilizzatore di blue box non preparato, ci sono migliaia di cassette in attesa di prendere e registrare ogni

numero composto o la conversazione che segue un uso impreciso di una frequenza a 2600 cicli al secondo, la nota MI, quella trovata per far funzionare la scatoletta ma ai tempi del fischietto di Capitan Crunch.

Quando i computer erano una cosa nuova, la Telco decise di costruire dentro i suoi equipaggiamenti automatizzati la capacità di essere manipolati da tonalità generate da computer attraverso il telefono, senza un contatto diretto.

Alla tonalità di 2600 cicli fu assegnata la stessa funzione come il "C" sulla vostra calcolatrice tascabile; per esempio cancellando le ultime sette cifre composte, la dorsale già predisposta con le prime tre cifre può essere azzerata e, se conoscete il codice, riprogrammata per raggiungere ogni numero, rotta od un operatore straniero in tutto il mondo chiamabile via telefono.

Si può quindi entrare nelle banche dati, linee militari, e dentro le stesse misure che il Grande Fratello Telco usa per fare intercettazioni telefoniche; il tutto senza autorizzazione.

Un vero paradiso blu (box)!... Immaginate l'ansia dell'Esercito quando scoprirono che qualcuno con certi semplici equipaggiamenti poteva avere accesso alla loro rete segreta di comunicazione! O i sospetti negli uffici dell'FBI quando pensano che i clicks e dei bips che sentono possono essere il segno di qualche traditore della patria che sta spiando le indagini...

Ed ancora la Telco, proprio perché aveva costruito la sua potenza proprio su queste apparecchiature, rimase stupefatta dal fatto che le apparecchiature del dipartimento addetto alla sicurezza potevano solo registrare centinaia di chiamate in interurbana per gli uffici informazione, ma non il numero di telefono con il quale la blue box si era inserita in linea.

Le prime blue box erano più grandi dei telefoni, ma la transistorizzazione presto li ha ridotte ad una tastiera, come quella del vostro telefono, dentro una scatoletta che ricorda un qualcosa di non molto diverso da una calcolatrice.

In realtà le tonalità emesse da una blue box non sono le stesse prodotte dai tasti del telefono. Quello che imitano sono le tonalità che gli operatori hanno a disposizione sulla consolle. Un intero sistema doveva essere sviluppato prima che la tastiera rimpiazzasse la rotella sul telefono, per paura che tutti chiamassero Beirut con la loro scatoletta o col fischietto di Capitan Crunch.





Dei phreaks esperti potrebbero dirvi che apparecchiatura è in uso solo chiamando la centralina in questione. Poiché il loro obiettivo è l'informazione (il "software" dell'era del computer), la loro area di accesso è in continua espansione.

Ci sono linee gratuite di informazioni per coloro che vogliono accedere al mondo della comunicazione telefonica estensiva. Ma per i più intraprendenti (o curiosi) ci sono le banche dati. Una banca dati è semplicemente una collezione di informazioni, organizzate elettronicamente, su un nastro o altro supporto. Poiché la velocità di accesso è importante sia per il governo che per l'industria, entrambe furono veloci a collegare le loro banche dati al "sistema di gestione dati" della Telco.

Che miniera di informazioni per gli incazzati phone phreaks! L'informazione entra in forma di dati elettronici, quindi è necessario scoprire che formato o che linguaggio viene utilizzato. Questo guida alla scoperta dei linguaggi MANIAC e COCAIN, per nominarne solo due.

I phone phreaks sono insaziabili e trafficano in informazione. Prima o poi riusciranno ad entrare dentro l'AUTOVON, un sistema militare completamente separato dagli altri sistemi e che si suppone sia sicurissimo.





THERE MUST
BE SOME
WAY
OUTTA
HERE...

→ True.

A path can always
be found out of even
the most oppressive
or addictive...

← predicament

→ Ultimately, a clear...

← direction ←

→ emerges, simple in fact, though less

← ← the grid

It's just a matter
of getting the *high-
er* perspective...

to discern an *abiding* path
of life from all the *dead
enders*. Naturally, events
take on a more *mythic per-
spective*, with its keener
vision, fresh insights and
new responses...

→ such as the flexibility to

I TECNO ANARCHICI

t of situations soon... LIGHTENS UP



Kabelsalat
ist gesund

Chaos Computer Club

**I ♥ your
computer**

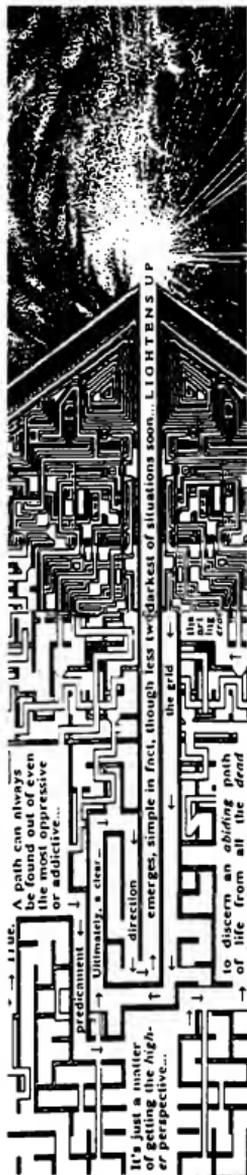
INTERVISTA A WAU HOLLAND

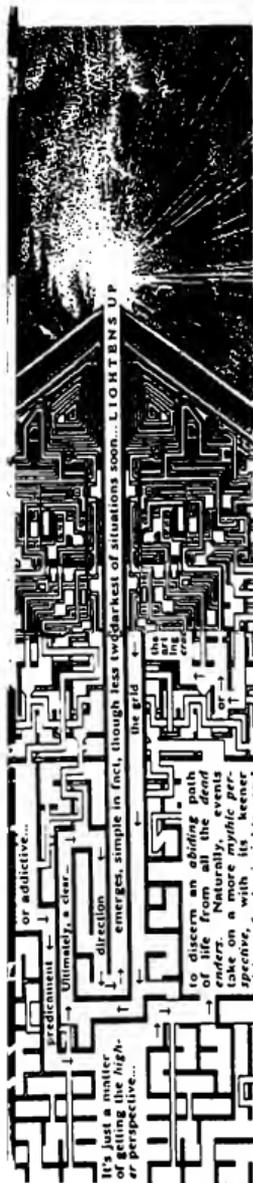
Chaos Computer Club, Amburgo, 1990

Abbiamo incontrato Wau nella sede del CCC a Amburgo. Due sono le impressioni che immediatamente si ricavano osservando l'ormai mitica postazione di Schwenckestrasse 85: la prima è relativa alla volontà del CCC di essere completamente pubblico e visibile, la seconda, puramente estetica, che è quella di trovarsi in un'officina alchemica, con pezzi di computers o computers-monstre ovunque. I fratelli sembrano preferire gli Atari perché più malleabili alle trasformazioni, ma abbiamo visto un telefono incredibile, costruito con pezzi vari provenienti da gochini elettronici e walkman. Completamente assorbiti, anche se in modo non maniacale, dalla tecnologia e dalle sue applicazioni alternative hanno sviluppato una "Nuova Carta dei Diritti dell'Uomo relativa all'Informazione", un gioiellino di riflessione teorica e pratica sul problema strutturale fondamentale della fine del XX secolo. Chi si sente cyberpunk o libertario li deve assolutamente conoscere.

Nel 1981 ci fu a Berlino un incontro di diverse persone nelle sale di un giornale "Die Tageszeitung". Fu lì che si incominciò a parlare delle possibilità del computer e devo dire che ne uscimmo entusiasti. Ad esempio si vide che c'era la possibilità di riuscire a determinare con esattezza il consumo di energia elettrica di una città come Berlino oppure fare un censimento delle case sfitte e distribuire questi dati al movimento delle occupazioni. In sostanza si capì che chi ha il potere in questa società trae parte di questo potere dall'elaborazione dei dati e che non solo la polizia o il potere potevano utilizzare le banche dati ma che *anche noi potevamo farlo*.

Così abbiamo cominciato a lavorare sulle banche dati, ma questa cosa presentò subito delle difficoltà, perché in questa società l'organizzazione della comunicazione è chiusa. In una banca dati di conseguenza puoi trovare solo dati di un certo tipo, è quindi necessario un confronto tra vari tipi di dati cioè creare una *comunicazione di tipo aperto*. Per questo abbiamo iniziato a fare dei meetings internazionali in cui poter confrontare dati ed esperienze. Il primo di questi incontri, al quale parteciparono circa 500 persone, si tenne ad Amburgo nel 1984 e c'erano molti computer, strumentazioni per la telefonia, e fotoco-





piatrici, che sono le macchine più semplici per distribuire l'informazione. Da questo confronto ci si rese conto che lo scambio di informazioni e di riflessioni sulla creazione di una struttura aperta d'informazione poteva essere effettivo e che, come valenza sociale, poteva essere paragonato ad una bomba atomica. Solo una potenza come quella nucleare può infatti scardinare la struttura della gestione attuale dell'informazione, ma a noi sembrava di averla nelle mani.

E nacque così la pratica dell'*hacking* che definirei come quella pratica che ti permette di essere dentro una situazione appena questa accade e di poter da questa creare nuovi significati.

Gli strumenti che ti permettono di fare queste cose sono tecnologici, e già me ne resi conto quando andavo a scuola ed ero coinvolto nel movimento. Una volta volevo incastrare un professore che faceva dei discorsi fascisti, allora mi portai un grosso registratore (all'epoca quelli portatili erano enormi), lo misi sotto il banco e riuscii a registrare le sue parole. Avevamo lì la prova di quello che diceva, potevamo buttargliela in faccia: "Hey, tu hai detto queste cose!". Si vede quindi come anche un registratore possa diventare una macchina di potere. Tutto ciò che registra e copia può diventare una macchina di potere, prova a pensare a quello che potrebbe succedere se durante un'occupazione dell'Università venissero trovati dagli studenti degli studi su delle applicazioni militari e che questi fossero copiati e distribuiti in tutto il paese... non solo nessun militare potrebbe negare la loro esistenza ed il loro scopo ma anche la tecnologia utilizzata potrebbe diventare di dominio ed uso pubblico.

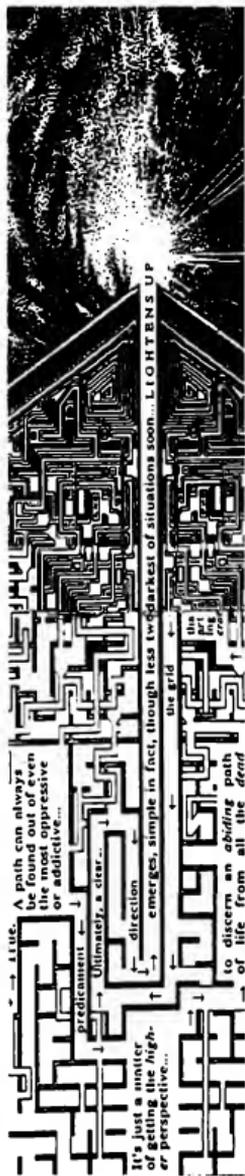
Certo per realizzare ciò è necessario fare un lavoro collettivo ed è su questa strada che ci siamo mossi organizzando con regolarità dei meetings e delle esercitazioni pratiche sui media. Una di queste è stata ed è sul "phone phreaking". Il telefono è il media più diffuso ed esisteva molto prima dei computers. Tutti, anche solo per gioco, hanno provato a fare dei piccoli esperimenti con il telefono, ascoltando le interferenze, tentando di fare delle interurbane utilizzando solo una moneta o cose del genere. I primi esperimenti di "phone phreaking" furono fatti negli USA negli anni Settanta e noi abbiamo cercato di adattarli agli standard telefonici tedeschi in modo tale da renderli pubblici e praticabili da tutti. Ora, con le conoscenze che abbiamo, possiamo fare ed abbiamo insegnato a fare telefonate gratis utilizzando vari sistemi... Ce n'è uno

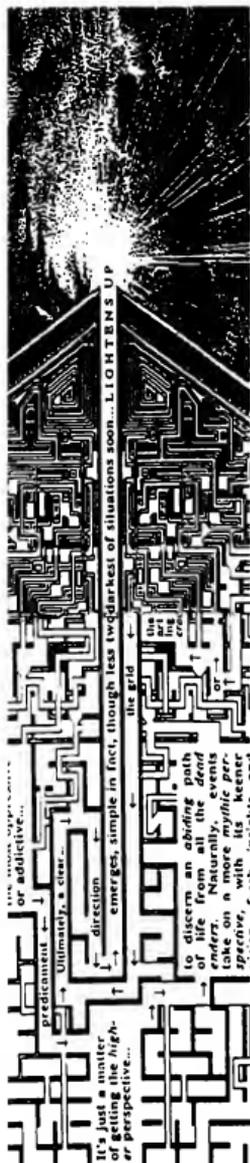
semplicissimo che consiste nel battere velocemente e più volte l'interruttore sul quale si appoggia la cornetta. Un'altro l'ha inventato un francese e consiste nel mettere un filtro che blocca il contascatti direttamente alla centralina della compagnia dei telefoni, utilizzando una frequenza costante di circa 16 KHz lanciata a distanza. Questa frequenza viene interpretata dal relais della centrale come il segnale di chiamata urbana, il relais si chiude e resta bloccato fino alla fine della chiamata segnando solo uno scatto anche se parli quanto vuoi.

In ogni caso la nostra attività principale si è sviluppata sui computers e sulle forme di hacking a questi relative. Con questa pratica entri nelle banche dati, ti fai un giro, dai un'occhiata a quello che c'è e collezioni informazioni. Lo spirito con il quale entriamo è però di tipo comunitario, cioè prendiamo informazioni relativamente all'uso sociale che se ne può fare, facciamo dell'hacking sociale in sostanza. Questa cosa ci permette di non essere clandestini e di avere possibilità ampie, come quando i verdi ci hanno chiamato per fornire la nostra conoscenza tecnica alla maggioranza di governo sul problema dell'informatica applicata all'ecologia, settore sul quale pensiamo di avere il know-how più sviluppato in Germania. Alla fine i verdi hanno avuto paura di noi e hanno chiamato al nostro posto una grossa compagnia, ma questa cosa ci ha permesso di far nascere un ampio dibattito sul problema dell'informazione e sulla segretezza delle informazioni e di farci considerare osservatori delle dinamiche sociali ed organizzatori delle informazioni ad esse connesse, più che hackers che lavorano sui computers.

Inoltre ci siamo costituiti una rete informatica organizzata in modo tale da non poter essere controllata, infatti non è gerarchica ma caotica ed è impossibile o molto difficile, partendo da un nodo di questa, risalire a tutta la rete. Questo è stato necessario perché tempo fa è successo che un coordinamento che lavorava con una rete informatica contro il nucleare è stato bloccato dal governo proprio al momento di preparare le manifestazioni. Uno dei nostri scopi è infatti quello di creare un circuito di informazione che funzioni anche se non piace al governo, ed in questo senso ci siamo dovuti cautelare e forniamo modi per cautelarsi.

Anche se è vero in fondo che la tecnologia è creata dal sistema, per me è essenziale ricordare che è necessario che esista un creatore di questa tecnologia. Il creatore di tecnologia *riflette sull'esistente* e cerca di costruire mac-





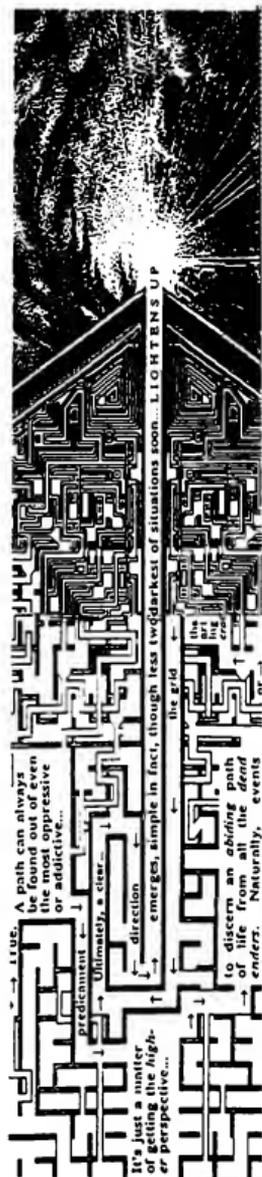
chine che facciano le cose in un modo nuovo. Noi con il nostro lavoro e le nostre pubblicazioni cerchiamo di fornire *strumenti ed idee*. Ogni volta che tu ti confronti con un prodotto tecnologico ti confronti infatti con le idee e le conoscenze che vi stanno dietro. Ogni macchina, ogni progetto non sono mai solo una macchina o un pezzo di carta ma una risorsa di pensiero, ogni invenzione quindi è un'invenzione sociale ed in questo senso bisogna rapportarvicisi ed utilizzarla.

In più lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione ha creato nuovi bisogni per un fondamentale diritto umano che è quello del *libero, illimitato e non controllato scambio di informazioni*, e questo sta alla base di tutta la nostra pratica, che più che essere ideologica cerca di essere una effettiva nuova forma di cooperazione tra la gente.

Dai primi hackers ai cyberpunk sono cambiate molte cose che però è difficile definire anche perché, primo, viviamo in un villaggio globale e, secondo, perché le generazioni non si definiscono più tanto in termini di età quanto piuttosto per la comunanza di esperienze, così anche nel Chaos Computer Club faccio veramente fatica a distinguere con esattezza il succedersi delle varie esperienze generazionali, è veramente un club caotico e pazzesco.

Rispetto al cyberpunk ricordo che le mie prime impressioni dopo aver letto *Neuromante*, qualche anno fa, furono che quella non era fantascienza ma realtà, il presente descritto in un modo un po' particolare. C'era anche qualcuno che gli dava un giudizio negativo ed al momento gli era venuta voglia di scrivere un'altra storia, anche perché il club non lavora a scopo di lucro e neanche con e per il governo. La cosa che ci sembrava più attinente alla nostra esperienza era verificare come fosse reale e pressante il potere delle multinazionali dell'informazione. E in ogni caso, nella nostra *cyber-realtà*, bisogna stare attenti ad evitare che i computers diventino un feticcio e che chi ci lavora diventi un computer-dipendente. Per quanto riguarda la comunicazione, ad esempio, c'è infatti una grossa differenza qualitativa tra "bit" e "significato", in quanto il bit è qualcosa di vuoto e che, appunto, non produce senso se non quando si arricchisce col significato, quindi solamente quando *comunica*, quando cioè il dato tecnico viene accostato da un elemento vivo. La comunicazione deve svolgersi, in ultima analisi, tra due persone e non tra uomo e macchina. Il computer è solo uno strumento e nient'altro. Io lo uso e cerco di fare

ogni passo, come del resto mi rapporto ad ogni esperienza della vita, con divertimento, non ho mai pensato che fosse uno strumento universale. La nostra filosofia è una sola: "libertà" ed in questa prospettiva cerchiamo di lavorare, attraverso lo scambio di idee sociali ed invenzioni sociali con le altre persone, imparando da queste ed insegnando loro ciò che noi sappiamo. E ricorda che ogni informazione è anche deformazione... è come costruire una bottiglia partendo dal materiale grezzo e fuso: con le tue mani attraverso il processo di *informazione* tu dai una *forma* precisa a quel materiale che prima era *non in forma* e *deformandolo* otterrai la tua bottiglia, otterrai cioè uno strumento per scambiare idee.

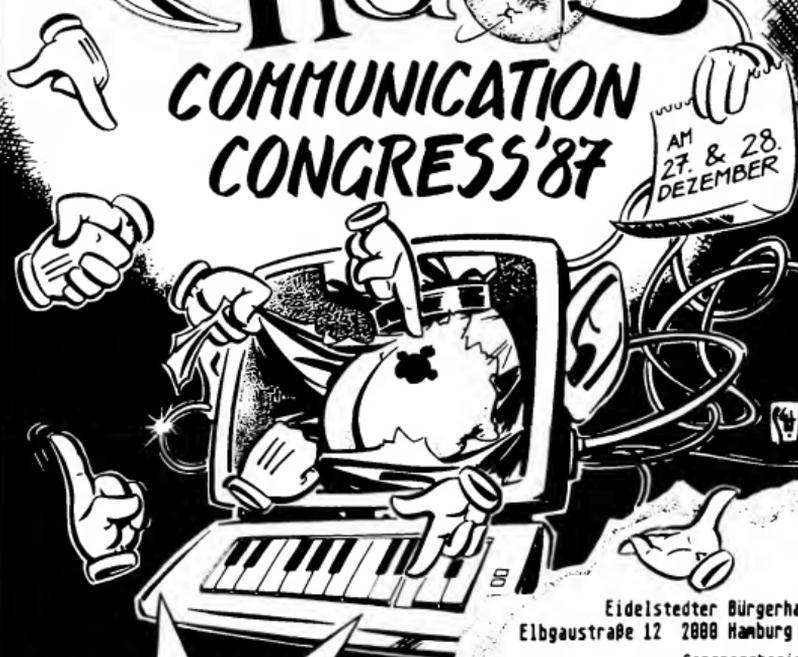


CHAOS COMPUTER CLUB HAMBURG

Chaos

COMMUNICATION CONGRESS '87

AM
27. & 28.
DEZEMBER



offene
Netze
JETZT
!!

Edelstedter Bürgerhaus
Elbgaustraße 12 2000 Hamburg 54

Congressbeginn:
Sonntag, 27. Dezember 1987, 09.00 Uhr

Die Europäische Hackerparty.

THEMEN:
Offene Netze - Jetzt!, der NASA-Coup,
Hacker und Staat(ewtl. live), Perspektiven
der Hacker-Szene, Mailbox-Ver-netzung,
Verschlüsselung und Verschlei-erung.

Teilnahmegebühr:
Mitglieder 15.-, private Teilnehmer 20.-, Presse 50.-

Voranmeldung durch Überweisung auf
Konto 59 90 90 - 201 beim Postfilialamt Hamburg
(Billeg mitbringen!)

Paßfoto mitbringen!

Chaos Computer Club e.V.
Schwenckestraße 85
2000 Hamburg 28

Telefon 040 / 490 37 37

BTX: CHWISS

Weitere Informationen laufend in der
CLICHÉ-Mailbox Hamburg 040 / 632 25 17



HACKERAGGIO IN GERMANIA: LA SCENA

M. Lehnhardt, G. Meißner

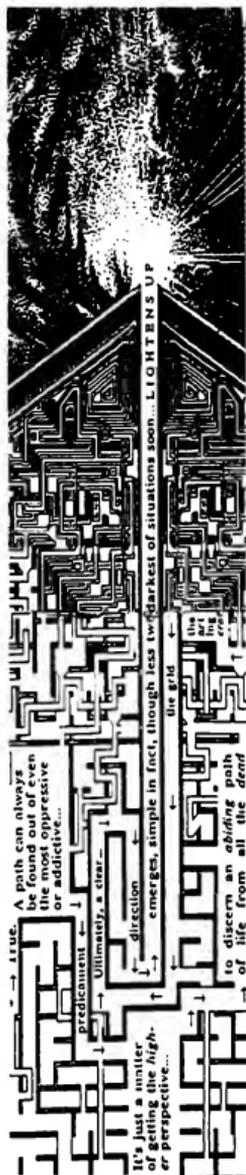
da "Hacker für Moskau", Amburgo, 1989

In questo articolo viene tracciata una descrizione generale della scena computeristica tedesca nei suoi tratti essenziali. Difatti accanto al Chaos Computer Club di Amburgo, sicuramente tra i più determinati e colti dell'intera scena, esistono altri gruppi antagonisti organizzati. Particolarmente in Baviera, questi si sono organizzati sul modello del CCC. Interesse suscita peraltro l'esistenza, tra gli altri, di gruppi anche particolarmente politicizzati, come la mailbox LINKS, la quale già col suo solo nome esprime chiaramente la direzione ideologica verso la quale è orientata: sinistra.

Poco dopo la nascita della rete di mailbox, fece la sua apparizione *Datenschleuder*, la flonda dei dati, che si presentò come una rivista specializzata scientifica per viaggiatori nei dati, con una tiratura di circa 3.000 copie. Accanto a osservazioni critiche sulla società informatizzata, c'erano anche indicazioni preziose per l'hackeraggio. Sull'esempio della *Datenschleuder* successivamente fecero apparizioni altri servizi di informazione tra i quali la *Bayrische Hackerpost*, a Monaco, o *Labor*, una rivista di wordprocessing di Amburgo. Un vero catalizzatore per la comunicazione dei freaks tra loro, erano i congressi: i Chaos Communication Congresses, che si tenevano annualmente tra Natale e Capodanno. Spesso venivano dibattuti temi scottanti come per esempio la produzione dei famigerati virus del computer.

Ogni anno al Chaos Communication Congress di Amburgo si trovano 3/400, in genere giovani, hackers dalla Germania o dall'estero, per scambi di opinione e hackeraggi collettivi. In workshops e relazioni vengono trattati temi come la giurisprudenza per hackers o la possibilità di utilizzo alternativo per i computers o le conseguenze del diluvio informativo.

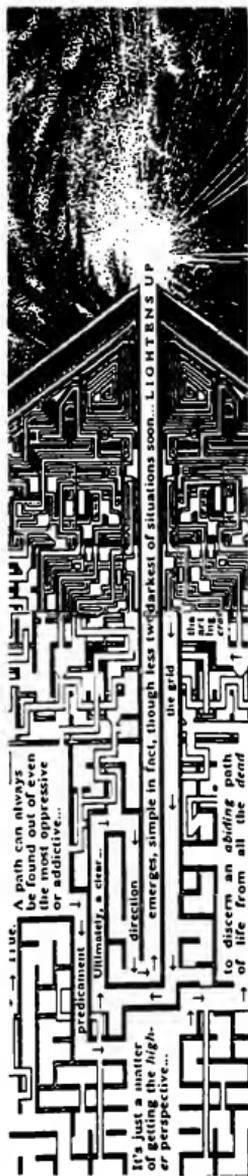
Il berlinese Pengo all'ultimo congresso del 1988 in dicembre tenne una relazione su temi di Posta elettronica.

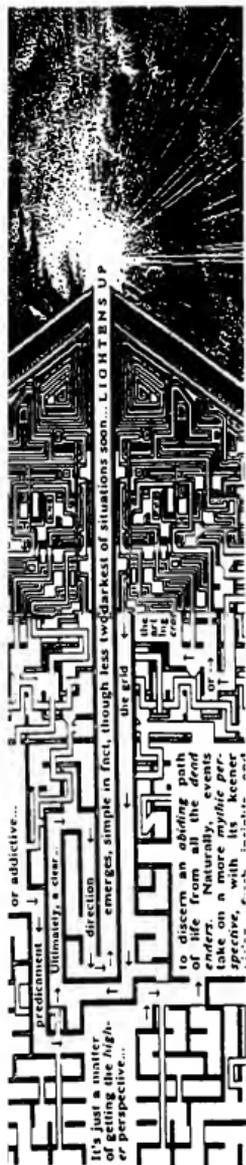


Nell'estate del 1988 nelle aule della Facoltà di Scienze Politiche alla Frei Universität di Berlino venne condotta una ricerca con relativo seminario intitolata *Passwords to Paradise: Eine neue soziale Computerbewegung?*, (*Parole d'ordine per il paradiso: un nuovo movimento legato ai computers?*). Secondo questa ricerca il numero di mailbox varia tra le 500 e le 1.000. In realtà però siccome queste mailbox sono spesso dei computers di genitori trasformati dai figli in caselle postali provvisorie, il numero di mailbox in continua attività è di circa 80, secondo gli esperti del settore. Queste mailbox in genere appartengono a editori del settore computeristico o a piccole ditte di software. Altre vengono tenute anche da grosse ditte di computers e ci sono pure due-tre caselle postali computerizzate, appartenenti a religiosi. In altri casi, astuti studenti o altri delle facoltà di Informatica utilizzano i centri di calcolo delle università come caselle postali e come trampolini di lancio per azioni di hacking.

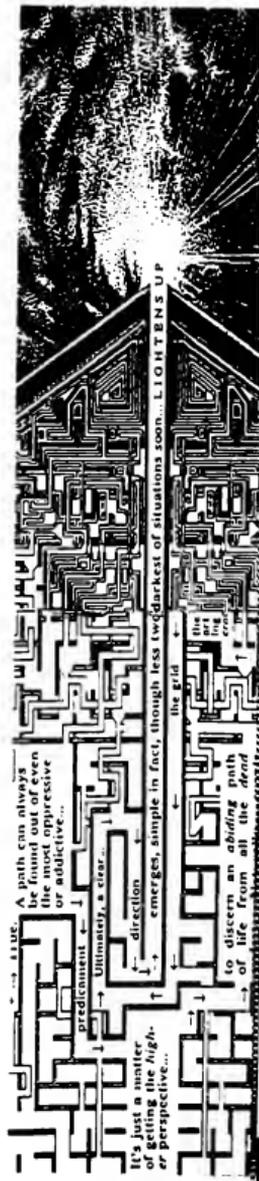
Un discorso a parte merita la mailbox *LINKS*, l'unico gruppo di hackers esplicitamente di sinistra e quindi politicamente impegnato. *Links* vuol dire letteralmente sinistra ed è la mailbox del *Computer Club Socialista* di Monaco, che si definisce come libera aggregazione di computerfreaks, provenienti dall'area della sinistra. Questo box si definisce come una bancadati, dal basso, su iniziative dei cittadini, sul movimento delle donne, il movimento per la pace, i movimenti ambientalisti ed ecologici e tutti i partecipanti sono invitati a depositare o apprendere informazioni su problemi relativi alla Germania o all'estero nella mailbox. Le informazioni possono essere rielaborate direttamente coi computers del gruppo *LINKS*. Con volantini e pubblicazioni di vario genere vengono poi diffuse queste informazioni. Links rimane per ora l'unica mailbox che ha chiari obiettivi politici: l'unica mailbox di sinistra.

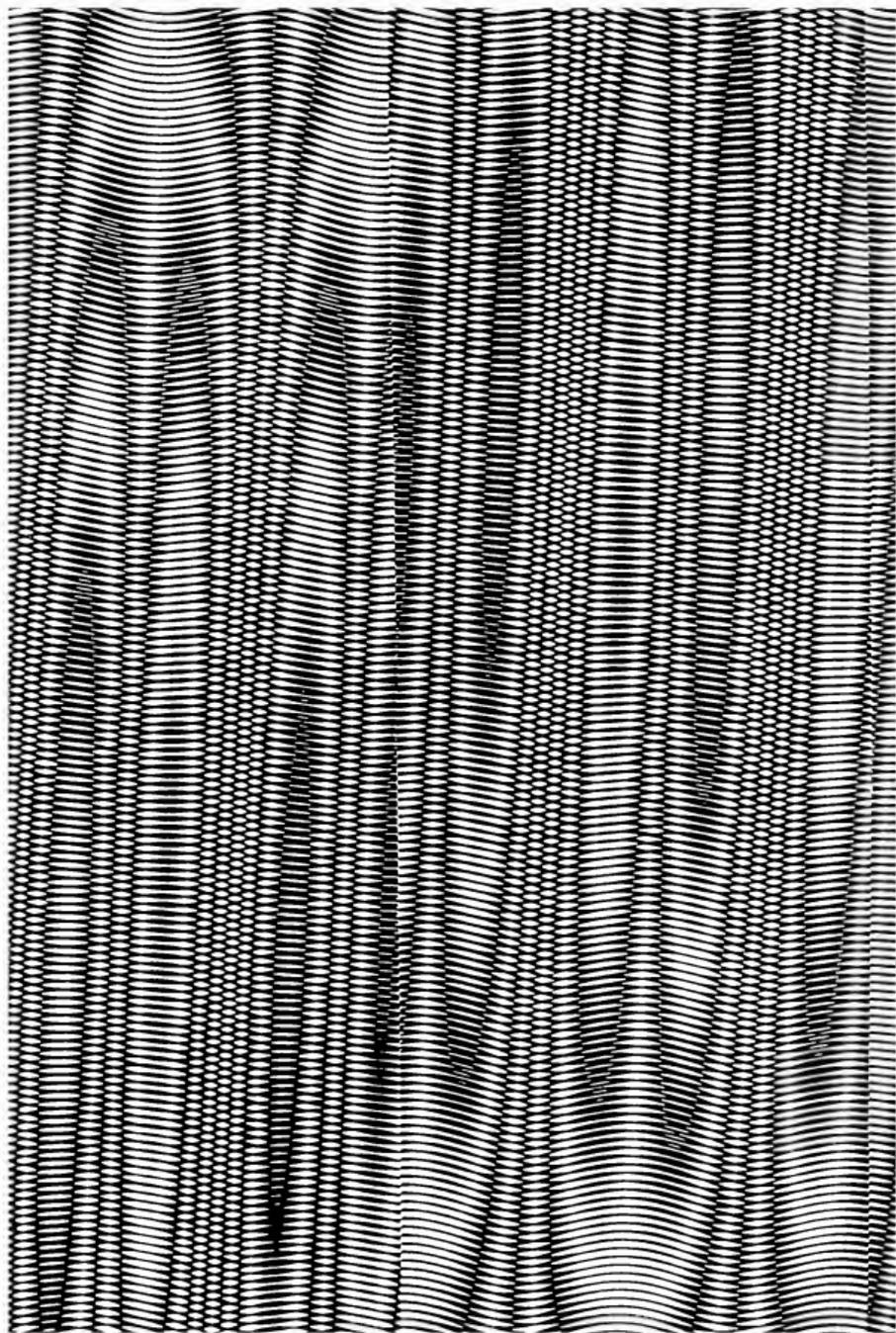
Accanto all'amore per le macchine i computerfreaks nutrono un culto spasmodico per qualsiasi tipo di fantascienza. Già agli inizi dell'hacking in America, alcuni hackers inserirono nell'*ARPANET* una banca dati segreta chiamata *science-fiction lovers*, dove vi erano conservati importanti dettagli su films, libri di fantascienza e relativi protagonisti. Gli hackers amano nella tecnologia soprattutto le visioni di un mondo ad alta tecnologia, con computers superintelligenti e missili, che viaggiano alla velocità della luce e spesso si identificano con gli eroi che



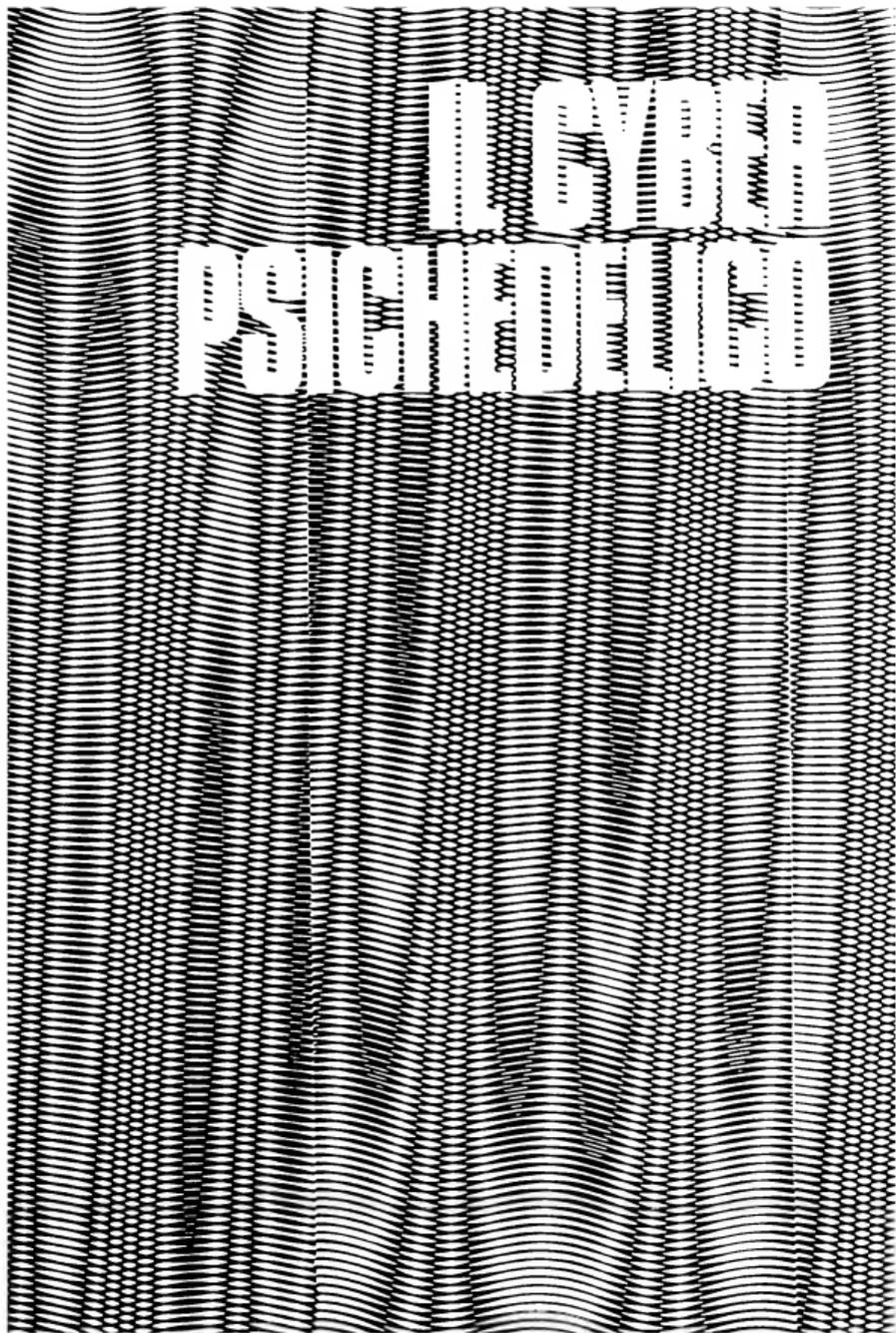


sono coraggiosi ed estremamente furbi nella loro lotta contro potenze spesso imperscrutabili o impenetrabili. Spesso gli hackers si sentono strettamente imparentati agli autori di fantascienza. Come questi ultimi si sentono programmatori e creatori di interi universi, dei quali si sentono unici legislatori. Il rapporto con la tastiera e con la macchina spesso fa nascere complessi di superiorità o di onnipotenza, al punto che un accanito hacker può spesso avere l'impressione di essere un dio. Ad accrescere e stimolare queste forti inebrianti sensazioni e rappresentazioni spesso nella scena hackers, come nella scena freak di tutti i tempi, contribuisce l'uso di stupefacenti di vario genere. Le sedute, i parties, le feste degli hackers sono spesso corredate da forti bevande alcoliche, joints, pillole di anfetamina e volentieri anche un po' di cocaina. Spesso nella scena degli hackers in Germania ci sono posizioni contrastanti sull'uso delle droghe. Ci sono hackers di lunga data che ne hanno sempre fatto uso, mentre ci sono altri hackers in prima linea che sono contro l'uso delle droghe, le quali toglierebbero, a loro dire, la necessaria lucidità e prudenza nell'uso dello strumento dell'hackeraggio. Fatto sta che per lunghe sedute o parties molto intensi di hackeraggio, l'uso di stupefacenti è un ingrediente assolutamente necessario per sentirsi in forma e liberarsi di tutte le inibizioni per intraprendere i viaggi cosmici nell'universo dei dati. È divertente pensare, per esempio, che un gruppo di hackers completamente sballato e fuori di testa possa senza problemi infilarsi in un qualche segretissimo, preziosissimo programma della NASA o di qualche base o ente militare e possa senza farsi alcuno scrupolo combinare quello che vuole. Divertente e senza dubbio destabilizzante. Le sedute e le feste di hackeraggio hanno ormai raggiunto durate e livelli ormai incredibili. Le mitiche sei giorni non mancano neanche qui. Per la Chip Generation, la generazione nata nel mondo dell'informatica, il computer è diventato sicuramente un dio, un mito.





THE
SUNSHINE
LITERARY
SOCIETY



HARDWARE

THE MAGAZINE of SF TECHNOPHILI.

IF YOU LOVE
YOUR MACHINE,

ORDER A COPY
TODAY



Send \$3.50 to HARDWARE Magazine
710 Adeline Street, Trenton, NJ 08611

LE REALTÀ VIRTUALI DI TIMOTHY LEARY

David Sheff

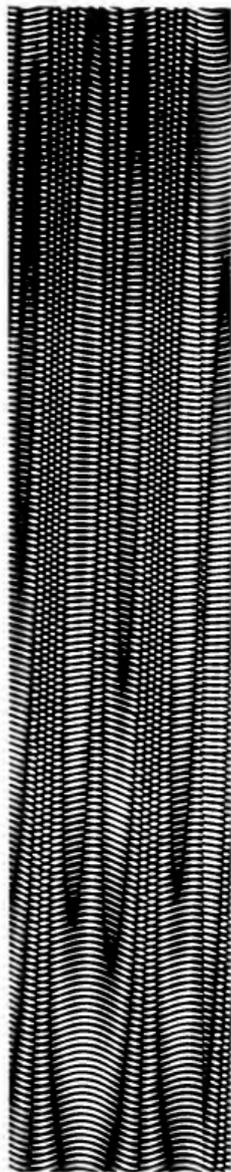
da "Upside", Palo Alto, 1990

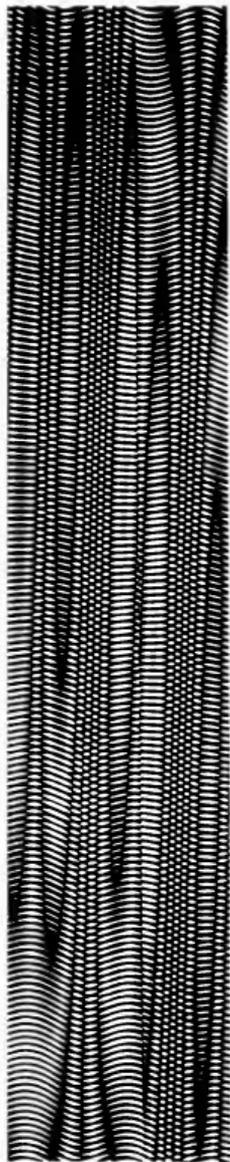
In questa lunga intervista Leary, grande guru dell'esperienza psichedelica degli anni Sessanta, ha modo di soffermarsi, seppur utilizzando un linguaggio spesso volte profetico, sull'apertura di un nuovo mondo, che coincide con l'utilizzo sempre più esteso dello "spazio virtuale". Un nuovo mondo elettronico, che fa perno su alcuni principi base quali l'individualismo e una sorta di nuovo sincretismo sinestetico tra uomo e strumento. Nonostante alcune ambiguità di ordine ideologico, la tensione con la quale Leary sviluppa questi temi è sempre fortemente orientata in senso radicaldemocratico. Obiettivo primario, difatti, è la conquista di tutto il mondo di dati. Ottenere cioè l'effettiva e operante democraticizzazione dell'informazione.

La storia del dottor Timothy Leary è straordinaria. Come egli stesso riassunse in un'intervista da me fatta per *Rolling Stone*: "Ho attivamente sperimentato sette decenni di cambiamento accelerato. Ho fatto surf su ogni onda del ventesimo secolo con ragionevole successo e notevole divertimento. Negli anni Quaranta, sono stato nell'esercito per cinque anni e altrettanti in una scuola militare. Cosa meglio di questo? Negli anni Cinquanta ero invece un intrallazzato giovane professore, con dei bambini, una casa in periferia, e bevevo Martini. Negli anni Sessanta doverosamente e diligentemente mi accesi (turned on), mi sintonizzai (tuned in) e diedi le dimissioni (dropped out) (negli anni Sessanta lo slogan più famoso del movimento era per l'appunto "turn on, tune in, drop out!", N.d.T.). Quale era l'alternativa? Spegnersi, non sintonizzarsi e conformarsi ciecamente?

Gli anni Settanta sono stati il decennio dei prigionieri politici. Nixon gettò i dissidenti in prigione. Io fui il primo ad andarci. Poi, dopo il caso Watergate, fu il turno della banda di Nixon.

Ora come puoi pensare di attraversare gli anni Ottanta e Novanta senza prima dedicarsi al computer e alla rivoluzione dell'informazione?





In un qualche luogo del suo peregrinare Leary è stato presentato a William Gibson, lo scrittore di fantascienza accreditato di aver lanciato il movimento cyberpunk. Egli ritiene che la tecnologia informatica ci permetterà di inventare realtà artificiali basate sulla nostra immaginazione.

La fantascienza, da Giulio Verne a William Gibson, ha sempre ritratto un mondo futuro basato sull'immaginazione degli individui. Ma i racconti perdono la loro credibilità, quando il mondo reale supera la fantasia. In fin dei conti la domanda oggi è: chi vuole leggere storie fantasiose su un mondo in cui l'uomo vola in navi spaziali e atterra sulla luna, e dove poi trova bestie a sei teste di color ametista scuro che sputano fuoco? Noi siamo stati sulla luna e sappiamo che cosa c'è lì.

Ma dei visionari creano il futuro. Un ragazzo immagina dei computers super potenti, non più grandi di un tostapane, in tutte le case americane. Questo immediatamente sembrò una cosa fantascientifica. Ma un decennio o due più tardi i personal computers furono dappertutto.

Oggi, d'altronde, dei futuristi immaginano delle macchine che non hanno bisogno né di ruote e né di strade. Essi prevedono che i viaggi verranno fatti senza bisogno di dover lasciare la propria abitazione. Vedono ragazzi vestirsi con occhiali e guanti spaziali che controllano i mondi reale e virtuale e che accedono senza alcun limite all'informazione. Nessuno sa quale tipo di futuro dovrà sbarcare. Questo però non potrà fermare persone tipo Timothy Leary, il quale, a sessantanove anni, è uno studente del futuro.

UPSIDE: Per usare le tue parole, i tempi stanno cambiando. Partiamo dal generale. Cerchiamo di capire meglio cosa intendi con l'espressione i ruggenti anni Novanta?

LEARY: Nell'età industriale l'organizzazione era basilare. Diversamente nella fase della società elettronica l'individuo diventa molto più importante. L'unità base è la singolarità. Le realtà elettroniche sono ormai personalizzate. La società elettronica coinvolge gli individui a collegarsi in rete, ad applicarsi in settori sempre più in cambiamento, costringendoli per di più a rapidi spostamenti. Ciò significa, nei crudi termini di dollari, che il mercato è diventato il consumatore-operatore individuale. Le vendite commerciali di hardware e software per gli individui, per le loro abitazioni, sono destinate ad au-

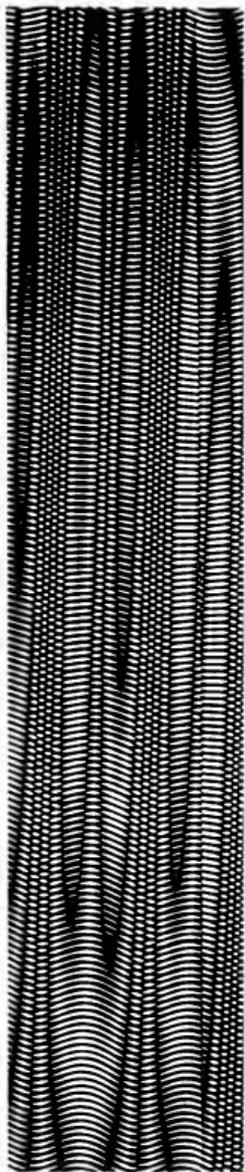
mentare sempre più rispetto a quelle rivolte verso il mondo degli affari e delle organizzazioni economiche. Inoltre, entro dieci o quindici anni, i congegni di realtà virtuali e le forniture di moduli per sentirli diventerà il principale affare della società informatica. L'età industriale era basata sulla compagnia, sulla società e le persone venivano viste come parte di queste, come componenti. Creavano difatti dei prodotti che avrebbero potuto essere fatti solamente da delle grandi società. Ora è tutto individuale. Il petrolio e il carbone sono delle risorse limitate del resto facilmente controllate. Nessuno può controllare l'informazione. Ognuno vi ha accesso.

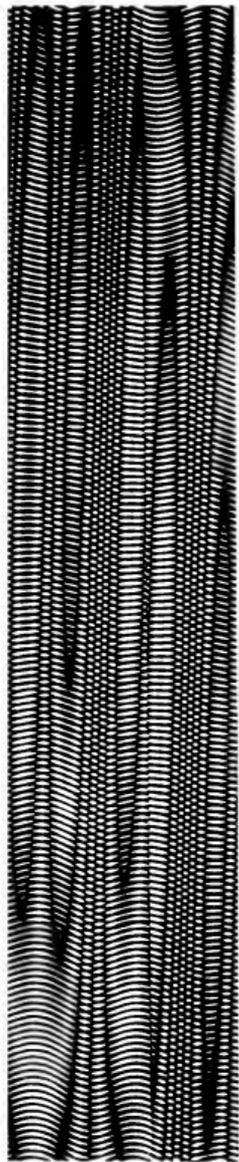
Come credi che sarà l'impatto determinato da queste alte tecnologie?

Vi è un'analogia. La rivoluzione dei trasporti tramite motori è iniziata con l'istituzionale treno, coi battelli a vapore. Non c'era un accesso individuale alle operazioni. Ci vollero centinaia di anni prima che riuscissimo a comprendere che lo scopo genetico – e incidentalmente il grande mercato – fosse quello di creare una classe lavoratrice-consumatrice, tramite gli strumenti di trasporto individuale. Nacque a quel punto la cultura dell'automobile.

Il primo passo del trasporto motoristico fu la produzione e la vendita di grandi veicoli al mercato istituzionale. Treni e battelli a vapore dominarono la prima società industriale e poi camion e buses. In questa prima età paleomobile non vi era nessuna proprietà individuale nell'uso di quei mostri a motore. Occorsero circa due secoli prima che Henry Ford democratizzasse questa industria, con il suo concetto di treno personale. Egli capì che il grande mercato della ruota sarebbe stato dato dal guidatore, dall'operatore individuale. Ciò, incidentalmente, creò quello che gli archeologi chiameranno Stadio Neo Industriale: la società del lavoratore consumista. Al punto che oggi, la media delle case americane dispone di tanti e vari equipaggiamenti meccanici. Sicuramente molti di più delle più avanzate fabbriche dell'anno 1900.

Fammi utilizzare un'altra analogia. Consideriamo il danaro speso in sports. Cinquant'anni fa, in piena età paleoindustriale, la classe operaia non praticava attivamente gli sports. Solo i professionisti riempivano i parchi e gli stadi. La classe benestante e l'aristocrazia giocavano a sports individuali quali il tennis e il golf. Anche il nuoto e lo sci erano per gli snob. Ma negli ultimi tre decenni i





grandi profitti avutisi nello sport hanno fornito equipaggiamenti e vestiti sportivi a tutti.

Oggi la persona media spende molto più danaro in scarpe per la corsa, in giacche sportive e tute di quanto prima facesse in biglietti, per osservare passivamente gli incontri. Gli enormi profitti derivati dal mercato del consumatore privato sono impressionanti. Ma molto più importanti sono i valori umani. Dare la possibilità agli individui di eseguire attivamente ciò che vedono fare ai propri idoli alla TV, attiva un senso di indipendenza e di autorispetto. La gente che si inorgoglisce delle proprie prestazioni personali sarà più sveglia, più autonoma e resistente all'autorità.

Ma come si applicano queste metafore sullo sport e sui battelli a vapore alle industrie di alta tecnologia?

La mia società, Futique (da un gioco di parole tra future e antique, N.d.T.), sta applicando gli stessi principi della personalizzazione e del chiavi in mano per convertire films, video e libri in programmi per gli schermi di casa. Attualmente questi conglomerati linguistici paleoindustriali — studi cinematografici, produttori televisivi, editori — fanno i soldi vendendo a passivi consumatori. Non è poi così ovvio che si potranno fare profitti con films, shows televisivi e libri in celluloide, quando ognuno avrà la possibilità di acquistare programmi televisivi non cari.

Oggi l'americano medio guarda passivamente il sciocco tubo catodico per sette ore al giorno. Gli utilizzatori dei computers stanno apprendendo come creare realtà personali sullo schermo, ma è da dire che questa è una procedura solitaria. Essi siedono scrutando nella Cyberia.

Il software per i propri schermi permetterà ai consumatori di editare icone grafiche, suoni, testi in sceneggiature fatte in collaborazione o competizione oppure giochi di prestazioni mentali multimediali.

Per esempio?

Il nostro programma *Interscreen* comporta degli intergiochi tra l'iniziatore designer e una persona che reagisce. Un po' come colui che serve la pallina e il ricevitore nel tennis. L'"iniziatore" seleziona dal disco-archivio una sequenza di testo, grafica, sonoro e domande. Il reattore carica il disco e reagisce alle veloci sollecitazioni proposte. Ogni risposta viene valutata nei termini di undici indici relativi alle prestazioni mentali, questo sia per quanto riguarda il contenuto che la forma. Prendiamo ad esempio

il libro elettronico denominato *Huchleberry Finn*. Il testo, la grafica, le immagini immagazzinate negli archivi-disco provengono dal libro di Mark Twain. Il consumatore carica il nostro disco ed ottiene di potersi confrontare con Mark Twain. La versione CD permetterà l'immagazzinamento e la manipolazione di alcuni pezzi di film digitalizzati. In due anni avremo il computer collegato con le VCR, in maniera tale che si potranno usare i nostri programmi con qualsiasi film. Per tagliarli, spostarli e produrli nelle sequenze preferite. A partire dal 1996 la conversione alle realtà virtuali sarà soddisfacente.

Ora stiamo parlando di "Back to the future, parte XVIII". Ritorniamo alla realtà virtuale?

Usando il nuovo equipaggiamento, un guanto e una tuta cyber, i quali non sono altro che potenti tastiere o mouse, noi esploreremo realtà digitali e virtuali. Ciò permetterà di usare il corpo per trasmettere segnali al computer e agli occhiali cyber.

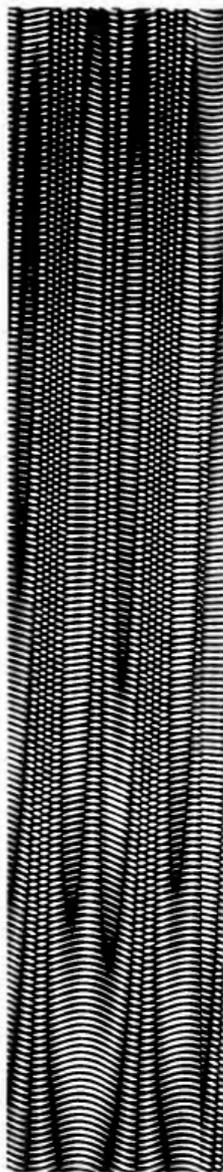
C'è un'intera industria che sta crescendo su questa intuizione. Ad esempio sto lavorando con della gente proprio per sviluppare la tuta, il guanto e gli occhiali.

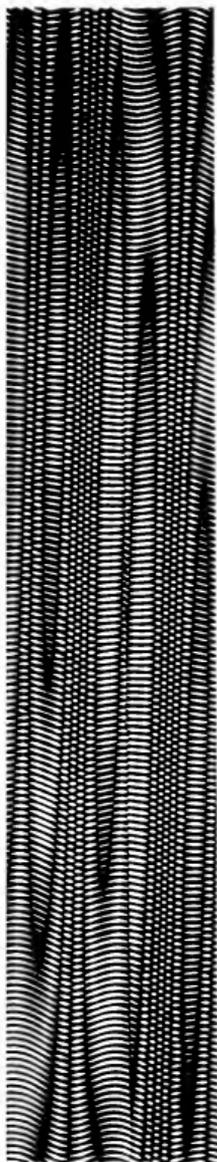
Ma stiamo arrivando a qualche interessante conclusione questa mattina?

D'accordo. Considera la persona nel periodo feudale, inconsapevole di vivere in un pianeta pieno di risorse naturali come gli olii fossili, che avrebbero potuto creare macchine di tipo complesso e produrre energia chimico-elettrica. Telefono, telegrafo, telescrivente, automobili, aeroplani a reazione... Oggi, alla fine dell'età industriale, all'alba dell'età cibernetica, molti ingegneri digitali e managers dell'industria informatica non sono affatto consapevoli di vivere in una cybercultura, circondata da illimitati depositi di informazione, che a sua volta può essere digitalizzata ed utilizzata dagli individui equipaggiati con strumenti cyber.

Perché?

Perché è il futuro elettronico. Non esistono limiti alla realtà virtuale. Tutto ciò riguarda la possibilità di accesso all'informazione. Il possesso di vestiti computerizzati sarà altrettanto significativo nella storia umana di quanto lo furono i primi vestiti nell'età paleolitica. La produzione, il marketing e la distribuzione di forniture relative alla realtà ipertestuale, l'informazione digitale, saranno altrettanto importanti della produzione, del marketing e della





distribuzione dello stesso cibo, metalli e manufatti nell'età feudale e della distribuzione di benzina, elettricità e gas naturale nell'età industriale. Nel 2000 ogni essere umano sopra i cinque anni indosserà strumentazioni cyber e richiederà un flusso costante di realtà informative, dati digitali immagazzinati nell'ipertesto, depositi ad architettura aperta. Pensa alla possibilità di spiare in montagne di archivi, oceani di librerie digitali, giungle di immagini digitalizzate.

Per convertire questi grezzi dati cyber in pacchetti accessibili e utilizzabili da ognuno, bisognerà approntare nuove architetture elettroniche e ingegnerie progettuali.

Nel passato la nostra specie ha costruito abitazioni "artificiali" partendo da baracche con tetti di erba e capanne, per arrivare infine a città, case con rete fognaria, case di lusso, cattedrali, grattacieli. Nell'età cyber non s'intende con materiali quei materiali tipo legno e pietra, ma strutture elettroniche e forme iconiche. Non avrei mai potuto parlare di queste cose anche solo tre anni fa. Questi nuovi concetti di "realtà artificiale", realtà virtuale e cyberspace sono stati introdotti da Myron Kruger, Jaron Lanier e William Gibson. Ciò ha cambiato la nostra nozione del reale, mente contro materia, problema questo che aveva da sempre ossessionato i filosofi per secoli.

Dobbiamo accettare cordialmente il nostro stato di esseri primitivi spinti dalle tecnologie elettroniche nel nuovo ambiente circostante. Non ha importanza come spazialmente a livello allucinatorio possa sembrare, visto che abbiamo due indubitabili elementi da considerare. Il primo è che l'americano medio ora passa sette ore al giorno a spiare nell'etronosfera attraverso la finestra e, secondo, che durante l'ultimo Natale 600.000 ragazzi hanno usato i loro "guanti del potere" per far passare le mani attraverso la finestra. Come inizio possiamo osservare che il mercato per il prossimo Natale richiederà squadre di linguisti, scrittori psicologicamente sofisticati e maghi degli effetti speciali, per disegnare nuovi linguaggi modulari basati su memorie, unità cyber, che combinino insieme parole, icone, strutture. Le sequenze di linguaggio, multilinguistiche e multimediali, creeranno tra le altre cose, una rete di scambio globale dell'informazione. Ciò moltiplicherà l'intelligenza umana ed eliminerà molte delle incomprensioni attuali. L'espressione letterale "The boy fell out of a tree" ha un significato generale solo per un'altra persona che capisce l'inglese. La persona vestita con abiti cyber e collegata con la banca delle infor-

mazioni, ne potrà immediatamente richiamare le immagini. Queste mostreranno un bambino di cinque anni cadere da una palma in una piscina. Potrà inviare questa informazione a cinque amici sparsi in cinque continenti, e stare tutti insieme all'ora del cocktail in una tele/visione cyberrealistica.

Per quanto riguarda l'hardware, quale sarà la differenza tra il cybervestito e la tastiera?

Le lenti sono l'elemento chiave. Senza le lenti, il guanto e il vestito sono fantasiose maniere per inviare impulsi al computer. Ma con gli occhiali non si guarderà più a lungo nello schermo. Si entrerà nello schermo.

Il "guanto del potere" della Nintendo è una versione di ciò che stai descrivendo?

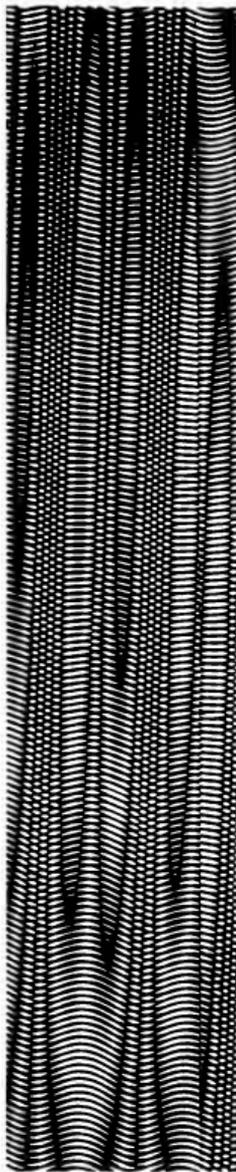
È un primo passo. Un altro ovvio e immediato passo nella costruzione di realtà elettroniche sarà quello di collegare il personal computer alla videocamera, cosicché ognuno potrà lavorare su sequenze di azioni, editarle e combinarle. I personal computers diventeranno macchine editoriali, ma non per parole e numeri, bensì per immagini e suoni.

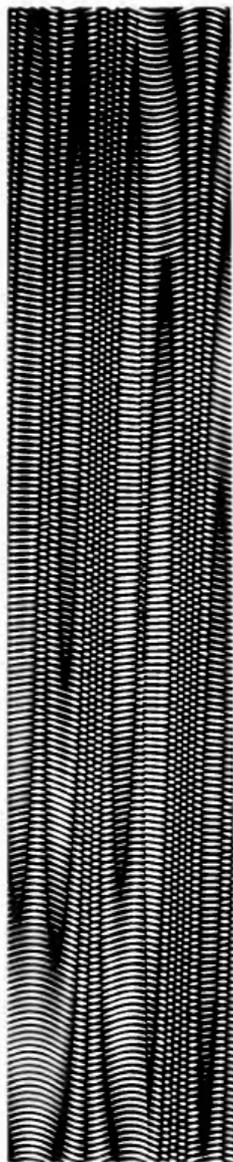
Pochi nell'industria sono convinti che i mondi virtuali abbiano molta rilevanza pratica, al più per il divertimento. Tu naturalmente non sei d'accordo.

Forse ora, non sicuramente nel 2010 o anche nel 1995. Jaron Lanier potrà collegarsi con te, e tu essere in un ufficio che non esiste. Le lenti su cui sta lavorando sono grosse come occhiali. Le compagnie giapponesi stanno ora producendo schermi lenticolari grandi come un francobollo. Esse comunicano una realtà ad alta definizione così reale che non si può dire se ciò che si sta vedendo è materiale o elettronico. L'IBM ne ha approntato una semplice versione in sviluppo e ha intenzione di collaborare con i sistemi Nintendo. Difatti con un set di lenti e un guanto, si potranno giocare partite virtuali a pallamano. Dicono che sarà fuori per il Natale del 1990.

Ma questo riguarda ancora il divertimento per i ragazzi. E il resto?

L'Autodesk sta lavorando su un prodotto che permetterà agli ingegneri e agli architetti di passeggiare attraverso gli stabili, stabili virtuali s'intende. I dottori potranno essere messi in grado di viaggiare attraverso il corpo del paziente.





Viaggio virtuale fantastico?

I computers sono già usati come simulatori. L'hardware e il software per le realtà virtuali sono già in uso, per creare simulazioni che includano multidimensioni. Una specie di realtà che non si potrebbe altrimenti ottenere con uno schermo fisso. Una simulazione di volo diventa completamente realistica viaggiando. Quando giri la testa e guardi indietro, vedi quello che avresti visto stando nel vero abitacolo.

L'industria ad alta tecnologia sta programmando questo futuro?

Gli uomini impegnati nell'industria informatica in realtà non hanno percezione del futuro. Non è d'altronde il loro compito vederlo. Essi sono solo dei capi dell'età industriale. Età industriale significa grandezza e quantità. Il futuro sarà improntato diversamente su dimensioni più ridotte. Sulla decostruzione dell'informazione per renderla accessibile. Sull'individuale piuttosto che sulla megacorporazione, sulla comunità piuttosto che sulla nazione. William Gibson è uno scrittore estremamente dotato e intelligente, ed è profetico rispetto a fin dove ci porterà la tecnologia, benché ne tragga conclusioni differenti dalle mie. In un libro, a uno dei suoi personaggi, viene domandato da quale nazione provenisse. Lei sapeva solamente che le nazioni avevano delle linee e forme colorate sulle cartine. Importanti nel futuro saranno solamente città e società economiche. Le città stanno per diventare dei centri di informazione, proprio come le grandi città-stato nell'Italia del passato. Genova e Firenze, Pisa e Roma. Esse saranno gruppi di centri informativi, orientati gli uni verso gli altri. Ad ogni modo il futuro della tecnologia richiederà un'altra maniera di pensare. Le grandi multinazionali nel campo elettronico ora provengono dall'età della fabbrica. Si prende del metallo, della vernice, colla e qualsiasi altra cosa e si fabbricano o una macchina o un pezzo di software o hardware. Nell'età dell'informazione il processo sarà perlomeno invertito. Si dissolveranno queste strutture. L'informazione sarà il metallo, la colla e la vernice.

Se questo è vero, non è forse una minaccia per le grandi compagnie? Una volta che la tecnologia e l'informazione saranno di tutti, succederà un po' come

per l'energia solare. Come poter monopolizzare il sole?

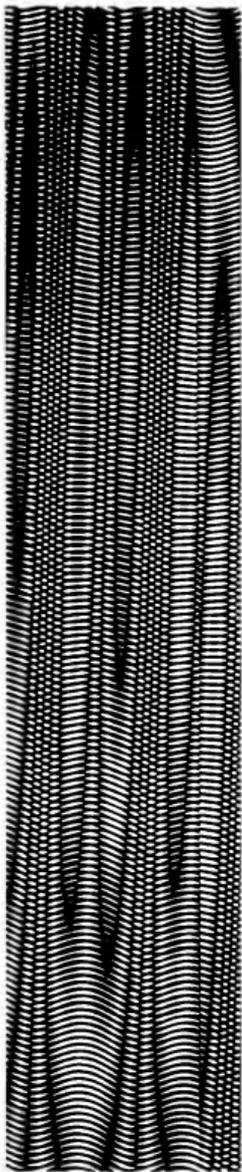
Della gente cercherà assolutamente di farlo e alcuni profitteranno enormemente di questo. Ma una differente specie di compagnia sarà la base del futuro. Ho parlato con dei finanziari, i quali concordano sul fatto che in dieci anni le industrie filmiche, televisive ed editoriali saranno come le industrie del carbone, del petrolio e del rame. Esse produrranno dei materiali non raffinati, grezzi, delle nuove informazioni digitali, che saranno poi raffinate e distillate. In questa maniera un qualsiasi quattordicenne potrà decidere di dire "Hmmm, voglio quei due minuti di *Via col vento*". Con questi potrà programmare e quindi controllare il proprio mondo, a un tale grado che ora è nemmeno immaginabile. L'industria cinematografica, la TV e quella editoriale forniranno semplicemente materiali rozzi per il raffinamento e la distillazione che opererà la gente.

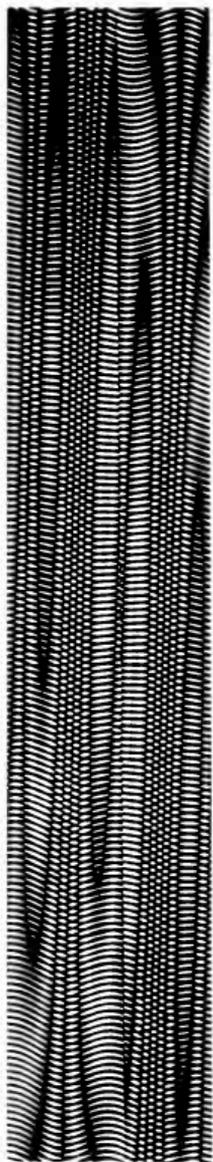
In che modo l'informazione sarà accessibile?

Quando ci saranno altre persone come Ted Nelson. Ted Nelson è un brillante profeta, che sta propagando queste idee da parecchi anni. Ted coniò il termine ipertesto (hypertext) nel 1974. La sua idea era che avremmo avuto a nostra disposizione delle librerie di informazioni, utilizzabili velocemente ed efficacemente. Naturalmente ciò è esatto se pensiamo a dove siamo quindici anni dopo. Nelson è fondamentalmente un bibliotecario. Una dozzina d'anni prima dell'*Hypercard* della Macintosh, egli aveva un programma concettuale per archiviare, per spostare le informazioni e ricercare i dati necessari. La sua utopica concezione vede una sorta di McDonald dove si ha diritto di andarci, inserirsi alla presa di corrente e ottenere qualsivoglia informazione si desidera.

È utopico? Ciò di cui abbiamo bisogno sono proprio più concessioni

Si otterranno informazioni invece di quella metabolica merda carboidrata. È una buona idea, perché almeno si otterrà la nozione di accesso individuale, ma non sono proprio sicuro che prenderà questa forma. La sua idea è che si avrà bisogno di fornitori di informazioni per controllare discriminazioni e pagamenti di diritti. Io penso che debba essere più direttamente accessibile. Nel futuro bisognerà solamente collegarsi attraverso il proprio vestito cyber, usare il proprio guanto controllore e i propri





occhiali, e vedere dove si sta per viaggiare nell'universo dell'informazione. In ogni stabile, c'è un banco di quattro o sei telefoni, o addirittura venti e più. Allo stesso modo, nel futuro, dovunque si andrà, ci saranno delle piccole fessure dove potersi collegare.

Con la banca dei dati?

Certo, ce ne sarà una ogni isolato, come oggi esistono le cabine telefoniche.

Come si farà a pagare per l'informazione?

Buona parte di questa sarà gratuita, o essenzialmente gratuita, come l'acqua. Ci sarà una tassa cittadina.

C'è un interno limite a causa dell'esistente tecnologia. Le linee telefoniche ad esempio non possono trasportare abbastanza informazioni da trasportare i films direttamente nelle case.

Anche questo cambierà definitivamente. Le linee telefoniche diventeranno talmente antiquate entro dieci anni quanto lo sono le fruste da calesse. Faremo sempre meno affidamento su queste limitanti tecnologie. Difatti i telefoni portatili diventeranno accessibili entro dieci anni quanto lo sono oggi gli orologi con Topolino.

Una volta con le tute cyber, come le utilizzeremo?

I produttori non stanno per diventare dei passivi spettatori con prodotti finiti. Ciò è molto importante. Ogni individuo sarà in intercomunicazione coll'intero universo dei dati, organizzato attraverso i nostri collegamenti comunicativi. Ci sarà un ingresso di dati proveniente da molte fonti differenti e da tutte le persone che si vorrà. Si potranno sminuzzare questi dati e utilizzarli parzialmente o anche completamente e condividerli con i propri amici. Il quattordicenne di San Francisco potrà avere cinque rapporti d'amore simultaneamente, con una bella attrice di Berlino, alcune ragazze brasiliane, allacciare affari d'amore virtuali, amicizie virtuali, competizioni virtuali.

Queste persone saranno persone reali, persone digitalizzate o persone concettuali?

Ciò comporterà alcuni nuovi paradossi filosofici. Ci sono adesso tre differenti reali: la realtà materiale (MateReality), la neuro realtà e la realtà elettronica. Nelle ultime due qualsiasi cosa si possa pensare o sognare potrà essere creata e comunicata elettronicamente. Si entra nella realtà fisica ogni volta che si leva la propria tuta cyber, e allora ci si adeguerà alla carne. Nel cyber mondo, si

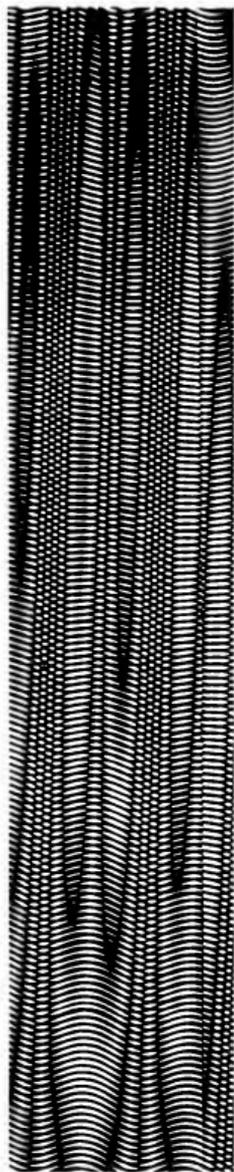
potranno avere competizioni, affari d'amore, scambi, incontri di scacchi, progetti di ricerca: si scierà su qualsiasi montagna con tutta questa meravigliosa gente e ognuno potrà comunicare molto di più grazie al linguaggio globale e alle icone. Letteralmente sarà grazioso quanto il linguaggio dei bambini. A un certo punto, forse, ci si toglierà l'apparecchiatura cyber. Allora si potrà toccare come succede attualmente.

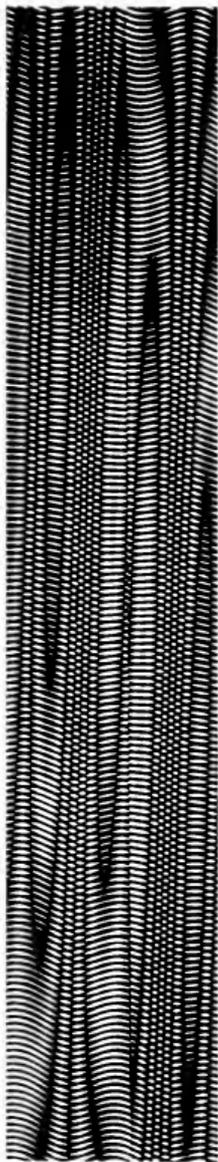
Non c'è forse un aspetto negativo in tutto questo giocare intorno alla realtà virtuale? Un che di orwelliano. Poi stai dicendo che passeremo tutto il nostro tempo in un mondo di fantasia.

Non tutto il nostro tempo. Probabilmente un terzo del nostro tempo. Già ora l'americano medio passa sette ore al giorno incollato allo schermo, col naso e gli occhi ormai risucchiati in esso. Ciò è terribile. Quindi useremo quelle stesse sette ore in maniera interattiva. Apprenderemo, l'intelligenza si moltiplicherà grazie all'aumentato rapporto con l'ambiente nel frattempo esplorato, tramite i giochi fatti, le nuove persone incontrate, i nuovi linguaggi appresi, l'incredibile facilità con la quale si avrà accesso e si produrranno immagini. L'intelligenza aumenterà, quando si potranno avere rapporti con persone in Giappone o in Russia ed avere accesso a infiniti popoli e risorse. La biblioteca del Congresso sarà disponibile a ogni ora e in ogni luogo, e così pure la *Pravda* di oggi, o il professore di una qualsivoglia materia. Tutto diverrà parte del proprio mondo, e alla gente non importerà più con chi si sta lavorando o interagendo. E non stiamo certamente rinunciando all'intimità. Ci saranno difatti dei nuovi livelli di intimità. Si svilupperanno un'etica e un'estetica completamente innovative, anche nel mondo virtuale. Ci si sta avviando verso una pirateria virtuale, una villania virtuale e un sesso virtuale. Stanno per accadere dei rapporti sociali completamente nuovi: "Vorrei che tu mi mostrassi i miei codici d'accesso, perché ti amo". E allora forse ci leveremo i nostri vestiti reali.

Noi pensavamo che i computers fossero buoni al massimo per il desktop publishing e il word processing?

Il cervello è strutturato in maniera tale da operare in un mondo digitale. Il cervello di tutti è stanco, annoiato, in quanto limitato dalla povera, statica stimolazione della famiglia tipo del 1990. Se si convertisse il mondo fisico in fasci di elettroni, si otterrebbe una percezione più chiara





del suono, delle immagini e, molto più importante, la capacità di poter muovere il tutto, cambiarlo e trasportarlo. Prendiamo ad esempio un pezzo di Beethoven. Schiacciando un bottone si avranno 3300 violini che lo suonano. La realtà che presiede all'attività del cervello è sostanzialmente una realtà di tipo quantico. Ogni materiale è in realtà informazione congelata, anche se si tratta di una sedia, di un uomo o di una swastika. L'umanità ha lottato per costruire dei manufatti. Dapprima i primi coltelli di pietra — manufatti dell'era paleolitica —, poi gli utensili di metallo e quindi via via macchine, macchine per comunicare e infine macchine che conducono all'epoca del digitale. Quando la maggiorparte della gente pensa all'elettronica, in realtà pensa agli strumenti televisivi e all'hardware. Elettronica significa solamente una cosa. Informazione, impacchettamento e spedizione di essa alla velocità della luce. Le macchine sono semplicemente dei contenitori e trasformatori di tutto questo.

Come tutto ciò si compirà e come stiamo nei confronti del Giappone?

La rivoluzione industriale è l'apice dell'abilità umana nel produrre sempre più complessi prodotti manifatturati finiti. Il terrore, l'incubo delle "industrie fumanti", che l'età industriale pone e che sia Blake che Mary Shelley videro, è quello della robotizzazione degli esseri umani. Gli esseri umani sono diventati in Germania e in Giappone, in un certo senso, ciò che essi avevano intravisto: un efficiente, levigato, meraviglioso ingranaggio in una macchina incredibilmente precisa e scorrevole. È meraviglioso, se vai in Giappone e si osserva il lavoro, si noterà che non vi è nessun ostacolo. L'ho già detto prima. Sono una squadra di giocatori. Dalla finestra della mia stanza dell'hotel, ho osservato venti giapponesi scaricare dei grossi scatoloni, ed avevano le stesse movenze dei Lakers (i Lakers sono una grande squadra di basket di Los Angeles, N.d.T.). Non c'era nessun lavoratore che in quel momento pensasse cosa fare alla propria ragazza quando poi sarebbe tornato a casa. Questi ragazzi traevano orgoglio dal loro lavoro. Si muovevano e passavano tra loro queste enormi latte, come se fossero stati dei ballerini. I giapponesi hanno l'abilità di saper lavorare come noi non sappiamo fare. Però alla Sony, Akio Morita disse continuamente che essi non avevano la mercepsichica (psychware). Diversamente noi abbiamo la testa (headware), il software.

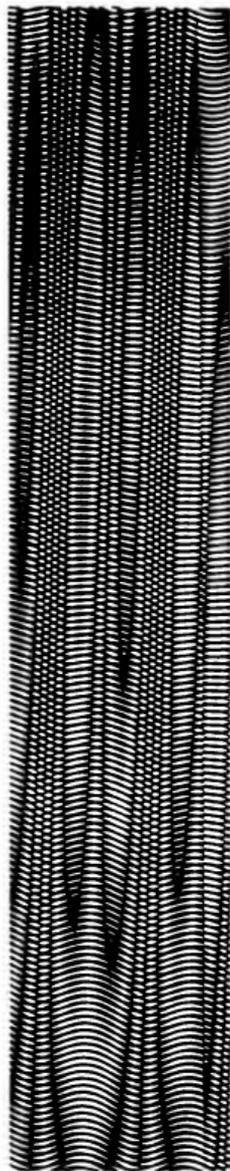
Significa?

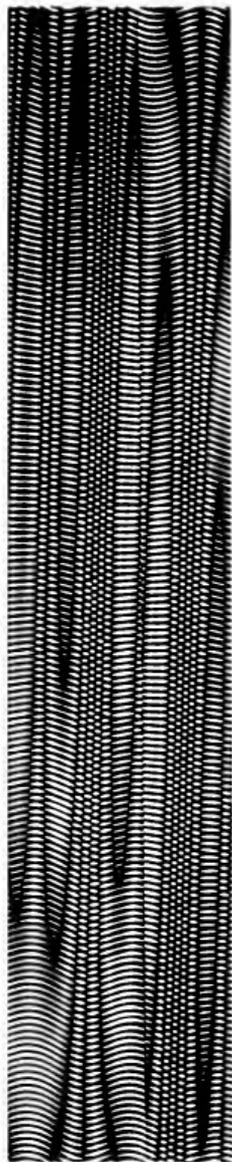
Il software è la nostra creatività, immaginazione e raziocinio individuale. Proprio come il petrolio, il metallo e il carbone provengono da ben definite zone geografiche, c'è una sola zona da dove proviene questo software, e questa è la chiave: è quell'individuale, fottuto, cervello umano. Quando si costruisce una fabbrica che è strutturata in maniera ordinata, si limita la creatività individuale. Questa è una contraddizione nello stesso sistema. Non c'è una tradizione rispetto al pensiero individuale. Nel dire questo non vi è ostilità da parte mia. I giapponesi e i tedeschi e i quattro piccoli dragoni stanno venendo qui e fondano fabbriche per costruire macchinari sulla nostra East Coast, nel midwest e nel sud. Ma per usufruire delle risorse naturali e in particolare del lavoro elettrosferico essi dovranno venire sulla costa del Pacifico, da San Diego a Bellevue, Washington.

Gli abitanti più occidentali sono quegli audaci che sanno esplorare il cervello e ordire strutture di elettroni. Questo è già successo a Hollivood. Sono britannici coloniali così come noi siamo gli indigeni indiani della costa del Pacifico. Per 24 dollari essi vogliono noleggiare i nostri cervelli. Vogliono le nostre accelerate capacità elettriche. Ciò riguarda le ricerche sugli psichedelici che già avevo condotto negli anni Sessanta. Esplora e colonizza il tuo cervello. E ciò è quello che i programmi di utilizzo mentale della Futique intendono fare. Si digitizzano le idee e le si riprocessano agli altri. È la tradizione dell'individualismo. La West Coast americana è una piattaforma che genera innovatori incessanti per ogni continente.

In questo scenario, come possiamo fare meglio degli indiani che vendettero Manhattan?

Siamo in una meravigliosa situazione di cooperazione con la Germania e il Giappone, giacché essi stanno venendo qui per poter sfruttare le nostre risorse naturali. Si sa, non si può indottrinare la creatività. Non si può insegnare il senso dell'humour. Ma si sa anche l'importanza delle nostre risorse mentali. Nell'età dell'informazione ogni cosa pende dal lato dell'individuale. Un individuo che sa come usare la propria testa è più importante di una dozzina di comitati. Incidentalmente la traduzione per "glasnost" è "pensa da te stesso e interroga l'autorità".





È più probabile che coopereremo o diversamente cercheremo di battere il Giappone al suo gioco?

Se fossimo furbi ci uniremmo, negozieremmo. Non stiamo per vendere i nostri cervelli. Noleggiamo semplicemente la nostra capacità a navigare nel cervello. Diventeremo dei fornitori di potere mentale. Al contrario del petrolio o del carbone, le realtà neurali non sono delle risorse limitate. Si espandono alla velocità della luce.

Come potremmo trarne miglior profitto da ciò?

Prendere il loro hardware e fare quello che noi facciamo meglio. Fornirgli il software. Il software che oggi ha la Nintendo è essenzialmente un piccolo uomo giapponese che salta su e giù e scalcia. È un peccato che non abbiamo tratto vantaggio da questo. Ci sono difatti 26 milioni di quelle macchine in giro qui. Dobbiamo essere all'altezza di quel piccolo software per aiutare i nostri ragazzi ad usare quegli incredibili, potenti strumenti.

Ma non ha forse la Nintendo preso pienamente il controllo delle sue licenze, al fine di prevenire che le molte compagnie americane producessero software compatibile?

Essi abbisognano di un buon software per il loro hardware. Proprio come noi necessitiamo del petrolio arabo per le nostre macchine. Ed è qui che le realtà virtuali trovano il loro spazio, così pure i software di intercomunicazione o di intervideo. Al posto di fare un incontro di lotta o calciare, i miei programmi possono porre il consumatore nella condizione di fare all'amore con Marilyn Monroe o di giocare a tennis con Lendl.

Ma come mantenere il controllo delle idee quando i giapponesi sono spesso volte migliori nel perfezionarle?

Nell'età elettronica l'informazione non si controlla. Essa sta mutando, crescendo ed evolvendo troppo rapidamente.

La gente vuole veramente questa cosa? Non si sta forse già soffrendo per l'eccesso di informazione?

Domanda giusta per Gutemberg. Gli dissero: "Johann, non c'è un mercato per la tua invenzione, non c'è un mercato individuale per materiali stampati. Perché sbattersi?" Entro cinquanta o cento anni, però tutte le città europee ebbero il loro centro di stampa, con ognuno che si ingegnava di imparare a leggere e scrivere. Quando al-

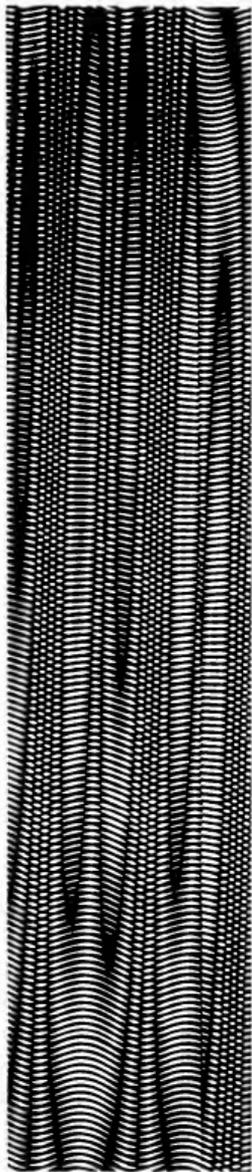
cuni ingegneri andarono dai direttori dell'IBM per dire che avrebbero sviluppato dei personal computers, questi allora risposero loro: "Perché la gente dovrebbe volere dei computers? Che cosa ne dovrebbe fare di questi?" Toccò a Jobs e Wozniak avere la visione che i computers sarebbero stati usati da tutti.

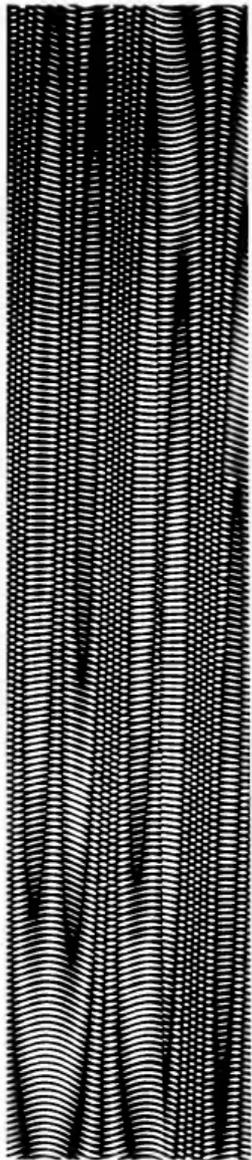
Ora la gente fa la stessa cosa con me, dicendomi: "il ragazzo medio non ha nessuna intenzione di mettere delle cose sullo schermo". Questa è una balla. La persona media è equipaggiata con un cervello affamato di cibo elettronico. Il cervello è un organo dedito a qualche vizio. Una volta spinto verso strumenti di alto livello, non si potrà più utilizzarlo per compiti di routine.

Non è un po' idealistico dire che la gente vuole farsi la propria programmazione. Non siamo forse un bel gruppo pigro, che gode di quelle sette ore davanti al televisore?

Bisogna vendere la nuova cosa ai ragazzi. Dimentica gli adulti. I ragazzi non vogliono sedere passivamente e guardare i programmi di qualcunaltro. Quando avranno la possibilità di scegliere, essi ne saranno coinvolti. Proviamo a domandare a un ragazzo se preferisce giocare Nintendo o guardare i cartoni animati. Essi vogliono fare entrambi, combinare entrambi in un programma inter-comunicante. L'idea di fondo è che i ragazzi che hanno utilizzato i "guanti del potere" della Nintendo o simulatori non passeranno il resto della loro vita passivamente davanti a quello sciocco tubo. Se si darà loro la possibilità di farlo e gli strumenti per farlo, non ritorneranno mai indietro alla indolente vita vegetativa che ha caratterizzato la generazione dei loro genitori. Col software Futique, in corso di sviluppo, metteremo in grado il quattordicenne di sintonizzare il proprio guanto mentre la propria famiglia starà seduta a guardare il telegiornale delle sette. C'è George Bush e: hey, arriva Marilyn Monroe, che si siede sul grembo di George e gli sta per dire "vieni qui, George, ascolta questo...". Il papà volgerà lo sguardo al suo ragazzo e gli dirà: "stai ancora giocando con quel coso? Smettila!"

Come queste visioni del futuro influenzeranno la lista delle 500 compagnie economicamente più forti? Se l'informazione è davvero una risorsa naturale co-





me l'acqua, come riusciranno a mantenerne il controllo? Come ne trarranno profitto?

In generale, nell'età elettronica il controllo non potrà essere equiparato al profitto. Ma questa metafora della fornitura d'acqua è molto utile. È vero che nel passato delle ricchezze sono state costruite, proprio tramite il controllo dell'acqua. Basti ricordare il film *Chinatown*. La gente che fondò Los Angeles fu coinvolta nella politica dell'acqua, la convogliarono nel centro urbano e la vendettero. Ora proviamo a pensare agli archivi di informazioni immagazzinate nelle biblioteche, nelle iconoteche e nelle banche dati del mondo intero. Proviamo a pensarle nei termini di grezza risorsa naturale. Le nuove tecnologie televisive determineranno l'installazione di linee telecomunicanti di dati, per accedere ai depositi di informazioni del cybermondo.

In che senso i computers possono essere paragonati agli psichedelici?

Per migliaia di anni si è saputo che esistono dimensioni della coscienza umana che possono essere esplorate dagli yogi, dai sufi o dai visionari, ingerendo delle piante psichedeliche. Si determinano però due problemi nel voler descrivere queste in termini oggettivi. Da una parte la limitata disponibilità di agenti psichedelici e dall'altra la non esistenza di una tecnologia linguistica, che possa esprimere o comunicare questo tipo di esperienze. Gli Indù erano capaci di sviluppare l'iconografia del *Bhagavadgita* e i Buddisti Tibetani hanno i *Thangkas*. Molte di queste immagini visionarie sono dei Mandala, con un cerchio al centro: l'occhio. Il mandala è la fondamentale espressione visuale del cervello, perché è semplicemente una riflessione di ciò che il cervello "vede".

Ad ogni modo, attraverso i secoli, dei culti visionari e dei pittori predisposti verso il mistico hanno prodotto queste visioni interne. Esse sono molto coerenti. L'arte aborigena è molto coerente con l'arte psichedelica. Keith Haring, il grande graffitista, ha prodotto icone mitiche che avrebbero potuto essere riconosciute da ogni aborigeno o da un bambino di cinque anni. Ma gli schizzi manuali non possono scrivere in neurolinguistica. Con alcuni effetti speciali di tipo filmico, noi possiamo simulare la coscienza psichedelica, la molteplicità e la simultaneità, il sovraccarico e il miscelamento sensoriale e così via. Ora, per la prima volta, con attrezzature quali la cybertuta adatta allo spazio virtuale, si potrà specchiare

l'esperienza più pienamente. Ogni persona che indossa questi occhiali dice: "Yea, è proprio come un'esperienza psichedelica".

Oltre a creare un'esperienza psichedelica, vi sono altri parallelismi?

Non è un segreto che ogni persona che ho incontrato nel campo della realtà virtuale sia un veterano dell'esplorazione psichedelica del cervello. Non meraviglia del resto che il personal computer sia stato popolarizzato da Steve Jobs e Steve Wozniak, i quali entrambi hanno preso psichedelici.

Gli psichedelici ci hanno insegnato che i nostri cervelli potevano essere caricati ed esplorati. E che una mente allenata poteva controllare i panorami interni. Gli psichedelici hanno insegnato a sette milioni di persone (in America, N.d.T.) che la propria mente può controllare tutto quello che il cervello esperisce.

Ho visto il muro trasformarsi in palme e improvvisamente in ragazze che ballavano l'hula-hula. I muri qui nel frattempo respiravano e le palme si trasformavano in ragazzi, e le palme stesse poi cominciarono a guardarmi in cagnesco.

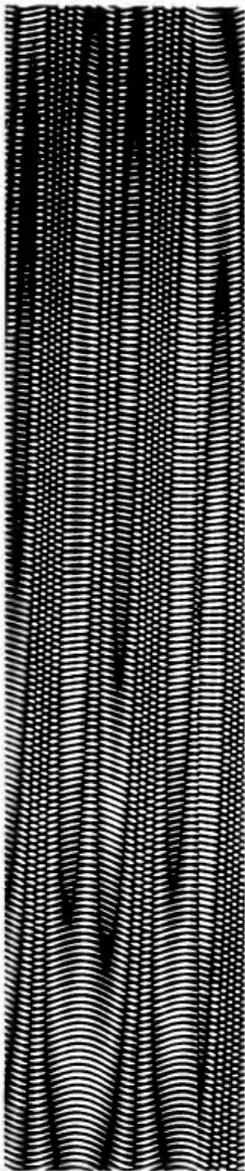
Hey, mi dissi, riprenditi, gira il selettore.

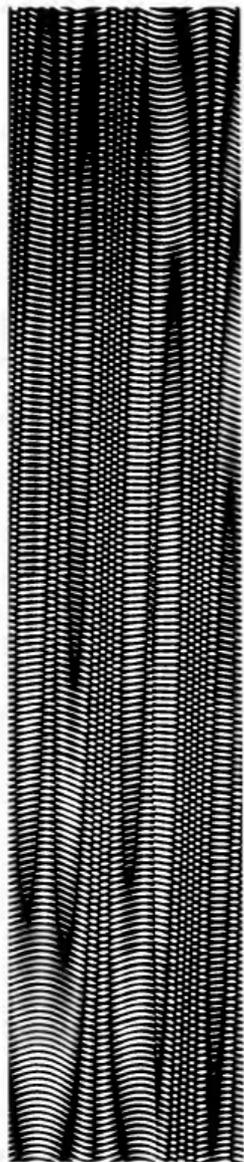
Le realtà virtuali sono quelle realtà che la mente e il cervello insieme contribuiscono a creare. L'esperta persona psichedelica ha imparato come muoversi attraverso queste realtà. Ora si tratta di farlo attraverso una realtà virtuale prodotta dalla tecnologia, invece che dalle droghe.

Cosicché la realtà virtuale è un'eredità della sperimentazione psichedelica degli anni Sessanta?

Qui vi è un certo storico determinismo genetico. Non appena l'umanità sviluppò artefatti e tecniche per manipolare il mondo materiale, come il coltello di pietra, l'ascia e il fuoco, si capì meglio come trattare questa materia. Abbiamo poi continuato questo implacabile inseguimento degli elementi ultimi della materia. La fisica quantica ci ha poi insegnato che la materia è fatta da pezzetti accesi/spenti chiamati quanta o quarks.

La materia è proprio il temporaneo blocco congelato di informazioni digitalk. (gioco di parole tra digital e talk, N.d.T.) I filosofi dell'età industriale erano dei materialisti statici. Parlavano sulle leggi di Newton. Le leggi di Newton non sono dei decreti locali, limitati a certi temporanei stati. L'energia è proprio quando due rocce sono percorse





insieme e producono delle fiamme. La materia è nello stesso processo di trasformazione. Questi sono alcuni indubbi principi topologici di senso comune sugli atomi e su come le forme molecolari e le molecole organiche creino corpi autoreplicanti.

Circa 25.000 anni fa prendemmo il coltello di pietra e finimmo di sviluppare la scissione atomica. Tre secoli fa, si poteva forse immaginare un'accelerazione lineare che conducesse alla fissione nucleare. L'apice dell'età industriale è stato l'Unione Sovietica: industria pesante, collettiva, centralizzata. Il definitivo stato-fabbrica. Il grande vantaggio che i giapponesi e i tedeschi hanno avuto, è stato quello di aver perso la seconda guerra mondiale, e che quindi i loro impianti industriali siano stati distrutti. Noi stiamo ancora fabbricando dei bombardieri Willow Run. L'Unione Sovietica, fino a sei mesi fa, era ancora nella convinzione di star combattendo la seconda guerra mondiale.

Cosa pensi delle teorie di John Naisbitt, apparse su "Megatrends 2.000"?

Apprezzo questo allegrante ottimismo. Non penso però che egli intuisca le vere novità della tele/comunicazione e della costruzione delle realtà virtuali. In realtà sta succedendo tutto così in fretta. Bisogna ricordare che è stata l'informazione elettronica a far cadere il muro di Berlino. Havel, lo sceneggiatore dissidente, divenuto da poco presidente della Cecoslovacchia, ha fatto un commento profondo. Egli ha detto di essere stato più toccato dall'assassinio di John Lennon che da quello di Jack Kennedy. Ovviamente egli comprende molto bene il potere dell'informazione elettronica nel mondo del futuro.

Specificatamente, cosa stai facendo per andare nel futuro?

La mia società, Futique, sta facendo dei test di intelligenza per due prodotti di intercomunicazione. *Head Coach*, il primo, permetterà di fare un libro elettronico, in competizione con altri. *Inter-Com*, il secondo, costruirà un eccitante, veloce, gioco mentale interattivo in cui i punteggi appariranno sul video, nei termini di 11 indici di profitto mentale. Quando si parla del futuro, bisogna tenere bene a mente che sta salendo un inesorabile algoritmo. Non è mai capitato a coloro che sono cresciuti colla macchina a vapore di costruire grandi battelli a vapore per far sì che la gente utilizzasse la loro tecnologia. Henry Ford, d'altro

canto, fu un vero genio, perché predisse che la sua invenzione sarebbe stata di uso comune, per gli individui. Automobile sta a significare che ognuno sarebbe stato mobile. La tecnologia televisiva è penetrata nei nostri soggiorni e ha cambiato la nostra vita. Così la tecnologia è finita nelle mani degli individui e dove vi è danaro. Ma in cinque anni l'hardware sarà sostituito dal software.

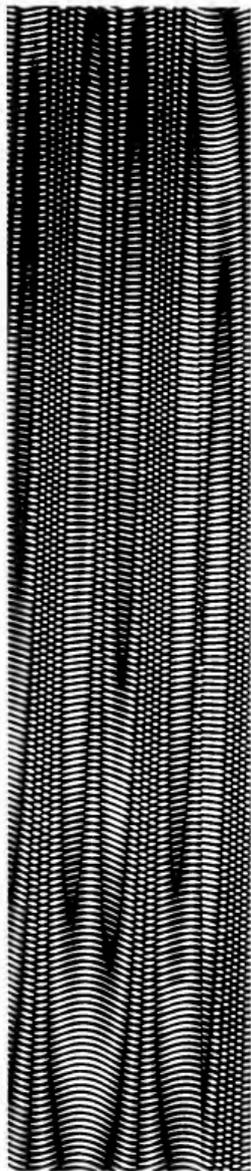
Alcune società di alta tecnologia nella Silicon Valley sono come l'Unione Sovietica sotto Breznev, ancora al lavoro su un modello di industria pesante centralizzata. Con poco interesse al consumatore individuale. Per molti versi, Silicon Valley mi richiama una Detroit digitale.

Molta gente però percepisce Silicon Valley e più in generale il settore dell'alta tecnologia come uno di quei posti nella nazione dove le idee sono ancora considerate preziose; dove dei giovani imprenditori investono danaro in nuove compagnie e dove le grandi società sono in cerca di nuove idee. Dissenti?

Spero che sia certamente così. Giovani come Jaron Lanier sembrano essere sulla strada giusta. Ted Nelson, naturalmente, è una grande "star". Dopo aver aiutato gli scrittori ad organizzare i loro pensieri, sta ora adattando per la scrittura dell'high school una carta termica. C'è un prototipo. Un furbo software accessibile al piccolo consumatore. Il primo genio digitale che produrrà software per trasformare il personal computer in un "cybertelefono" diventerà un Henry Ford più Walt Disney dell'era elettronica.

Credi che le grandi società, comportandosi secondo vecchi schemi, rallentino l'evoluzione?

C'è un genetico ritmo storico in questa. Nessuno può facilitarla, e nessuno potrà spingerla indietro. Bisognerà aspettare fino a che i ragazzi crescano. Potrai vederla passare dinanzi. Oppure sarai lì ad aspettare. Io ho progettato di farla.





INTERVISTA A KLAUS MAEK

Amburgo, 1990

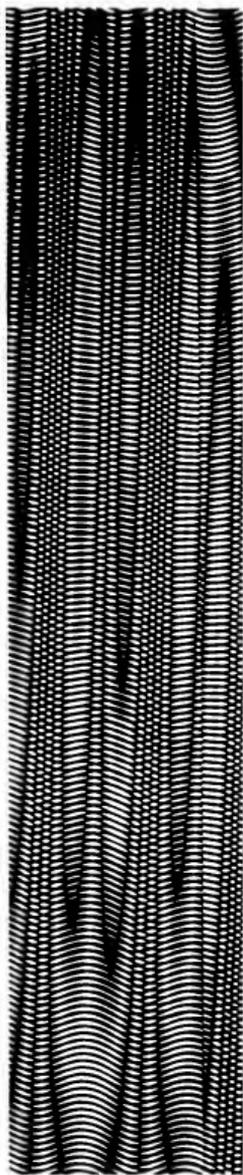
Klaus Maek è un'attivista ed un attento studioso della comunicazione e delle sue dinamiche. Ha scritto la sceneggiatura per il film *DECODER*, che parla appunto di pirati della comunicazione; lavora presso la Freibank, piccola società di Amburgo, che si occupa della promozione, distribuzione e tutela dei diritti di gruppi musicali indipendenti. Ha scritto un libro sugli "Einstürzende Neubauten" e sta finendo di montare un altro film su W. Burroughs. Organizzerà un convegno in alcune città tedesche sul cyberpunk.

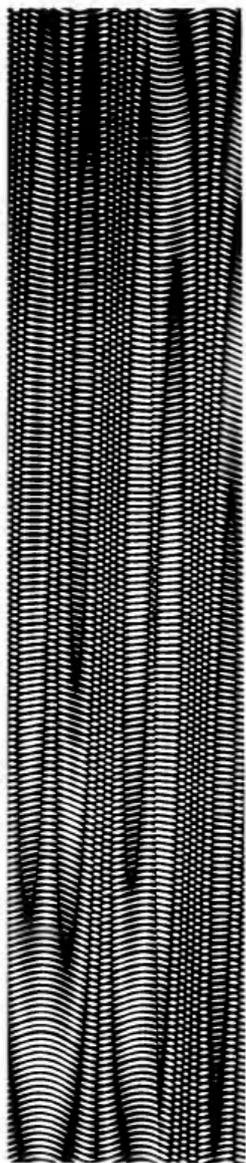
La prima volta che ho visto una dimostrazione di "cyberspace" non ero così entusiasta perché sapevo che sarebbe stato necessario molto lavoro prima che questo diventasse veramente potente e utile.

Infatti finora il cyberspace consiste in una macchina che con un "data glove" e un paio di occhiali ti permette di vedere i tuoi spostamenti, spostamenti che puoi orientare attraverso il movimento di questo guanto. Hai davanti agli occhi la simulazione di una stanza e puntando il guanto verso il soffitto tu voli verso l'alto e vedi la stanza da sopra. Chiaramente il lavoro di programmazione della stanza è stato lunghissimo e la definizione grafica degli oggetti sembra quella dei video-giochi dei primi anni '70.

Sembra quindi qualcosa di eccitante più nella prospettiva futura. Poi bisognerà vedere cosa faranno le grandi industrie e l'industria militare e spaziale. Prova a pensare solamente l'impatto del cyberspace sulle industrie di giocattoli o sui videogiochi. Temo che la gente venga completamente espropriata dall'uso di questa scoperta e che molti se ne staranno tutto il giorno con gli occhiali in testa a viaggiare nel cyberspace e si estraneino dalla realtà, perché la realtà virtuale è molto meglio della realtà stessa.

Credo sia importante adesso, che tutta la gente che si occupa di informazione, a partire dagli hackers, i programmatori e coloro che si occupano di scienza, inizi a incontrarsi e a discutere della questione. La realtà è andata avanti molto più velocemente della letteratura, cyberpunk è un nome inventato ma la cosa veramente impor-





tante sta accadendo adesso. Ci sono delle "mind machines" inventate da gente come noi che sono state vendute a delle multinazionali giapponesi e che, puoi esserne sicuro, col '90 entreranno in produzione, diventeranno di moda, e che la gente le userà come oggi il "walkman". Con gli occhiali il loro effetto sarà potenziato. Queste producono frequenze alpha, beta e theta che condizionano il cervello, perché il tuo cervello riprende quello che succede all'esterno, e ti programmano per essere "fuori" o rilassati. Saranno il giocattolo perfetto per i managers e per tutti coloro che sono stressati, anche se sono delle evoluzioni della "dream machine" di Burroughs e Gysin.

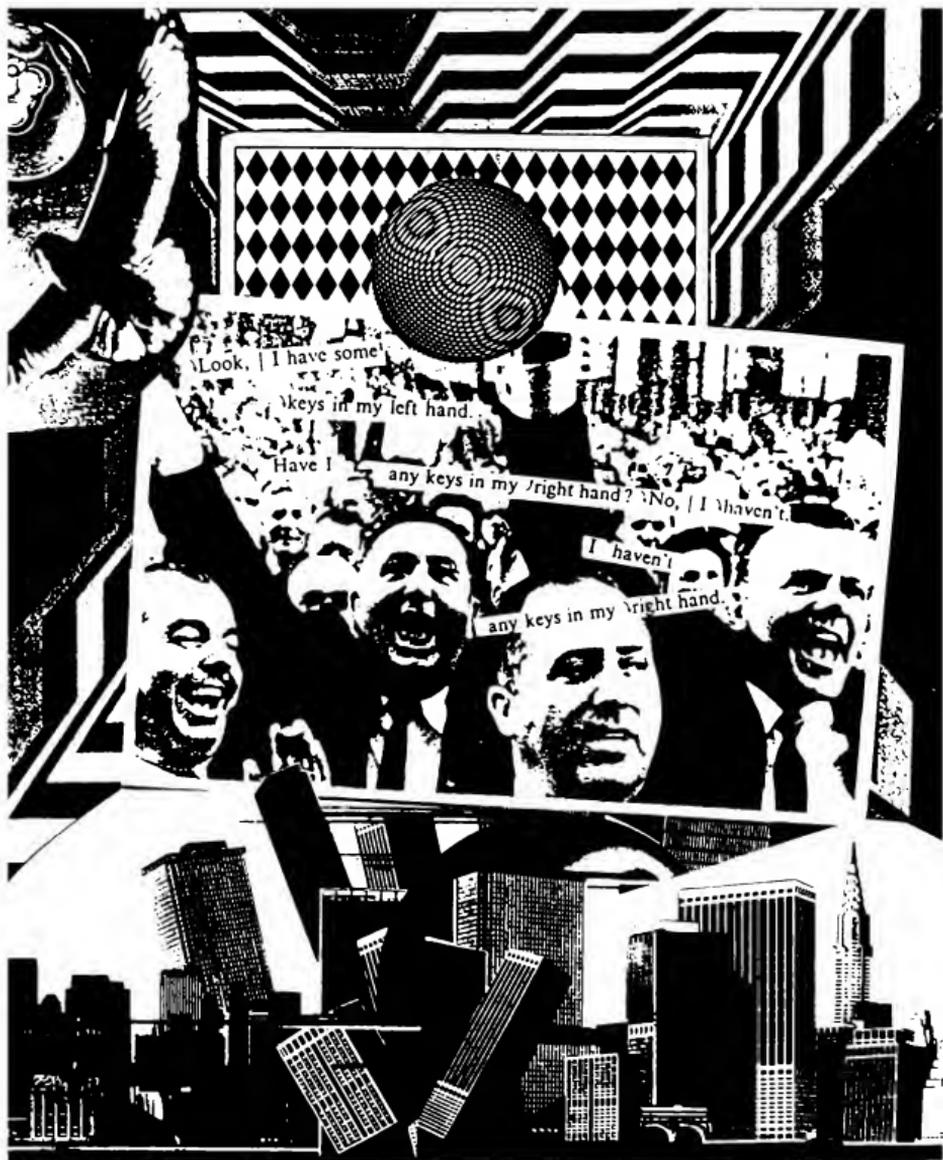
Anch'io vorrei però avere queste macchine, per provare il loro effettivo funzionamento. All'inizio ero contrario, mi chiedevo cosa potessero servire delle macchine così, dicevo che non erano necessarie per meditare, ma in realtà, anche se non ne sono il sostituto, ti agevolano molto.

Bisogna guardare dentro a queste cose e conoscerle per capire quando uno ne fa l'uso sbagliato. Le cose che producono l'intelletto umano possono essere molto pericolose nelle mani delle multinazionali, ma ancora più pericolose nelle mani dei politici.

Chi sono i cyberpunk di oggi? Li ho cercati, ma non ne ho trovati ancora molti. Questo è il motivo per cui ho mandato in giro per la Germania questa lettera. Per trovare gente, per fare una rivista o qualcos'altro. Di sicuro so che provengono dai più diversi giri, e questa cosa mi piace molto. Ci sono vecchi cyberpunk che provengono dalle esperienze psichedeliche degli anni '60, come Timothy Leary e altri californiani. Ma, in California, ci sono anche questi giovani che hanno sviluppato il cyberspace e altre tecnologie. E poi, qui, ci sono gli hackers. Eppure credo che il cyberpunk, finora, sia un qualcosa di veramente nuovo, e che la maggior parte della gente lo abbia compreso solo secondo ciò che ne dice la letteratura di fantascienza e non per i suoi legami con la realtà. Quelli di cui ho parlato prima vengono però tutti dallo stesso background, cioè le controculture. Ma quanto potranno andare avanti? Li aspettano, sono pressati dalle multinazionali che offrono loro veramente molti soldi...

In fondo anch'io non so esattamente chi siano i cyberpunk e aspetto: "I mostri che noi creiamo ci danno il benvenuto a bordo" questo è quello che ho scritto nella mia lettera, per cercare di creare abbastanza reazioni per fare un libro o una rivista.





RICORDATE TIMOTHY LEARY?

Christopher Johnston

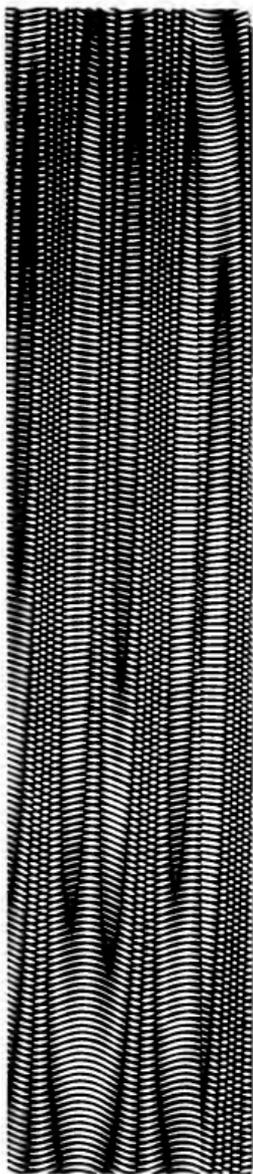
da "Fast Forward", suppl. elettronico
del "The Village Voice", nov. 1986

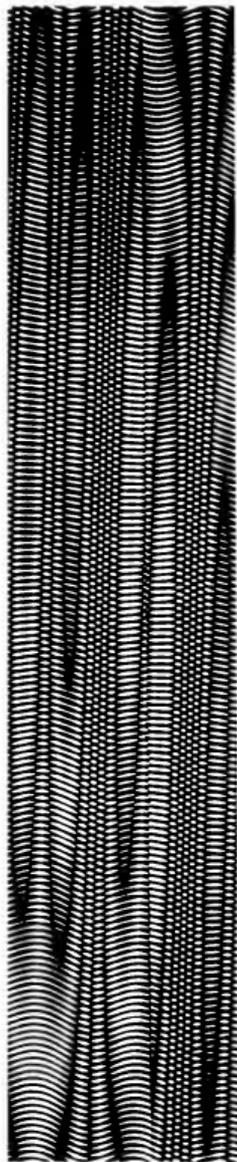
In questo articolo vengono descritti alcuni videogames prodotti da T. Leary. Sono tra i primi da lui prodotti ma, nonostante ciò, sono estremamente significativi, quanto a modalità di svolgimento dei giochi stessi e soprattutto a obiettivi proposti. Sono in sintesi dei videogiochi di ruolo, un po' sull'esempio di "Dungeons and Dragon", ed hanno come proprio scopo essenziale quello di contribuire all'allargamento dell'area della coscienza e di sviluppare una computeristica alternativa. Interessante notare inoltre la collaborazione sviluppata con W. Gibson a proposito di un videogame significativamente chiamato "Neuromancer".

“I computers sono più assuefanti dell'eroina”, dice Leary, che ne ha quattro nel suo ufficio nella California meridionale. “Ma io sono un utilizzatore intelligente, non uno che ne abusa.” Leary fu coinvolto nei computers divertendosi con giochi come la *Guida dell'autostoppista per la galassia*. Esso era una combinazione di word processing con il *Lotus 1-2-3*. Tutto ciò gli fece comprendere che i personal computers sono condotti ideali per la realizzazione di un pensiero individuale originale.

“I miei istinti computeristici sono i miei impulsi ribelli.” Ci dice. “La gente ha bisogno di qualche maniera per attivare, caricare, cambiare i dischi nella propria mente. Negli anni Sessanta avevamo bisogno dell'LSD per espandere la realtà ed esaminare i nostri stereotipi. Con i computers visti quasi fossero dei nostri specchi, l'LSD potrebbe ora non essere più necessario.”

Leary ha creato e scritto il testo per *Mind Mirror* e portò il suo progetto all'Electronic Arts di San Mateo, California, che poi ha venduto il prodotto per i computers della IBM, della Apple e per il Commodore 64. “Lo scopo di *Mind Mirror* è di avere persone che esaminino i loro stereotipi. Come vedono le persone amate, loro stessi, o altre figure come Gesù Cristo o Gandhi.”





In *Mind Mirror* i giocatori (fino a quattro per volta) scelgono una persona che essi vogliono mentalmente visionare (mind-scope). Se, per esempio, volessimo visionare le interne potenzialità del cervello di Ronald Reagan, non abbiamo altro da fare che di scrivere il suo nome nel personal, allora *Mind Mirror* elencherà una serie di tratti della personalità come capacità di conoscenza, capacità di puntare diritto all'obiettivo o sfaldamento psicologico. Usando una scala in otto punti si è deciso di adattare ogni tratto a quelli di Reagan. Leary ha basato le sue domande sulle ricerche che fece negli anni Cinquanta, per la dissertazione all'università di Berkeley.

Mind Mirror assegna gli attributi della personalità Reagan rimandando le risposte dei giocatori. Allora si assumerà la persona Reagan e la si giocherà attraverso una serie di situazioni, nelle quali ci si dovrà comportare esattamente nella stessa maniera che avrebbe fatto Reagan. Le 2000 situazioni in *Mind Mirror* sono ilari e sono indubitabilmente la parte migliore del programma. Dopo aver scelto una situazione, si ha una scelta di quattro risposte differenti.

Si sceglie a quel punto la situazione per la quale preferibilmente Reagan avrebbe optato.

I responsi da me favoriti sono quelli della situazione concettuale, dove Reagan può essere sia l'uovo o lo sperma, che combattono per diventare un feto. Frasi classiche abbondano, quali: "Medita questa triste verità. Trilioni sono eiaculati, pochi sono scelti".

Similari situazioni a scelta orientata sono disponibili per l'utero, il seggione, i giorni di scuola, e così via fino all'età adulta.

"Mappe mentali", diagrammi a forma di torta mostrano fino a che punto stiamo aderendo alla nostra idea di Reagan, e sono disponibili dopo ogni turno. Al livello per principianti, entra in funzione un altro pezzo chiamato "Head Coach", che ci avverte se ci stiamo allontanando troppo da Reagan nelle nostre risposte.

Mind Mirror è molto divertente e potrebbe essere un parziale antidoto alle pigrizie mentali, una piccola malattia conosciuta – ma ampiamente tollerata – tra gli americani oggi. Le 30.000 copie vendute così velocemente lo segnalano come un successo, e non vi sono dubbi che grazie ad esso Leary stia facendo un sacco di soldi. Questo programma vale i 35 verdoni che bisogna sborsare per esso, ed è un piacevole break rispetto agli usuali giochi nel mercato dei personal computers.

Nuove frontiere

In attesa del successo di *Mind Mirror*, Leary ha formato una sua società di software, Futique (l'opposto di anti-que), e intende produrre novelle elettroniche basate su classici originali. Il primo progetto della Futique, *Neuromancer*, è un adattamento del brillante romanzo di fantascienza di W. Gibson. È la storia di un hacker chiamato Case nella Terra del ventunesimo secolo, una società post-nucleare sopraelevata coperta da una matrice di dati a spettro mondiale che Case deve incrinare.

Neuromancer è atteso per il prossimo aprile (1987, N.d.T.). È stato prodotto dalla Futique in unione con Cabana Boy Productions e Activision. La Cabana Boy ha acquistato i diritti filmografici da Gibson per 100.000 dollari e sta programmando un film, *Neuromancer*, dal costo di 20 milioni di dollari, che dovrebbe essere fuori per l'estate 1988. La versione software di *Neuromancer* porrà il giocatore nel ruolo della Cabana Boy Productions, con il compito di fare la versione filmica di *Neuromancer*.

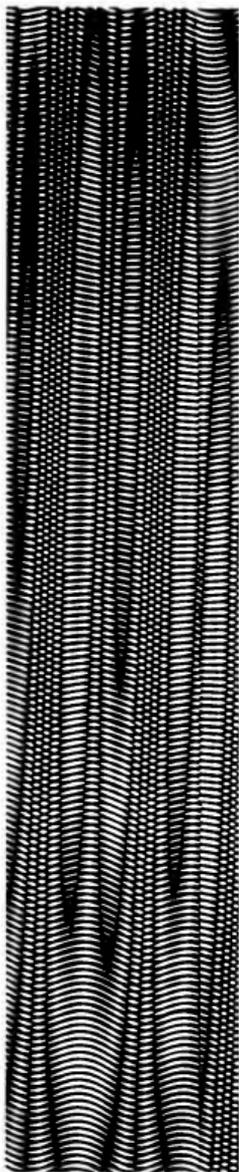
"Noi lo chiamiamo un film mentale", spiega Leary. "Il giocatore ha un contratto e fa il film. Segue ogni evento, e dipende dalla sua scelta che cose differenti succedano. L'idea è recente e c'è un continuo alimentarsi, avanti e indietro, di tutti gli elementi. Eleva questo tipo di giochi su un più alto livello."

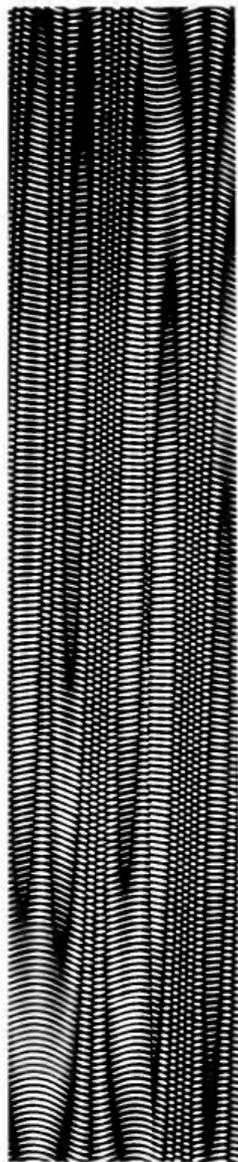
Neuromancer (il software) includerà un concorso, in cui i giocatori invieranno i loro risultati. Il giocatore che arriverà più vicino alla sceneggiatura della Cabana Boy vincerà un viaggio a Londra, dove il film verrà girato.

Il presidente della Cabana Boy Asley Tyler aggiunge che il successo del film dipenderà da quanto il pubblico sarà coinvolto dal gioco della Futique. "*Neuromancer* è un progetto completo informativo e comunicativo. Stiamo toccando persone ad ogni livello. Normalmente le compagnie filmiche producono T-shirts e giochi dopo che il film ha avuto successo. Stiamo cambiando questo concetto, facendolo a ritroso."

Per quando il film sarà in distribuzione, la Futique metterà in circolazione un'altra versione di *Neuromancer* basata sul film.

Lo stesso autore di *Neuromancer*, William Gibson, sarà coinvolto in questi progetti. Alla fine dell'anno (N.d.T. 1986) egli avrà finito di scrivere *Mona Lisa Overdrive*, la sua terza novella ambientata nel XXI secolo, e farà un tour con Leary nel prossimo settembre.





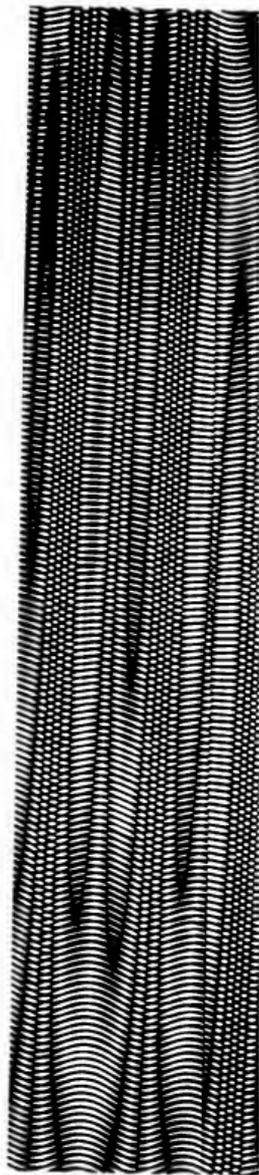
"Abbiamo associato con noi il migliore scrittore della post-avanguardia, e i migliori grafici che potessimo per *Neuromancer*" suggerisce Leary. "Sto lavorando con l'autore e sto facendo da me stesso la sceneggiatura per il software, con l'aiuto di programmatori per scrivere il codice per il computer."

"Lo stesso William S. Burroughs scriverà una parte della sceneggiatura. Keith Haring e Peter Max le grafiche; mia moglie Barbara il design grafico."

Altri progetti in programma sono un racconto poliziesco basato su *Will*, l'autobiografia del compagno di corso di Leary, lo scassinatore del passato Watergate G. Gordon Liddy. Leary ha anche in programma una versione del gioco di pietre dal *Magister Ludi* di Hesse.

Con *Mind Mirror* e Futique, Leary sta aiutando a ridefinire il ruolo del personal computer, che nella sua breve vita è stato rinchiuso piuttosto nei noiosi ruoli della produttività, efficienza, struttura, e controllo. Egli sta scommettendo sul fatto che c'è la possibilità di uno spazio per una controcultura computeristica.

Grazie all'aiuto di *Mind Mirror*, il personal computer sta cambiando in uno strumento per l'autoesame e per porre questioni intellettuali. "Ho da dirti" dice Leary "che i computers sono la cosa più sovversiva che abbia mai fatto."





IL MANIFESTO PER LA RICREAZIONE DEL MONDO

Come fu rivelato a Fraser Clark

(edizione completa—con esauriente spiegazione
del "softwear" impiegato)

da "Encyclopædia Psichedelica", n.1, Londra, 1987

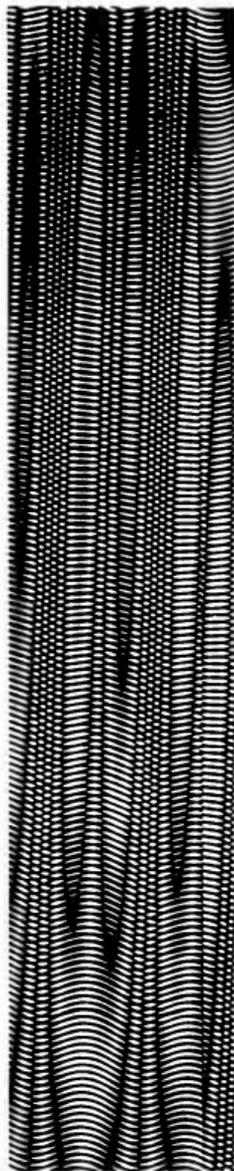
Questa rivista è l'organo ufficiale degli Zippies che, nelle intenzioni degli autori, dovrebbe pubblicare 100 volumi entro l'anno 2.000. Lo Zippy è l'hippy del '90, pagano, tecnologico, eco-liberazionista, che combina l'idealismo di tipo socialista con l'affermazione individuale, che sa dominare le droghe. Insomma un soggetto che sa equilibrare la dimensione materialistica con quella spirituale, che comprende quindi che la tecnologia non è da rifiutare, come facevano gli hippies degli anni '60, ma da considerare come possibilità reale di progresso per la gente, chiaramente se gestita direttamente dalla gente stessa. Per maggiori ragguagli si consiglia la lettura dell'intervista a Fraser Clark su *Decoder* n.2. Qui di seguito pubblichiamo il "WoManifesto per la ricreazione del mondo", il loro programma, e un esempio di sviluppo di uno di questi punti.

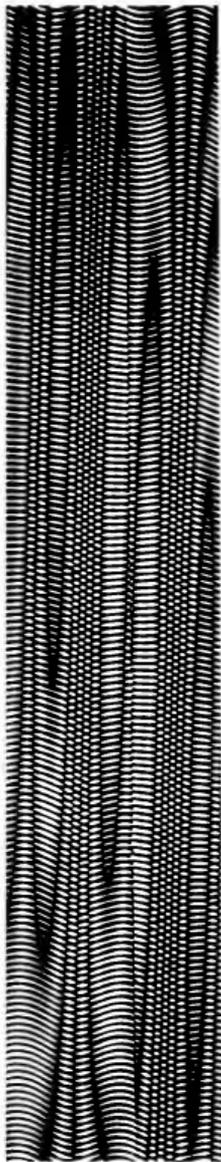
PREAMBOLO

Caro lettore, ciò che stai per leggere presenta una visione del mondo così differente dalle bugie di cui tu ogni giorno sei nutrito, un mondo che è stato ridicolizzato ad un costo così elevato, con i tuoi soldi, ed è — più importante di tutto? — un po' fuori moda, tanto che una persona come te ci deve lasciare un po' di tempo per illustrare il nostro caso. OK?

La psiche umana è così frammentata oggi che il pensiero concettuale è tirato all'osso; degradato in slogan ad un estremo, o in sotto-lingue specializzate all'altro.

Gli Zippies (gli Hippies degli anni '90) suggeriscono che il concetto chiave, che può risolvere all'istante l'apparente complessità in una proporzione molto più maneggevole, sta nelle polarità generali all'interno di ogni psiche umana tra l'HIPPY degli anni '60 e la TECHNOPERSONA.





Questi sono solo nomi, naturalmente, e molti altri potrebbero averli usati. Romantico e Razionalista. Est ed Ovest. Saggiezza e scienza. Per nostra definizione Gesù fu un Hippy degli anni '60.

Perché usare la parola Hippy, allora? Perché è la parola più potente di tutte. Sciocca ancora la gente. Li irrita, li fa incazzare. E ciò è necessario.

Probabilmente l'Hippy è anche la parola che nei secoli futuri verrà usata per descrivere un certo tipo di WoMan (Woman + Man) che è emerso più e più volte chiaramente nel nostro progredito Ventesimo Secolo; qualcuno che ha creduto nella possibilità di una Nuova e differente Era.

A noi piace molto essere moderni, ma con un piede nel Medio Evo. Le donne non possono ancora camminare tranquille nelle strade! Una Nuova Era non è il paradiso, semplicemente un sano, mondo "normale".

Teosofista. Anarchico. Socialista. Comunista. Bohemien. Esistenzialista. Beat. Mod & Rocker. Hippy degli anni '60. Freak. Punk. New Waver. Hippy Punk. Punk Hippy. ZIPPY (Hippy degli anni '90). Oggi ci sono due gruppi che si sentono ispirati in ciò che stanno facendo. Tutti gli altri si trascinano confusi quanto umanamente possono. (Oh, pazienza, caro lettore!)

Technopersona: capisce che razionalità, organizzazione, fare piani a lungo termine, costanza e coerenza sono necessarie per acquisire qualcosa di solido dal punto di vista materiale.

Hippy degli anni '60: capisce che la visione, l'individualità, la spontaneità, la flessibilità e una mente aperta sono cruciali per realizzare qualcosa dal punto di vista spirituale.

Uniscili, ed otterrai lo ZIPPY (l'Hippy degli anni '90).

Argomento

Gli Hippies degli anni '60 furono un antidoto naturale

I 9 PRINCIPI DEL WOMANIFESTO PER LA RICREAZIONE DEL MONDO

- 1 Principio Ruolo dell'amore
- 2 La libertà è il nostro unico diritto –
Null'altro conduce alla libertà personale
- 3 Non c'è rivoluzione senza evoluzione personale
- 4 Gli emisferi armonizzati sono più salutari.

ZIPPY (Hippy dei '90) = HIPPIE DEL '60 + TECHNO-PERSONA

- 5 We are the world is you
- 6 Pace amore e un buon profeta

7 Di si al cambiamento

8 S.M.I².L.E. Migrazione nello spazio, aumento dell'intelligenza, incremento della vita

9 D.I.Y. Do It Yourself

Quarto principio

Gli emisferi armonizzati sono più salutari

ZIPPY (Hippy dei '90) = HIPPY DEI '60

Ogni mondo, dal sistema nervoso di una cellula ad un pianeta, ha due emisferi: Yin e Yang. Interno ed Esterno. Sinistra e destra. Questi sono meno opposti che complementari, e sono nell'inevitabile natura delle cose.

Ogni psiche all'interno della nostra civilizzazione contiene un Hippy e una Technopersona, ed ogni problema, sia esso fisico, emozionale, mentale, spirituale o sociale, può esser definito come il grado di carenza di un'armonica coesistenza di questi due emisferi.

L'Hippy dei '60 possono ESSERE, la technopersona può FARE. Armonizzando i suoi emisferi, lo Zippy può FARE ED ESSERE. Può Essere (da solo, qui, subito, senza neurosi) e può Fare (il lavoro ad un buon livello con un gruppo).

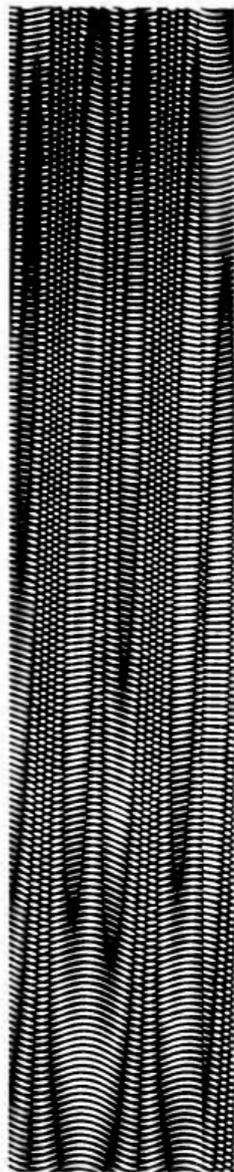
Technopersona e Hippy devono imparare l'uno dall'altro. L'Hippy, guardando dentro di sé, vede ciò che è naturale e moralmente corretto. (Eros - Responsabilità personale) La Technopersona, guardando al di fuori, vede ciò che è possibile. Lo/la Zippy deve cercare lo scopo della Vita all'interno di sé, e poi ciò che è possibile nella prospettiva storica. E poi deve tendere a questo fine.

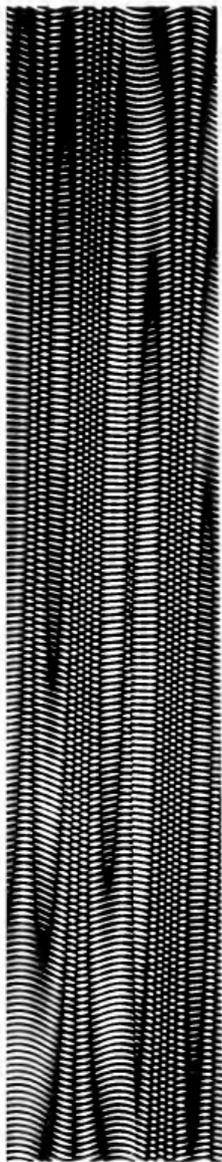
Niente deve essere tralasciato. Al contrario. Deve essere aggiunto all'altro. Se la Technopersona ha dominato troppo a lungo, passa due settimane a Majorca, stattenne un mese in Bolivia o al Borneo, o in qualsiasi altro posto che stimola la tua fantasia. O cerca di trovare un maestro di meditazione che non ama la pubblicità. O spedisci un contributo al WoManifesto Zippy.

Se l'Hippy è stato la tua stella polare per tutto questo tempo, trovati un lavoro, scrivi al giornale della tua città, aggregati al CND, o organizza una cooperativa biologica.

Le ferite della nazione possono rimarginarsi solo attraverso l'armonia di quegli estremi e di quella violenza stridente tra gli interemisferi.

I due emisferi naturalmente tendono verso l'equilibrio, a meno che siano innaturalmente bloccati. Ma poiché l'applicazione insensibile di una teoria intellettuale li ha messi fuori gioco nel primo posto, l'applicazione di un'al-





tra teoria ci guiderà solo più in profondità. La visione che nasce dagli emisferi armonizzati non è teoria. È Responsabilità Personale.

Noi Zippies, dato che i nostri emisferi sono giustamente equilibrati, porgiamo due suggerimenti/domande di tipo politico, ognuno dei quali nasce da questo Quarto Principio. Noi appoggeremo il partito politico che li adatterà, insieme all'abolizione di quei crimini come la violenza contro le persone.

La Responsabilità Personale, che pazientemente punta verso la giustizia sociale all'interno della Libertà, presto scopre che ciò che c'è al culmine è incompatibile con il progresso immediato, paventando una perdita sul personale.

Allo stesso modo, un movimento troppo lento è incompatibile con ciò che sta al culmine, che perde fiducia nel progresso della giustizia sociale, e di conseguenza anche nella società e nella natura umana.

Al momento i due emisferi sembrano andare alla deriva in campi avversi ed armati. Si sente la puzza del disastro, ma non possiamo fermare il sistema. Il PATTO DEL CONSENSO DEL 2100 propone un nuovo tipo di consenso sociale.

Lasciamo che cominci un dibattito nazionale, poi, come nuovo tipo di società noi speriamo di esservi coinvolti per un secolo a partire da oggi.

Forse un ricco, che non accetta di perdere il suo benessere ed il suo prestigio e che utilizzerebbe tutto il suo potere per opporsi e frenare ogni brusco attentato alla giustizia sociale, seguirebbe liberamente la Responsabilità Personale se potesse aver garantiti i suoi averi, e passarli ai suoi figli, ed ai figli dei suoi figli. Non potrebbe una prospettiva di cento anni aiutarlo a vedere le cose in maniera più riflessiva e meno egoistica?

E non potrebbe un povero, sempre più disperato, che potrebbe fare tutto ciò che può per minare ed insanguinare il clima politico/culturale che percepisce muoversi troppo lentamente verso la giustizia sociale, essere anch'egli coinvolto in un senso di armonia sociale, se vede che la vita sua e dei suoi figli si muovono, in effetti, inesorabilmente verso un perfetta società futura?

Non può essere un breve od un facile dibattito che noi pensiamo possa terminare con un accordo di tale portata. Poi, racchiuso questo in un atto del parlamento, noi inizieremo a muoverci passo dopo passo, ogni anno sempre di più - 1% della redistribuzione del capitale ecc.

Parliamo molto dell'olocausto nucleare. Ma concentriamoci di più su una visione di ciò che noi realmente vogliamo. Dopo tutto perché non dovremmo muoverci a piccoli passi se non esiste ancora nessuno di questi valori?

Noi la chiamiamo Terapia dell'Avversione all'Olocausto. E quale eredità da lasciare ai nostri figli ed ai loro figli. Sicuramente saremo ricordati dalle generazioni future come quella generazione che ha preparato il campo per tutto il futuro genere del WoMan.

Un grande credo da portare attraverso tutto lo spazio!

Ma il PATTO DEL CONSENSO DEL 2100 non verrà preso in seria considerazione, non importa quanto sia intelligente, finché non ci sarà una rinascita dello Zippy.

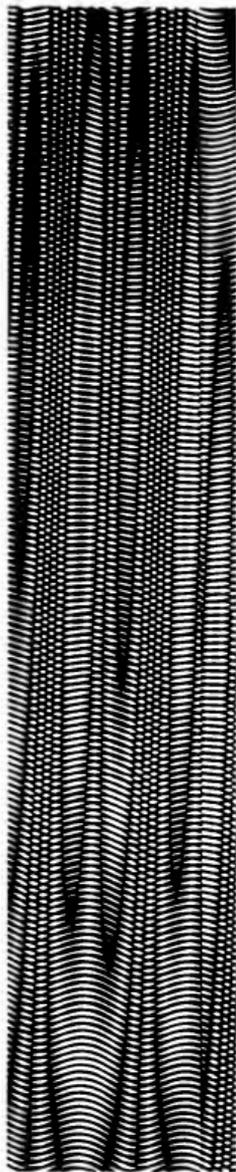
Gli Zippies chiedono all'ONU di approvare all'unanimità una risoluzione che garantisca ad ogni emisfero politico del pianeta (prima USA e URSS, e poi tutti gli altri che sono in conflitto) il diritto per ognuno di poter utilizzare pienamente per una sera alla settimana la TV dell'"avversario" ed una pagina settimanale nel maggior quotidiano, per esporre il proprio caso.

Si svilupperà inevitabilmente un dibattito fra i due emisferi mentre ognuna delle due parti tenta di ributtare le accuse sull'altro. Le menzogne diventeranno trasparenti. Gli emisferi cominceranno a comunicare. E seguirà l'armonia.

La guerra, come l'omicidio è resa possibile solo quando si perde di vista l'umanità dell'altro emisfero.

Il Patto definitivo dell'ONU neutralizzerà ciò e fermerà il potere dei regimi nazionali.

Sarà anche estremamente rivelatorio vedere quale delle superpotenze sarà la più riluttante ad aderire a tale patto. Quella che ha più da nascondere ai suoi cittadini.



NEW READERS START HERE



DO NOT EXPECT

- entertainment-flavoured boredom.
- alienated information devoid of human logic - or
- gushy emotionalism without practical brainpower.
- anything ordinary - every idea will deliciously seduce you into reconsidering every notion you ever had about everything that exists.
- to "get" what we're on about in just one issue

DO PREPARE TO:

- encounter a consciousness-craze that will change the planet
- see every convention broken - especially the "alternative" ones
- hear anything we say - use the information for yourself



STYLE
REST
IN
PEACE

BY
GUY

Being a Zippy is not about anything - you might as well be anything. ZIPPY is simply a word to describe the '90s kind of Woman.

Zippies work at combining idealism with private enterprise in a new kind of entrepreneurial socialism.

GOOD
GOOD

USED
RES
ER

brothers and sisters

New Age

ZIPPY=66s HIPPIY + TECHNOPERSON

I GERMI DEGLI ANNI SESSANTA

Timothy Leary

da "Neuropolitique", Las Vegas, 1988

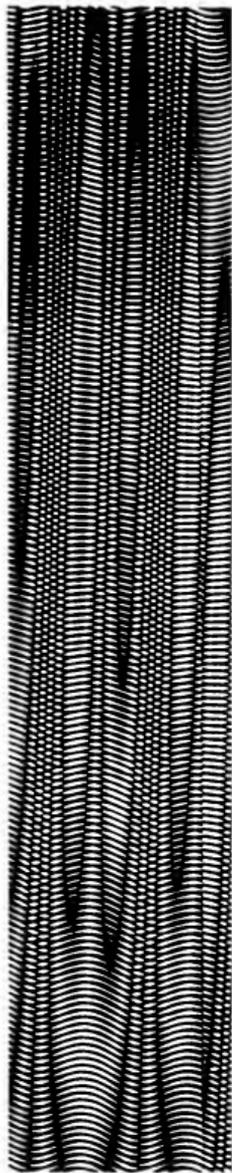
Grazie a questo intervento di ricostruzione degli anni Sessanta, Timothy Leary ci permette di comprendere la continuità della sua ricerca. A partire dagli scritti comportamentistici degli anni Cinquanta, per arrivare ai suoi test clinici ancora sul comportamento, tramite l'ausilio di additivi psichedelici, e infine alle sue osservazioni sul computer, visto come nuovo strumento, utile all'allargamento dell'area della coscienza. In questo scritto viene evidenziato con estrema chiarezza anche il suo indirizzo filosofico-spirituale: il suo neoplatonismo sotterraneo. In sede finale questo scritto permette di fare il punto sulle idee dello stesso Leary sulla filosofia del prossimo avvenire.

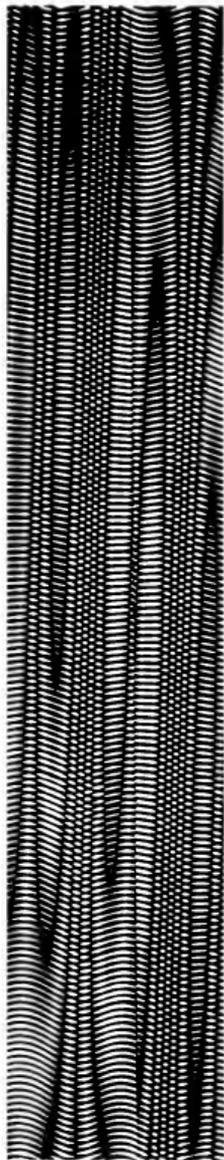
Ogni americano, attivamente o passivamente, è stato coinvolto dal messaggio culturale degli anni Sessanta. Successi così anche a me, implicato com'ero in un piccolo gruppo di intellettuali innovatori che cercavano di ricevere, integrare e trasmettere i segnali culturali che si manifestavano.

Il significato di questa decade potrà essere valutata dalla storia solo alla luce dei successivi sviluppi. Ed è naturale che tutti coloro che fossero coinvolti dessero poi la propria versione di ciò che successe e le loro predizioni intorno alle cose che dovevano accadere.

Nel gennaio del 1960 accettai un invito ad andare alla Harvard University, per iniziare alcuni nuovi programmi su ciò che allora era conosciuto come "Mutamento comportamentale". Ero convinto che la malattia mentale potesse essere curata. Le drastiche limitazioni sulla funzione intellettuale ed emozionale erano causate dall'aver subito l'imposizione di rigidi programmi mentali e da circuiti neurali condizionati, i quali creavano e preservavano artificiali stati di realtà percepita e fornivano prestazioni di povertà mentale.

Ero convinto che il cervello fosse una rete bio-chimico-elettrica in grado di ricevere e creare una serie mutevole di realtà adattive. Bisognava trovare, se e quando, la





chiave chimica per alterare la coscienza e utilizzarla quindi nel contesto di una teoria adeguata. Io, Salk, Fleming e Pauling credemmo che il giusto prodotto chimico fosse la cura, pur usato correttamente. Avevo scelto di curare la natura umana.

Per semplificare, credo che noi esseri umani non sappiamo programmare le nostre menti e che lo statico, ripetitivo, condizionato software conosciuto come la mente normale, sia in realtà essa stessa l'origine della malattia. Conseguentemente il compito degli psicologi neurologici diventa quello di scoprire il prodotto neuro-chimico in grado di cambiare la mente, al fine di rendere possibile l'impressionamento di nuove realtà e di nuove sequenze condizionate. I nostri iniziali esperimenti ad Harvard suggerirono che l' LSD potesse aprire il cervello alla riprogrammazione.

Nei primi anni Sessanta provammo questa ipotesi in una serie di esperimenti controllati con distribuzione di LSD ad alcune centinaia di persone. A patto che le aspettative di costoro venissero indirizzate verso una esplorazione filosofica e la scoperta di sé e che la situazione fosse sovvenzionata, rispettabile e sicura. Non ci fu alcun incidente o "bad trip". Di norma i nostri soggetti esperimento situazioni meta-mentali e furono incoraggiati a contemplare le implicazioni personali e sociali di questi nuovi segnali.

I risultati di queste e altre esperienze con droghe psichedeliche ci condussero a concludere che prodotti organici neuro-chimici avrebbero potuto essere usati come strumenti per studiare il sistema nervoso, per liberare il cervello dai limiti della mente, per addestrare gli esseri umani a sviluppare nuovi circuiti neurali finalizzati alla ricezione, integrazione e trasmissione.

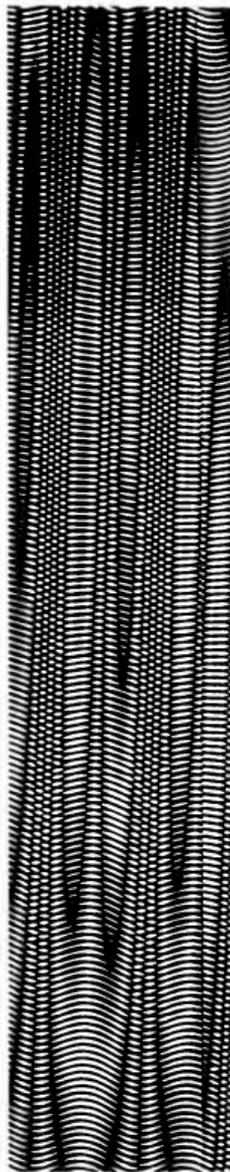
Le implicazioni per la libertà umana di queste conclusioni erano lontane dall'essere raggiunte. Una nuova scienza era stata definita. Sugerii il termine NEUROLOGICA: la comprensione e il controllo del proprio sistema nervoso da parte di ognuno. Più importante ancora è stato l'emergere di una nuova mitica concezione della natura umana. L'essere umano ha molti programmi (mind operating systems-MOS), i quali evolvono durante il corso dello sviluppo individuale. Questi possono essere selettivamente attivati o disattivati alla stessa stregua di come facciamo noi tutti nell'accendere e sintonizzare i molti circuiti elettrici che ci circondano.

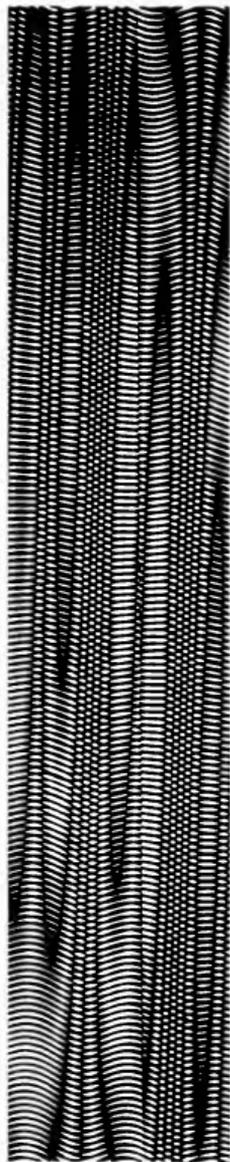
Nel periodo 1960-63 verificammo queste teorie in una serie di studi oggettivi sulla riabilitazione carceraria, la psicoterapia psichedelica e il cambio della personalità. Le ipotesi furono confermate. Abbassammo l'indice di ritorno in prigione del 90%. Riuscimmo a dimostrare dei miglioramenti quantitativi psicometrici nella loro personalità. Tutti i nostri pazienti condividevano il nostro entusiasmo, tutti tranne i dirigenti medici. Per contro noi eravamo abbastanza ingenui e sorpresi nel constatare che molti amministratori non volevano realmente eliminare le patologie che essi amministravano.

Dio mi è testimone che, nonostante tutto, questi mi stimassero personalmente, rispettassero i nostri risultati e sperassero nel segreto dei loro cuori che noi avessimo ragione. Purtroppo è intervenuta la larvale, inerziale paura del cambiamento. Tre volte mi furono offerte delle cariche ad Harvard (e il posto di capo-psicologo al Massachusetts General Hospital) se solo avessi rallentato le ricerche sulla droga. Ma il gioco in palio era ben più alto. Ormai eravamo penetrati nel dialogo del mito, inseriti in quell'antica corrente di appassionata speranza e credenza rischiosa che credeva possibile vedere l'umanità evolvere verso la più alta saggezza. Era il familiare credo Gnostico, ermetico, neo-platonico, alchemico, faustiano, Jeffersoniano, rivolto a leggere nell'individuale il microcosmo e a scoprire la più completa visione dell'universo. Un universo con numerosi centri, il quale dà vita all'esistenza individuale, continuamente ricorrente. Un credo quindi sempre contrastato dall'Inquisizione e costantemente deriso dalla versione autorizzata del dogma del momento.

Eravamo circa una trentina tra studenti laureati, giovani professori e teologi a ripensare profondamente la storia, in quei tempi ad Harvard. Eravamo persuasi che fosse arrivata l'ora (dopo i passati frivoli anni cinquanta), e sapendo che l'America aveva perso qualsiasi ispirazione filosofica, per una nuova, empirica, tangibile cibernetica. Nei nostri cuori sapevamo che i vecchi miti meccanici erano morti a Hiroshima, il passato era ormai andato, e d'altronde la politica mai avrebbe potuto colmare quel vacuum spirituale nel frattempo creatosi.

La visione che offrimmo fu il viaggio mentale, una neurologica scientifica e sperimentale. Mentre le filosofie prescientifiche orientali e occidentali vagamente parlano del divino che vi è in ogni persona, noi cercavamo opera-





zionalmente di ridefinire gli antichi insegnamenti e di offrire un neoplatonismo di tipo sperimentale.

Il tuo cervello è il centro del tuo universo. Leggi qualsiasi testo basilare intorno al sistema nervoso. Impara qualche degli otto tipi di droga-yoga riesce ad accenderti certi circuiti del sistema nervoso. Impara a selezionare, sintonizzare, focalizzare, programmare e riprogrammare il tuo cervello. Allora imparerai ad accettare una responsabilità totale per le realtà che ti compongono (cfr. *Undoing Yourself Too* del dr. Hyatt).

La base di questa nuova cibernetica era la convinzione che i progressi compiuti nella scienza moderna avrebbero reso possibile sviluppare una completa comprensione del sistema nervoso. La sua evoluzione in individuale e di specie e gli effetti degli adiuvanti chimici ed elettronici sulla sua funzione in espansione. Questa nuova comprensione dell'origine e dello strumento della coscienza ci sta guidando verso una filosofia scientifica, per l'auto responsabilità della natura umana.

Una ragionevole persona istruita nel 1960 aveva dimetichezza con i seguenti concetti scientifici i quali, se conosciuti dai filosofi dell'antichità, avrebbero sicuramente avuto delle ripercussioni sulle loro teorie: 1) le equazioni einsteiniane concernenti la relatività e la covarianza di spazio-tempo 2) il sistema nervoso visto come bio-computer organizzato in centri gerarchici che selettivamente inoltrano la ricezione, l'immagazzinamento, l'analisi e la trasmissione dei messaggi 3) un'elementare teoria sui computer 4) una tecnologia elettrica ed elettronica utile alla selezione di frequenza, intensità e chiarezza di segnale 5) il codice DNA come fonte di istruzioni per edificare, mantenere e far evolvere sia il corpo che il sistema nervoso.

Con queste teorie scientifiche come argomenti persuasivi, l' LSD come strumento di navigazione e preghiere per una grazia, iniziammo a scrivere e a parlare pubblicamente sulle possibilità di una nuova filosofia, una nuova teologia individuale cibernetica.

Fu a questo punto (1963) che lasciai Harvard, abbandonando così il ruolo dello scienziato accademico e convenzionale, per divenire un Filosofo in azione. Questo mutamento di lavoro fu fatto con lentezza, esitando, esplorando e non senza momenti di autocoscienza. Per prima cosa feci uno studio diligente di storia delle religioni, col quale scoprii che le piante psichedeliche erano state usate nelle grandi filosofie che hanno generato le

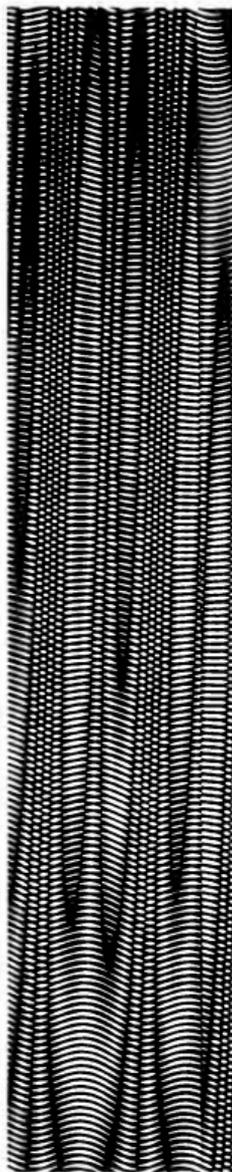
culture del passato: Egitto, Persia, India, Cina e Grecia. Sempre per l'iniziazione nell'età adulta, come entrata nella vita spirituale e per l'addestramento di sciamani, profeti e preti speciali, i quali recitavano ruoli importanti in pubblici cerimoniali. Allo stesso tempo iniziai a svolgere un personale esercizio nelle tecniche Hindu Vedanta, Buddhiste Tantra e Taoiste, per comprendere il soffio delle varie energie.

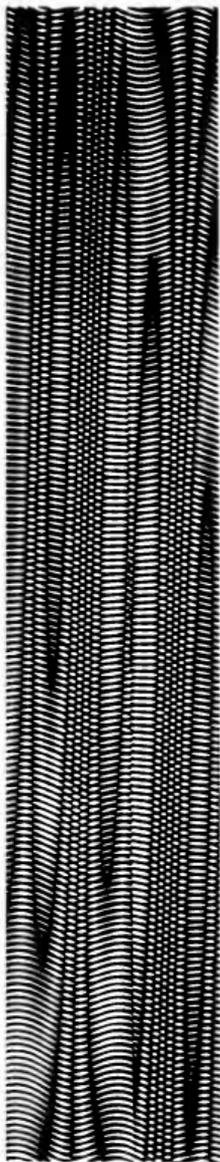
Occorreva "l'obbligatorio pellegrinaggio" in India.

Nel 1963 apriamo dei centri per l'addestramento all'espansione della coscienza, fondammo un giornale scientifico e praticammo dei tours di letture per comunicare i risultati della nostra ricerca. Eravamo particolarmente specializzati nello sviluppo di una linguistica neurologica, sia di tipo verbale che, molto più importante, in metodi di tipo elettrico ed elettronico che comunicassero l'ampia gamma della coscienza.

La nostra fondazione Castalia a Millbrook, New York, fu visitata da musicisti, tecnici elettrici del suono, pittori e tecnici delle luci. Dei nuovi modi di far arte furono sviluppati (basati sulla capacità del sistema nervoso di ricevere, sintetizzare e trasmettere delle presentazioni multimediali accelerate e compresse) furono poi recuperate dai film commerciali e dalla televisione più popolare. E la cultura del computer.

Ogni aspetto di questo programma educativo incontra il più pieno successo. Milioni di americani più o meno accettarono la filosofia mentale (head Philosophy), la credenza che l'Ego e la "realtà sociale" siano programmi neurali, gruppi di connessioni sinattiche, paranoie consensuali. Questa rivoluzione filosofica fu caratterizzata da quello che potrebbe essere chiamato un nominalismo neo-radical; una sorta di invisibile, implicito, divertito, qualche volta pio distacco dal riflesso determinato dalle convenzioni sociali e le preoccupazioni che ci hanno sempre indotto ad agire. Una reazione generale ai fautori della politica, della guerra, della violenza, del servizio militare, del razzismo (bianco e nero), della schiavitù della carriera, dell'ipocrisia erotica, del sessismo, della religione istituzionale, delle ortodossie locali del vestire, del sistema addestrativo, della posizione, dell'arte. Fu anche una reazione di fronte alla pomposità della mente, ivi includendovi la propria, e le insulsaggini della stesa filosofia hippie. Ma comunque il segnale di speranza e libertà fu inviato in tutto il mondo: dei poeti in Unione Sovietica l'hanno ascoltato. E così pure i giovani dappertutto.





L'inevitabile reazione a questo nuovo messaggio di potere individuale cominciò nel 1966, allorchando varie legislature e lo stesso Congresso cominciarono a valutare la possibilità di istituire delle norme che criminalizzassero l'LSD e droghe simili. In quell'anno ho testimoniato davanti alle Commissioni del Senato per ben due volte, sostenendo che il controllo di tutte le droghe che modificano la mente dovesse essere assegnato alla categoria medica, supervisionata dalle agenzie della salute di Stato e Federale. Preannunciai che se il controllo delle droghe fosse stato poi amministrato tramite agenzie imposte legalmente, il risultato sarebbe stato un mercato nero più irrazionale e diffuso di quello avutosi col proibizionismo dell'alcool, e la crescita di un'enorme burocrazia repressiva poliziesca e di Stato. Ma chi, al contrario, lo voleva?

Questa posizione politica non era voluta solo da radicali o solitari. Al contrario, durante l'amministrazione Johnson, fu combattuta su questo una piccola battaglia. Medici e scienziati (assunti ai tempi dei Kennedy) sollecitarono che le droghe fossero amministrate dal Dipartimento della salute, mentre la gente tutta "legge e ordine" propendeva per il Dipartimento della Giustizia. La storia dirà che il secondo grande disastro degli anni di Johnson fu la decisione di porre la droga sotto il controllo della polizia. L'LSD divenne illegale e molti degli scienziati di punta sulla droga iniziarono fermamente ad abbandonare le proprie responsabilità governative. Un'altra guerra contro l'eresia era stata dichiarata.

In quel periodo "la nuova coscienza" divenne un momento politico indissolubilmente interconnesso con la pace, la liberazione sessuale, la riforma del sistema educativo, l'equilibrio razziale, l'ecologia e la "fine della coscrizione militare". Avanzai l'ipotesi che, a quel punto, delle manifestazioni politiche fossero inevitabili. Così chiusi il circuito. E noi dicemmo: pace, amore e liberate le vostre teste.

È la mia follia credere profondamente nella visione Jeffersoniana e nel primo emendamento della Costituzione. Accettai questa eredità alla Merlino, questa fede nazionale. L'America avrebbe potuto essere salvata prima? Noi dicevamo: bene se loro possono fare le leggi, allora noi possiamo rifiutarle: con degli altri relatori dissenzienti mi opposi alla guerra e difesi sia la marijuana che l'LSD dai calunniatori ufficiali. Noi mettevamo in guardia sul pericolo rappresentato dall'eroina e sull'abuso di droghe mal conosciute. Sostenni: no alle droghe (nessuno deve farle).

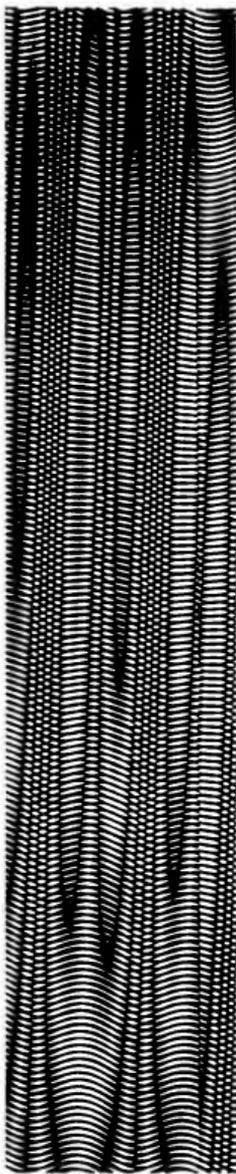
ma una razionale, filosofica, scientifica comprensione delle droghe. Era quello il periodo (lo possiamo ricordare?) dei diritti civili, del dissenso nonviolento che apertamente discuteva, che si faceva registrare per le votazioni e dibatteva nelle corti.

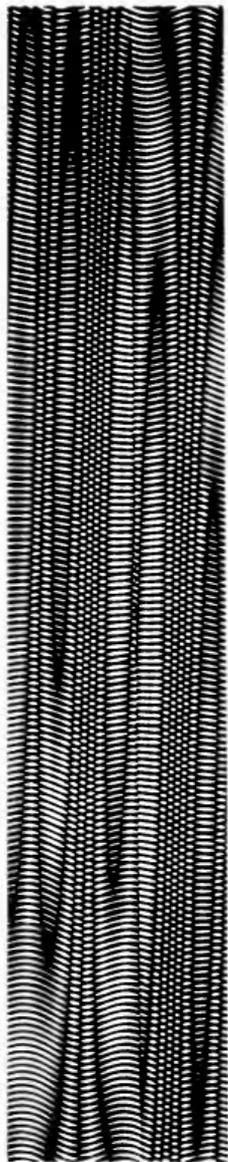
Venni seguito, controllato e denigrato come ogni altro, ho combattuto ed ottenni che la Legge Federale sulla marijuana fosse dichiarata incostituzionale. Era nella tradizione americana difendere ciò in cui si crede. Ogni decisione della corte e ogni nuovo turno elettorale mostravano la "nuova coscienza" in crescendo. I love-ins, i letti beats, i Beatles e le dimostrazioni erano delle ingenuità sciocchezze. La cosa più importante stava succedendo per le strade, dove la gente si guardava l'un l'altra negli occhi e sorrideva, sapendo che qualcosa di nuovo e di autoreponsabile stava accadendo nelle loro teste. Il mondo ascoltava. Messaggi ci pervennero dal dissenso clandestino russo e dal Brasile. La vera rivoluzione degli anni Sessanta era neurologica.

L'apparire di una nuova filosofia emerge sempre in rari, cruciali momenti della storia. I cambiamenti politici, sociali, economici seguono i mutamenti nelle concezioni sulla natura umana. La rivoluzione della coscienza degli anni Sessanta iniziò quella che ora è chiamata Informazione, Comunicazione, Età Cibernetica e al contempo sfidò tutte quelle istituzioni e principi morali sui quali si basava la società industriale.

La sistematica controversia condotta dagli ortodossi portò inevitabilmente alla controriforma di Nixon, il tentativo cioè di reimporre la vecchia autorità tramite espedienti polizieschi. Ma la storia delle Inquisizioni ci insegna che le innovazioni culturali e filosofiche non possono essere legiferate, nonostante l'utilizzo di processi alle streghe, leggi santuarie, tattiche di spionaggio con informatori e provocatori e polizia segreta.

Una seconda classica reazione al collasso dell'autorità è esistenzialmente di tipo solitario. Una volta che si è accettato che il proprio sistema nervoso crei la propria realtà dal fluire eracleo, sorgono domande del tipo quali i segnali stradali, quale l'interpretazione di ciò che ci circonda, quali possono essere i nuovi scopi? Il dissenso, l'individualismo, e l'ottimismo utopico che caratterizzò gli anni Sessanta furono sgominati da una reazione violenta. Questo vuoto filosofico venne temporaneamente colmato da una rinascenza di vecchi dogmi, che aprì automaticamente a nuove energie: cristianesimo evangeli-





co. Buddismo, Induismo TV. Questi pessimistici credi nostalgici servirono ad attutire, ad abbassare, a calmare le esplosive espansioni degli anni Sessanta.

Credo che una nuova filosofia sarà creata solo da coloro che sono nati dopo Hiroshima, fatto questo che ha cambiato drammaticamente la condizione umana. Questa nuova filosofia avrà queste caratteristiche: 1) nell'essenza sarà scientifica ma fantascientifica quanto a stile 2) sarà basata sull'espansione della coscienza, della comprensione e controllo del sistema nervoso, fatto questo che produrrà un salto quantico in efficienza intellettuale ed equilibrio emozionale 3) politicamente essa porrà l'accento sull'individualismo, verso una decentralizzazione dell'autorità e una tolleranza della differenza tipo vivi e lascia vivere 4) continuerà la tendenza verso un'aperta espressione sessuale e verso una più onesta, realistica accettazione dell'uguaglianza tra i due sessi e della loro magnetica differenza. Il mitico simbolo religioso non sarà più un uomo sulla croce ma una coppia uomo-donna unita nella più alta comunione d'amore 5) cercherà la rivelazione e la più alta intelligenza non in forme rituali indirizzate a una deità di tipo antropomorfico, ma all'interno dei processi naturali, il sistema nervoso, il codice genetico, in attesa peraltro di poter effettuare comunicazioni extraplanetarie 6) includerà procedure pratiche e tecniche di tipo neurologico e psicologico per comprendere e controllare gli indizi di unione-immortalità impliciti nel processo di morte 7) il tono emotivo della nuova filosofia sarà edonistico, estetico, senza paura, ottimistico, umoristico, pratico, scettico. Ora noi stiamo vivendo un periodo di attesa, silenzioso e preparatorio. Tutti sanno che qualcosa sta per accadere. I semi degli anni Sessanta sottoterra hanno fatto radice. Il cambiamento sta per accadere.

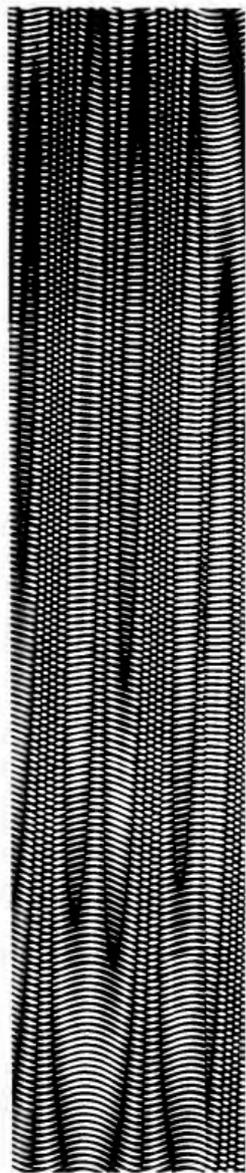


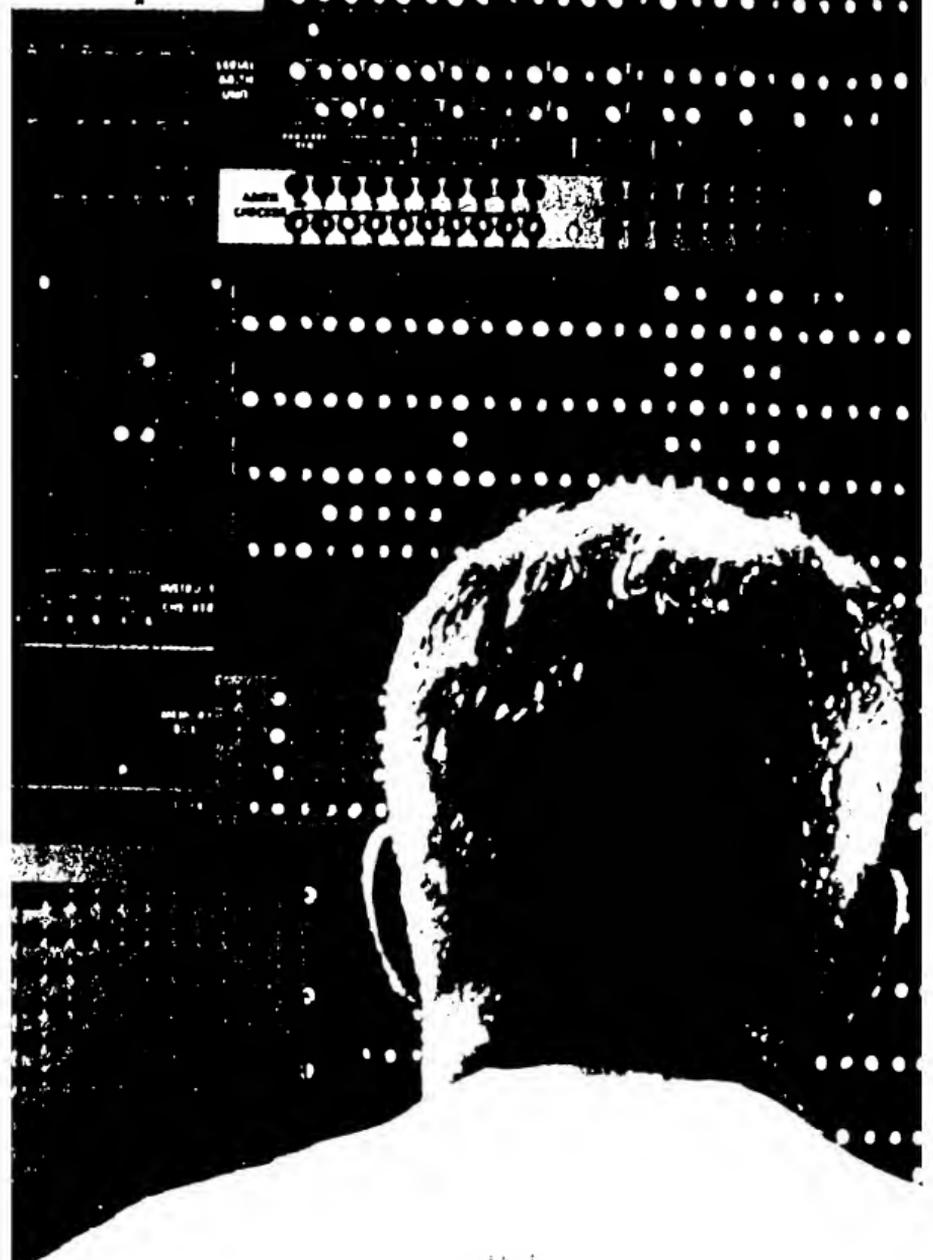
PLATE 100
ADP
UNIT

SERIAL
NO. 14
UNIT

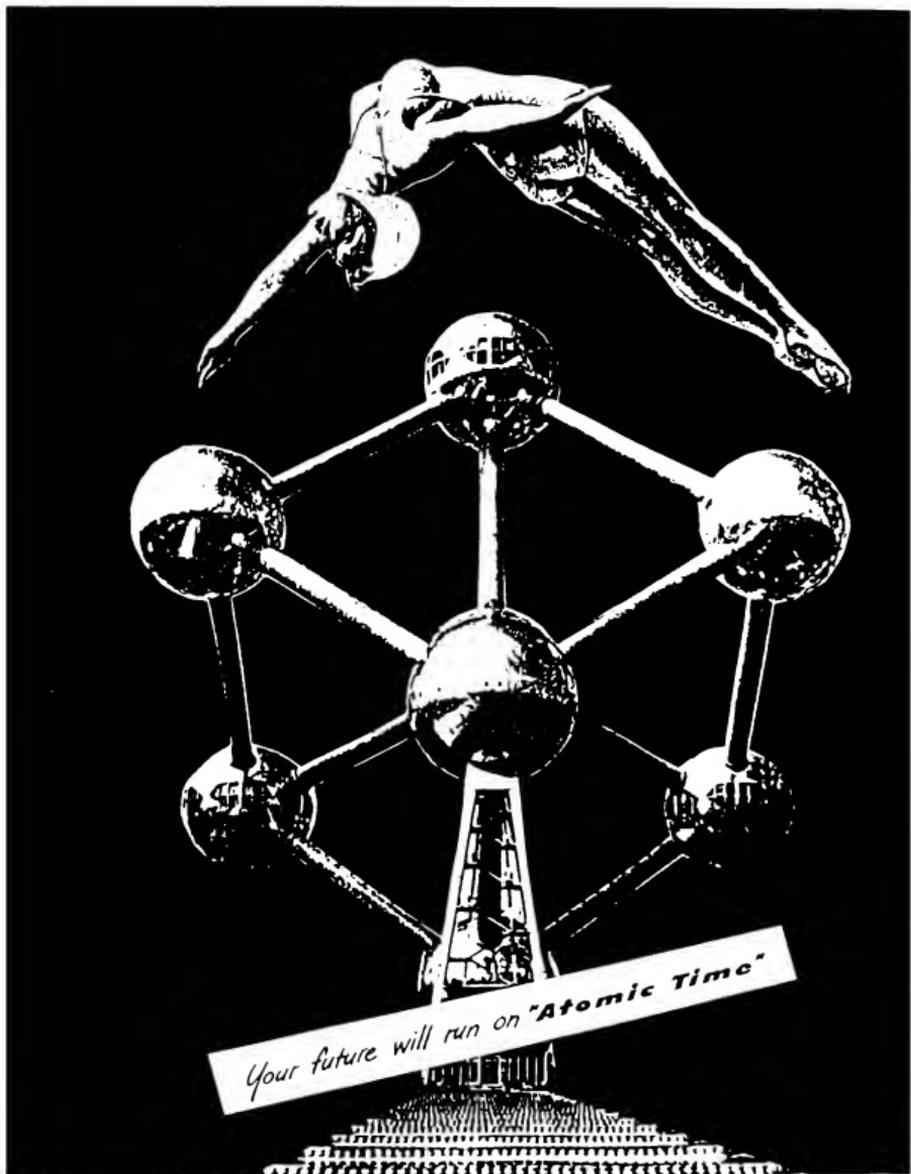
AMER
UNION

WEIGHT
100 000

WEIGHT
100 000



APPLICAZIONI CYBER



Your future will run on "Atomic Time"

ELETTRONICI PSICHEDELICI

Anthony Basset

da "Encyclopædia Psichedelica", n.3, Londra, 1987

Quando abbiamo letto questo articolo eravamo un po' scettici rispetto all'esistenza di queste macchine. In realtà, da fonti americane, abbiamo scoperto che non solo esistono, ma che funzionano veramente. Il problema a questo punto è di imparare a conoscerle e vedere che non si trasformino in un nuovo mezzo di controllo sulla gente, invece di essere, come traspare nelle intenzioni di chi ha scritto il testo e le costruisce, un sistema per allargare l'"area della coscienza" e di tonificare il fisico e la psiche.

Anthony Basset è un costruttore di insoliti ed interessanti **aggeggi** ed invenzioni, specialmente quelli che lavorano con energie naturali che aiutano e sviluppano stati di coscienza più elevati. Qui di seguito egli descrive alcuni di questi congegni ed i loro poteri.

Quei luddisti e Hippies degli anni '60 che deridono i fantastici risultati della scienza e della tecnologia moderna dovrebbero capire che i frutti di queste macchine sono nelle mani di **soggetti** che li usano a sproposito, perché non hanno raggiunto un sufficiente livello di coscienza. Questa è la ragione per cui è estremamente importante che i livelli di coscienza siano accresciuti, per far sì che costoro possano essere **raggirati** ed i fantastici nuovi poteri, resi disponibili, vadano nelle mani di gente la cui coscienza è situata ai livelli appropriati per le nuove responsabilità ed opportunità.

Se ti disinteressi troppo della scienza e della tecnologia moderna potresti essere **schoccato** in futuro nello scoprire che sei **tagliato fuori**. I profondi effetti psichici di sofisticati computers ed altre tecnologie avanzate, e le loro implicazioni socio-politiche possono essere **ignorate** a tuo rischio, od **utilizzate** a tuo grande vantaggio.

I **vantaggi maggiori** saranno per coloro che, attraverso i loro sforzi e l'adeguata applicazione, riusciranno ad alzare i loro livelli di coscienza ed **intelligenza** sopra i mediocri, materiali e spesso sporchi interessi che troviamo intorno a noi. I **vantaggi** andranno a coloro che saranno in **grado** di superare i limiti sociali e politici che obbligano così tanta gente alla disperazione e al disagio.





Fu nel 1961 che scoprii che un congegno elettronico può indurre un apprezzabile cambiamento nello stato di coscienza di una persona. Mentre riparavo un raro pezzo di un equipaggiamento elettronico notai che provavo un senso di euforia ogni volta che l'accendevo. L'effetto era forte, e sicuramente non me lo stavo "immaginando", sebbene molta gente disse che si trattava di immaginazione. Questa sfiducia era diffusa fortemente in maniera uguale sia tra gli "hippies" ed altra gente che faceva uso di droghe sia tra la società dei "normali", e ciò ha contribuito a tener nascosto il mio lavoro per parecchi anni.

Lakhosky's M.W.O.

Tuttavia i potenti risultati ottenuti con la mia prima esperienza con la "Macchina per l'euforia" mi avevano impressionato a tal punto che continuavo a parlarne in giro e la mia costanza fu appagata. Uno dei miei ascoltatori tornò un giorno con un libro chiamato *I segreti della vita di Georges Lakhovsky*, insieme a dei progetti per la descrizione degli effetti della sua macchina, "M.W.O.", i cui effetti corrispondevano alle mie impressioni, per cui decisi di costruirla.

M.W.O. è un'abbreviazione per "Multiple Wave Oscillator" (oscillatore ad onde multiple), ed il primo che ho costruito era lungo circa quattro piedi. Non solo assomigliava a qualcosa di Heat Robinson, coperto di terribili spirali di filo ed antenne, ma fece scintille e fiammate quando lo accesi, però funzionava!

Alcuni coraggiosi, che videro questo strano marchingegno sul mio tavolo da lavoro, lo inaugurarono sedendosi di fronte ad esso per alcuni minuti. Uno disse che sei settimane dopo si sentiva ancora "Fuori". Per "Fuori" si intendeva lo stesso tipo di "Fuori" che ti danno le droghe. Era associato con sensazioni di purificazione mentale e fisica e miglioramenti della salute in generale. Non ci sono sintomi successivi, perché non c'è dipendenza fisica. Gli effetti collaterali sono di importanza minima. Anche se il tempo di esposizione varia dai 3 minuti, per persone deboli e sensibili, ai 20 minuti per quelli più forti, rapporti di persone che vi sono state esposte per parecchie ore non hanno segnalato alcuna annotazione di seri pericoli. L'"overdose" tipica ha presentato i seguenti risultati: eccitazione euforica accresciuta, aumento della traspirazione e dell'urina, colore dell'urina più scuro, seguito da due o tre giorni da sonno profondo e recupero con sensazioni di "estremo beneficio" dall'esperienza!

Forse una delle più significative annotazioni mediche è l'aumento dell'urina ed il suo colore più scuro. Questo è stato anche annotato da persone che si sono sottoposte ad un trattamento più vicino al normale di 20-30 minuti. Questo potrebbe significare che il sentimento di "purificazione" non è solamente immaginario; il corpo è al contrario spurgato dalle tossine. Questo potrebbe anche spiegare il senso di grande lucidità mentale. Una serie di analisi dell'urina prima e dopo l'uso del M.W.O. di Lakhovsky potrebbe confermare significativi effetti medici che sarebbero importanti per lo sviluppo di nuove future terapie.

Effetti positivi sono stati conclamati da Lakhovsky ed altri, in casi di disagi non curabili con la medicina tradizionale. Il libro *Le onde che curano* di Mark Clements di Hampstead ne elenca alcuni. Una giovane artista, dopo 20 minuti di trattamento, si è sentita così piena di energia ed ispirata che restò nel suo studio tutta la notte e finì tutti i quadri ai quali aveva girato intorno, senza finirli, per mesi.

Un atleta dilettante, che normalmente correva per 5 miglia al giorno, si sedette per 10 minuti con i piedi vicino al M.W.O. La mattina dopo fece oltre 12 miglia dato che dopo le prime 5 miglia si sentiva talmente bene da decidere di continuare. Per qualche settimana successiva fece oltre 8 miglia ogni mattina. Poi tornò per un altro trattamento, che gli diede un'altra carica.

Un altro aspetto del M.W.O., in aggiunta al suo uso diretto per le cure, è sottolineato da varie persone che pensano che questo possa aumentare la velocità di guarigione e che serva da preventivo e, inoltre, produce effetti spettacolari sulle persone come i curatori. Curatori psichici, spirituali, mentali, con il magnetismo e i cristalli, pranoterapeuti ed altri sembrano avere le loro capacità aumentate dopo l'uso del M.W.O.

La "esperienza Christos", ad esempio, è una tecnica che permette di sperimentare profondi stati di alterazione, incluse esperienze "fuori dal corpo" e di regressioni nel passato del tipo "viaggio nel tempo". Ho trovato che l'uso del M.W.O. facilita grandemente questa e tecniche simili, che possono talvolta apportare benefici profondi nell'ambito dei disturbi psicologici. L'equipaggiamento del M.W.O. è tutt'oggi utilizzato per disturbi assai gravi come la schizofrenia o la "possessione degli spiriti" e, sebbene sia ancor'oggi un'apparecchiatura "giovane", i risultati sono incoraggianti.





Questa macchina ha un solo difetto: un uso non corretto può interferire con la ricezione delle TV locali! Ho comunque sviluppato un modello che non ha questo problema che si chiama "Bioenergiser". Il Bioenergiser ha tutte le qualità del M.W.O. ed ha anche risultati spettacolari su casi di mali cronici e dolori alle articolazioni e muscolari.

Il TENS — Transcutaneous Electro Neural Stimulator

Questo è uno strumento a pile delle dimensioni di un pacchetto di sigarette, capace di creare notevoli alterazioni nello stato di coscienza, attraverso due fili a basso voltaggio collegati a due elettrodi che sono applicati alla pelle. L'effetto è così potente che, anche pur ponendo un elettrodo sotto un piede o semplicemente infilato sotto le calze, induce facilmente un'euforia media, aumenta la concentrazione mentale e la lucidità.

Brainwave Monitor

Il cervello umano produce una varietà di "onde cerebrali", regolari e ritmiche, che corrispondono a differenti stati di coscienza e che possono essere misurate o indicate tramite la strumentazione elettronica. Con la pratica di questi strumenti, uno può imparare a riconoscere questi stati di coscienza ed evocarli a piacimento, od all'intensità desiderata. Uno può imparare a meditare più profondamente, a concentrarsi meglio, a rilassarsi più facilmente, per raggiungere una più ampia consapevolezza del funzionamento e dei contenuti della propria mente.

Indossando una semplice fascia sulla testa, le onde cerebrali sono raccolte ed inviate ad una piccola scatola elettronica. Questa mostra su un quadrante le frequenze delle onde. Queste possono essere anche tradotte acusticamente ed udibili con cuffie o con casse acustiche in forma di piacevoli toni modulati. Molto utile perché si possono chiudere gli occhi ed ottenere un biofeedback udibile anche senza guardare il quadrante. Un'unità più grande e più costosa come il "Mind Mirror" e il "Cap Scan" mostrano le onde cerebrali su dei LED o su video.

Psychogalvanometer e Bilateral P.G.M.

Questa apparecchiatura registra i cambiamenti emozionali ed è molto utile a scopi psicoterapeutici. È molto usata con bambini disturbati i quali, provando interesse verso questa, ne sono aiutati.

Nel suo libro *Sviluppa la tua mente con il biofeedback* ed in altri articoli, Gregory Mitchell ha descritto l'uso di questa macchina, includendo una speciale versione che non solo registra i cambiamenti dell'attività emotiva, ma distingue rapidamente l'attività dell'emisfero destro (intuitivo) dall'attività dell'emisfero sinistro (logico), senza alcuna connessione con la testa del soggetto.

Mitchell, che aveva fatto ricerche sulle onde cerebrali e prodotto intuizioni sullo sviluppo mentale per oltre 20 anni, ha prodotto una varietà di apparecchiature e strumenti, alcune delle quali sono state utilizzate per molto tempo. Egli ha notato che certe onde cerebrali sono associate con l'intelligenza sviluppata e la creatività, e quelle persone che registrano questi tipi di onde cerebrali sono molto compiaciute di avere un'intelligenza sviluppata o di mostrare un alto grado di creatività.

Creativity Meter

È stato sviluppato un "Creativity Meter" che mostra la probabilità di un individuo di esser creativo o meno e che velocemente la misura attraverso una procedura relativamente semplice.

La natura di tale creatività in un individuo, ad esempio se artistica, scientifica pratica, intellettuale, ecc. può essere anche indicata.

Si può causare elettronicamente la produzione, nel cervello di una persona, di onde cerebrali che sono associate ad una intelligenza sviluppata. Gli scienziati hanno misurato crescita consistenti nell'attività del cervello quando questo viene fatto, associate con un accrescimento dell'intelligenza, della creatività e di appagamento personale.

Brain Boosters

Equipaggiamento che può indurre un quasi istantaneo aumento nell'intelligenza di una persona normale, come dimostrato da test precedenti e seguenti. Strumenti per il *superapprendimento* come l'"Alpha Stim 2000", il "Graham Potentialiser", il "Synchro Energiser" ed il "M.W.O.", sono tutti potenti stimolatori degli stati alterati di coscienza, ed alcuni di questi possono essere usati per stimolare un aumento delle capacità di apprendimento ed il recupero di elementi dalla memoria.

Connettendo gli elettrodi vicino al cervello, gli effetti diventano più rimarchevoli. In Russia, Giappone ed altri paesi, un apparecchio conosciuto come "Electrosleep" è in commercio da circa 30 anni. Viene posta una fascia con un elettrodo sulla fronte ed uno sulla nuca. Il sogget-





to si addormenta e due ore di questo tipo di sonno sono equivalenti a circa otto ore di sonno normale. Ho costruito vari apparecchi i cui risultati si avvicinano a quelli dei Russi e dei Giapponesi.

Alphamantra

Per coloro che non sono abbastanza coraggiosi da sopportare scosse elettriche al corpo o al cervello, ci sono mezzi alternativi. L'"Alphamantra" produce onde sonore molto tranquille che stimolano onde cerebrali estremamente rilassate. Una scatola portatile produce un suono simile all'infrangersi delle onde marine o il "chuff chuff" di una locomotiva. Abbassando il volume fino a sentirlo appena, l'effetto diventa subliminale e può essere profondamente rilassante: Un grande aiuto per la meditazione, l'ipnosi, gli studi tranquilli e la creatività.

Piante parlanti

Si ottengono risultati interessanti collegando un sintetizzatore a una pianta. I risultati sono stati illustrati al Festival della Mente, del Corpo e dello Spirito a Londra. Questa macchina fu prodotta da "Jeremy Lord Synthetisers", ma la versione successiva che io ho costruito è apparsa su ogni canale della TV inglese ed a numerose presentazioni pubbliche. Perché un tale interesse? Perché si dimostra che le piante sono sensibili ai pensieri ed agli stati d'animo umani. Si può indirizzare il proprio pensiero verso una pianta a parecchi metri di distanza e variare la frequenza che è prodotta nel sintetizzatore. L'ho fatto anche col mio cane ed ho notato che, quando il cane si è agitato, la frequenza della pianta è cambiata considerevolmente. Esperimenti affascinanti e che dimostrano la possibilità di sviluppare più sofisticati modi di registrare i cambiamenti nei livelli di coscienza per gli umani.

Electronic Brainstimulator Helmets & Headbands

Molte delle macchine che ho descritto vanno bene per essere usate in casa o in laboratorio, ma spesso sono troppo ingombranti per portarle in giro. L'evoluzione e la miniaturizzazione dei moderni circuiti elettronici, ci permettono di prevedere che presto saremo in grado di collocare i vari "Brain Booster", aiuti per la meditazione, stimolatori della creatività, accrescitori di memoria ed altri aggeggi psichedelici dentro a caschetti a batteria, fascie per la testa e anche nei Walkman!

Ho sperimentato una fascia rilassante da applicare alla testa in cui il modulo elettronico era più piccolo di una pi-

la alcalina. Questo produce un rallentamento delle onde cerebrali e, di conseguenza, una rilassatezza profonda, e dopo aver piazzato, per qualche minuto, gli elettrodi dietro le orecchie, si prova un profondo senso di tranquillità.

Accelerare, invece, le onde cerebrali produce altri effetti interessanti, non solo sulla coscienza ma anche sulle capacità fisiche. Un "generatore interferenziale" può essere usato per accelerare appunto le onde cerebrali. Può accelerare anche il corpo fisico, rendendo l'individuo capace di imprese normalmente non tollerate. Dopo aver usato una di queste macchine, un uomo ha sollevato un peso doppio della sua normale capacità, e lui ed altri hanno raggiunto, correndo, velocità assai elevate. Questo grado di stimolazione potrebbe però esser pericoloso e non va tentato se non sotto stretto controllo medico.

Homeotrons

Il lettore potrebbe essere interessato a sapere che cambiamenti nella coscienza possono essere raggiunti con l'omeopatia, usando degli estratti di erbe ed altri rimedi naturali che, utilizzando l'analisi convenzionale, sono virtualmente non verificabili, ma che hanno effetti considerevoli e vantaggiosamente sproporzionati al dosaggio usato. Queste tecniche sono assai diffuse tra chi si intende di omeopatia. Uno strumento elettronico, l'"Homeotron", permette più avanzate ed effettive tecniche da usare anche insieme all'agopuntura ed ai meridiani, attraverso l'omeopatia elettronica.

In America, l'Associazione Omeotronica sta usando l'Homeotron ed altri strumenti simili da circa 50 anni. Ed hanno collezionato più di 40.000 casi di successo.

Ho anche sentito dire di cavalli così ammalati, tanto che il veterinario disse che sarebbero morti, che, sottoposti all'Homeotron, tre settimane dopo erano in piena salute e scalpitanti nei prati.

In altri casi l'Homeotron è stato usato per scacciare parassiti in pazienti allergici alle medicine, o contro un certo tipo di afidi resistenti agli spray chimici.

Il mio primo Homeotron, che fu costruito nel 1978, era grande e pesante, ed utilizzava valvole di radio e la batteria di un'auto. Più tardi ho costruito versioni più piccole transistorizzate, ed ho recentemente realizzato degli Homeotron portatili usando chips e che sembrano più potenti della versione originale.

Sfere di cristallo elettroniche

Le scienze psichiche prendono molto sul serio le sfere di cristallo ed una buona costa parecchie centinaia di

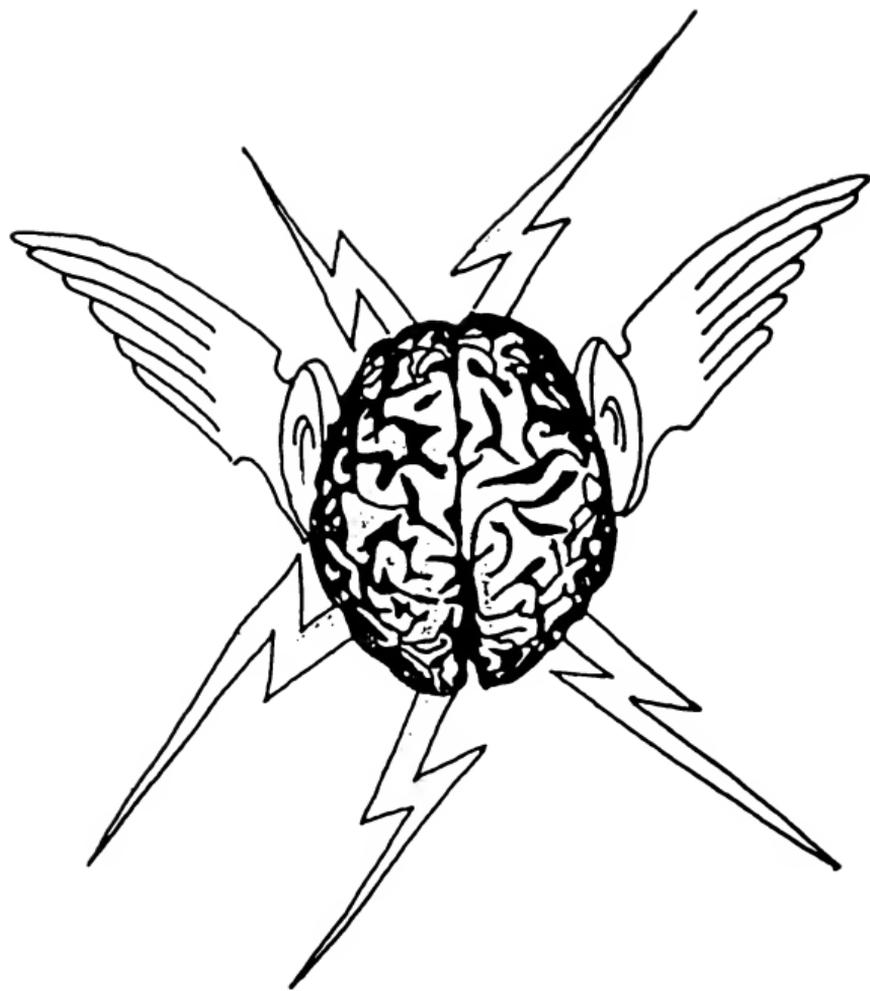




sterline. Anche se non credete in queste procedure, provate a domandarvi perchè molta gente, spesso non ricca, è disposta a pagare tali somme.

Scrutando la sfera di cristallo vengono prodotte delle alterazioni degli stati di coscienza. Appaiono delle visioni rappresentative del futuro, del passato, di persone e luoghi distanti. C'è chi ha qualche difficoltà ad esercitare questa pratica e che ha potuto essere aiutato dalla versione elettronica, per raggiungere il desiderato stato di coscienza. Generalmente questo consiste in un globo di vetro contenente dei gas in movimento energizzati da energia elettrica. L'effetto dell'osservazione attenta di queste nuvole vibranti di gas può essere anche ipnotico.





T.V. ASSASSINS CALIFORNIA

Orson Clark

da "Decoder", n.3, Milano, 1989

Questo è un report, pubblicato in italiano dalla rivista internazionale underground *Decoder* ma originariamente editato dalla famosa rivista *Californian Underground News Tempest*, che proviene dalla West Coast americana e riguarda un gruppo di scatenati e fantascientifici sabotatori delle T.V. I fatti, che negli States ebbero un risalto enorme, ci mettono in condizione di verificare l'assoluta inaffidabilità dei sistemi di sicurezza e la relativa semplicità di intrusione nei canali televisivi. Da sottolineare anche la carica di humor che questi pirati televisivi hanno sempre dimostrato nelle loro azioni. Data l'analogia di condizioni tecniche, pirataggi come quelli raccontati potrebbero, un giorno o l'altro, avvenire anche in Italia. Orson Clark è ora consulente scientifico del "S.F. Chronicle" ed è stato insignito del premio "Space Minded" per il 1989.

Tempi duri questi in California per le reti televisive locali che non si siano ancora dotate di sistemi di trasmissione via cavo o in digitale. Una sorta di virus si sta infatti diffondendo tra quegli hobbisti ed amanti delle trasmissioni via etere che si sentono particolarmente coraggiosi o eclettici o semplicemente spiritosi.

Risultato dell'espansione di questa sindrome sono milioni di dollari andati in fumo per la rescissione di contratti pubblicitari e per la continua perdita di credibilità delle reti televisive stesse.

"T.V. HACKING" è il nome di questa strana malattia che è ora all'attenzione della Commissione sul controllo delle telecomunicazioni e che ha mobilitato, senza esiti peraltro brillanti, non solo la polizia locale ma anche quella federale.

Ma passiamo ad illustrare i fatti.

Il 15 maggio 1986 nel bel mezzo del notiziario serale di WSCT, la rete T.V. locale più seguita della zona di Sacramento con una audience in prime-time di 600.000 telespettatori, un'interferenza di contenuto politico osceno va a turbare la cena a migliaia di famiglie californiane: la figura del Presidente Reagan completamente ignuda e





dotata di attributi sessuali inusitati per un uomo di ormai tal veneranda età.

La reazione prodotta andò dallo stupore immediatamente diffusosi tra gli spettatori, alle proteste ufficiali inoltrate e che ebbero uno strascico anche legale, da parte dell'ufficio presidenziale repubblicano. Di fatto però le tre maggiori società che avevano investito in pubblicità in WSCT non solo strapparono il contratto ma denunciarono la rete televisiva per i danni subiti.

WSCT era sull'orlo del collasso: venne immediatamente rimpiazzato tutto il consiglio di amministrazione, tentate mediazioni con i clienti, emessi continuamente comunicati di scuse e di presa di distanze rispetto alle responsabilità dell'interferenza, organizzate riunioni con le locali autorità repubblicane.

Rispetto a quel che contava però, cioè all'identificazione dei responsabili e alla spiegazione della natura del fatto, la polizia disse che poteva essere definito solo con un aggettivo: impossibile.

Il 23 maggio, otto giorni dopo l'interferenza, il campus della Sacramento University viene completamente tappezzato di volantini firmati da sedicenti "Media Assassins California" (il cui simbolo è un cervello umano con due ali ai lati e che emette dei piccoli lampi o scariche elettriche), che non solo rivendicavano la responsabilità dell'interferenza ma spiegavano anche la procedura tecnica che avevano utilizzato a tal fine.

I volantini andarono naturalmente a ruba tra gli studenti e quei pochi che rimasero furono ansiosamente sequestrati dalla polizia. Con questi i "Media Assassins" invitavano appunto la popolazione universitaria a costruirsi il proprio hacking kit.

L'apparecchio fondamentale utilizzato sarebbe stato il ricevitore, o scanner, della giapponese IKOM, che permette di ricevere con esattezza la frequenza di emissione (fino a gigahertz) delle rete T.V., con la quale si intende interferire. Una volta individuata la frequenza i Media Assassins si sarebbero recati alla periferia della città, proprio sotto il trasmettitore (che non fa altro che ripetere e amplificare i segnali che riceve dalla fonte sulla quale è sintonizzato cioè quelli degli studi) e con una potenza di solo mezzo watt, un'antenna da 30 dollari ed un videoregistratore, riuscirono a "entrare nelle case" su di un'area di un centinaio di chilometri quadrati con la loro cassetta precedentemente mixata, con le immagini del corpo ap-

partenente al famoso John Holmes, ma con il viso del Presidente Reagan.

Qualche mese dopo, il 22 ottobre, gli stessi Media Assassins ripeterono l'impresa con una beffa ancor più clamorosa.

A farne le spese stavolta fu nientemeno che la WBCN, rete che copre l'intera costa da S. Francisco a S. Diego con tre milioni di telespettatori. 15 secondi di panico quando, nel bel mezzo di una seguitissima trasmissione di news sulla diffusione delle droghe, è apparsa la figura di un sosia del presidente della WBCN intento a "sniffare" cocaina.

Anche questa volta le autorità non sono riuscite a trovare nessuna traccia degli hackers. Questi ultimi, dal canto loro, si rifeceero vivi tre giorni dopo con un volantino dove non solo irridevano le campagne antidroga propugnate da parte di chi, lo riportiamo letteralmente dal volantino: "spaccia la droga più potente: la T.V.", ma illustrarono per di più nuove tecniche di interferenza. Costoro infatti avevano scoperto che spesso le reti televisive utilizzano i cosiddetti "convertitori in banda" cioè una serie di trasmettitori per aree molto ampie che si accendono a catena automaticamente quando anche solo uno ne viene stimolato. Con una piccola potenza essi riuscirono a coprire un'area estesa non meno di 500 km. Di nuovo, anche su questo volantino, si istigava a diffondere questa pratica consigliando, a chi non fosse dotato di sufficienti mezzi per individuare la frequenza della rete T.V., di ottenere l'informazione da qualche amico impiegato nella società televisiva o di trovare qualcuno disposto a farsi corrompere.

Il San Francisco Chronicle parlò "di un complotto organizzato dai servizi segreti sovietici", il Los Angeles Time si fece promotore di una campagna per individuare i responsabili.

In realtà negli ambiti dei campus universitari, gli studenti di ingegneria delle telecomunicazioni cominciarono a fremere per la facile opportunità di imitare questi "scienziati pazzi" che, pare, facessero sognare le studentesse per le loro rocambolesche gesta.

Così tra il 1987 e il 1988 si sono avuti sul territorio statunitense una ventina di interferenze varie: dal messaggio d'amore alla fidanzata appassionata del programma di clips musicali su WHCN nel Connecticut alle prese di posizione pacifiste nel distretto di Columbia, o due neri che facevano l'amore sulla rete texana e via dicendo.





Ma i casi registrati sono in realtà molti di più se si tiene conto del cosiddetto "oscuramento" che consiste nel disturbo dell'emissione senza trasmissione di messaggi.

Gli hackers in questo caso si pensa siano più che altro hobbyisti della trasmissione radiofonica, essendo a conoscenza del fatto che il capture le frequenze dai 3 fino ai 12 gigahertz (quindi altissime) oggi usate da molte reti, è praticamente impossibile se non vengono utilizzate apparecchiature molto costose, si ponevano sotto i trasmettitori con modulatori da 70 megahertz (che è lo standard di ricezione degli apparecchi televisivi) causando così fastidiosissime cadute nella ricezione video o audio (bisogna infatti ricordare che la portante audio si trova esattamente a 5,5 megahertz da quella video).

La più odiata di queste azioni fu senz'altro quella avvenuta durante la partita finale per i play-off della N.B.A., quando mezza Milwaukee non poté seguire le fasi finali dell'incontro in cui era impegnata, punto a punto con l'avversario, la squadra cittadina.

Ma tra i casi di interferenza, il più clamoroso è senza dubbio quello di Orson Clarke.

Costui era un semplicissimo ma appassionato tecnico di installazioni televisive dell'Indiana che un bel giorno, grazie alle fortunate imprese in borsa del fratello, si ritrovò a disporre di un'enorme somma di danaro. Non accontentandosi evidentemente del lusso in cui avrebbe potuto adagiarsi, mise in moto il suo piano fatto di capacità tecniche, amore malato per la pornografia e, è necessario dirlo, un notevole senso dell'umorismo associato a coraggio.

Egli con una notevole attrezzatura dal punto di vista tecnico, ha "colpito" per almeno un mese, ogni notte, la zona compresa tra Chicago, Cleveland, Pittsburg e Buffalo e le reti T.V. che qui lavorano, con un totale di 5.000.000 di telespettatori, con film porno hard-core da sventolamento.

Orson Clarke è stato "colto sul fatto" il 24 maggio 1988 sul suo furgone super accessorizzato completamente assorto nel mixaggio di due spezzoni pornografici emessi alle spese di una T.V. religiosa.

Una compagnia di investigazione privata dotata di radiogoniometro è riuscita a localizzarlo durante la sua interferenza più prolungata (30 minuti) che stava suscitando la terribile ira degli spettatori più pieni di fede... se si fosse limitato ad una trasmissione di una decina di minuti in meno sarebbe rimasto una mitica

"primula rossa" diventato, pare, amico delle notti di almeno 100.000 spettatori tra Illinois, Indiana e Pennsylvania.

La polizia sul suo furgone ha trovato e sequestrato: un ricevitore panoramico Hewlett-Packard, un generatore audio-video digitale, un'antenna direttiva lok periodica a larga banda da 200 watts, un generatore di barre, 2 videoregistratori, un mixer e circa 100 videocassette. Il tutto per un valore di 20.000 dollari. Con questa attrezzatura, dice sempre la polizia, avrebbe potuto creare interferenze di ogni tipo ai danni di qualsiasi installazione televisiva.

Egli, ora fuori di prigione su cauzione, sta dilapidando il suo patrimonio per rimborsare i danni prodotti alle reti T.V.: si parla di almeno un milione di dollari.





MUTOID WASTE COMPANY

Statement & intervista

a cura del Berliner Posse

da "Decoder", n.5, Milano, 1990

Non solo hanno assorbito a fondo la modernità, ma, addirittura, i Mutoid Waste Company si sentono già mutati: fisicamente, psichicamente e, di conseguenza, comportamentisticamente. Sono una tribù di creativi riciclatori, che da inutili rottami ricavano sculture gigantesche e mobili, sono predicatori urbani mutanti, nomadi, per scelta, della nuova era: sono esempi viventi della "junk modernity". A Berlino, davanti all'ex-muro, hanno lasciato un paio di ricordini e un'intervista.

Nel caso che i veicoli dietro di te siano un incrocio fra un'astronave e un vecchio camion arrugginito, niente paura. Gli occupanti sono pacifici. I *Mutoid Waste Gang* sono una *Off-Beat Band* di transumanti con un'insolita filosofia

MASTERS OF METAL MUTAZION MACHT SPAß

Sono dei provocatori, meccanici artisti e artisti meccanici e, per mezzo della mutazione del mondo circostante, cambiano l'ambiente dove vivono.

Comic strip helden, scultura dub e ritmi tribali, gente selvaggia, predicatori, performer e pazzi ispirati.

Ma queste definizioni sono per loro intercambiabili: il lavoro tocca tutto lo spettro dell'arte: spaziano dalla musica alla performance, dalle esposizioni alle parate a bordo dei loro macabri bus.

The Mutoid Waste Gang Company sono un gruppo di 8-20 persone fra i 18 e i 34 anni. Vivono dentro caravan fra rottami e pezzi meccanici.

E in un vecchio trattore inutilizzato si è sistemato REVEREND MUTANT PREACHER KING MUTOID OBI alias JOE RUSH che in un comodo caravan ci accoglie e riferisce sul gospel della mutazione.

La lezione per oggi, o per un altro giorno a seconda di quando ci si incontra, è questa: "Necessità del cambia-





mento" ma, si badi bene, si sta parlando di un bus. Per la maggioranza il bus è niente più che un mezzo di trasporto a poco prezzo, ma per Joe e i suoi compagni della M.W.C. il bus è il nocciolo della loro filosofia, dove si vede combinata la doppia funzione di mutazione e mobilità.

La M.W.C. crea un'avvincente provocazione, una varlopinta mutazione di ambiente. Il road-show si parcheggia in vecchi supermarket, cantieri in rovina, vecchi hangar per bus, parcheggi inutilizzati ecc.

Questa loro mobilità consente alla Company di disporre sempre nuovi spazi e di occupare dei posti che altre persone non potrebbero usare, ma che loro *mutati* alla vita della *waste land* adoperano. E la loro mobilità parla per loro stessi: la mutazione, si sa, è una faccenda complessa. Joe intanto si adatta alla nuova situazione e cerca di spiegarci la sua filosofia: "Uomini e cose devono mutare fisicamente e i cambiamenti in un disastro o una post-apocalisse devono essere profondi se si vuole sopravvivere."

Un bus può essere un appartamento o diventare un atelier e i rottami possono essere fonte di sostentamento e ci si può guadagnare vendendoli, oppure essere dei pezzi di ricambio indispensabili o, ancora, sono buoni per fare delle sculture.

Un bus può esser dipinto o decorato, in modo che esso stesso diventi un pezzo d'arte e se un bus non può essere lavorato se ne possono ricavare dei pezzi che possono essere utilizzati per altre macchine.

"Noi viviamo per questa idea della mutazione dei nostri veicoli e della nostra arte" dice Joe "l'idea è di rappresentare sempre qualcosa di originale e di lasciarsi trasformare", continua "niente è finito per sempre e la natura delle cose commerciabili è solo pattume: se tu non riesci a lavorare ed a intervenire sopra queste cose avrai solo pattume" e la filosofia della mutazione si può rapportare agli uomini e alle cose.

"Di questi tempi" dice Joe "ognuno ha la sua mutazione in sé stesso ed essa corrisponderà ai suoi bisogni e al suo lavoro. Gli impiegati vedranno spuntare sulle loro teste matite gigantesche, e i reporter avranno delle escrescenze a forma di block-notes e di tasti martellanti di macchine da scrivere".

Probabilmente Joe vorrebbe la sua testa, trasformata in un gigantesco saldatore in modo che non ci sia più differenza fra le sue mani e la sua testa.

Pazzi? Forse suona così, ma i M.W.C. hanno dimostrato praticamente che la loro filosofia funziona.

Il gruppo, che abbiamo già detto che è composto di 8-20 persone più un cane, stanno nella capitale (Londra) ma viaggiano spesso fuori città, nel continente, con i loro veicoli decorati con gusto funebre. Sono di casa in ogni posto dove si possono trovare dei rottami e pezzi di motore.

Vivono in una quantità enorme di iniziative che va dalla rivendita di rottami all'organizzazione di parties a 5.000 lire di entrata. In qualche loro manifestazione ci sembra di riconoscere gli ultimi resti degli hippies anni Sessanta, ma loro sono suscettibili a ogni paragone.

La loro filosofia ha qualche somiglianza con *Mad-Max* (il film girato nel deserto australiano dopo l'olocausto del XXI secolo). Come *Mad-Max* usano i più disparati attrezzi e in mancanza di pezzi se li costruiscono rovistando fra i rottami. Joe però sostiene che la scelta della loro vita è precedente alla visione del film, e pensa che lo sceneggiatore sia stato, come lui, ispirato dai 2.000 AD Comics.

Gli altri sono un cuoco che vive in caravan con la sua compagna, un'infermiera che tutte le mattine va a lavorare. C'è Sandy un novizio che fa l'acrobata. Poi c'è Greg detto "Spaceman" che è quello che costruisce le astronavi. Ancora c'è Hari Chromehead (meglio conosciuto come Joshua Gospel), la guardia del corpo di Joe, colui che predica i mutant gospel, c'è ancora Envy Girl e qualche volta la ragazza di Joe.

Joe lavora in questo momento ad una particolare scultura mobile che si può ammirare e comprare alla "Crucial Gallery" in Notting Hill, ma la mostra sembra quasi una copertura, un aspetto secondario del suo lavoro.

Se siete tentati di pensare che la Gang è fatta di scopiati e che le loro attività siano senza senso, vi sbagliate. E sbaglia chi crede che la Company sia in ferie permanenti. I *Mutoids* sono un gruppo di lavoro che si dedica alle sue speciali attività con abbastanza impegno da riuscire ad autofinanziarsi. Al contrario degli hippies, loro pensano che non è sufficiente sentirsi alternativi "felici" separati dalla società e chissà cos'altro.

Credono nel duro lavoro, ma non hanno interesse in tutto ciò che non è compreso nella loro ortodossa ideologia. Ma non credono nemmeno che il loro stile di vita sia una risposta alla crisi in cui è piombato tutto il mondo industriale qui all'Ovest.



Che cosa fate quando non siete in tour? Dove vivete?
Noi siamo praticamente sempre in tour. In Inghilterra non viviamo in nessun posto fisso. Giriamo in continuazione con la nostra carovana e ci accampiamo dove ci capita. Ogni tanto a Londra occupiamo degli edifici vuoti, che utilizziamo per i nostri shows e per viverci. Finito lo show ce ne riandiamo.

Come vi finanziate le vostre tournes?

Per i nostri tours non abbiamo grosse spese, a parte i costi di benzina e gli attrezzi da lavoro. Il resto ci viene tutto regalato. Riguardo le spese maggiori, cerchiamo di coprirle vendendo birra oppure organizzando parties a pagamento.

E come vi finanziate quando non siete in tour?

Noi costruiamo su ordinazione sedie e tavoli, oppure vendiamo le nostre sculture.

Che tipo di acquirenti sono quelli che vi comprano le sculture?

Differenti: clubs, compagnie cinematografiche e a volte qualcuno che deve produrre videoclip.

C'è qualcosa che vi ha particolarmente colpito qui a Berlino?

Quello che ci ha particolarmente sorpreso è che in altri posti bisogna pagare per avere un rottame, qui invece si paga per portare la propria macchina dal rottamaio, per cui un casino di gente ci ha regalato delle macchine, alcune delle quali erano proprio in buono stato (la revisione delle macchine qui in Germania si fa più o meno ogni due o tre anni e sono veramente intolleranti).

Che cosa ne sarà delle sculture che avete costruito qui?

Le migliori le portiamo via, alcune le abbiamo regalate ai posti dove abbiamo suonato, mentre altre sono state vendute. Il resto è rimasto al campo, ma praticamente sono già dei rottami.

Dove prosegue il vostro tour?

Prossimamente andremo in una piccola città di porto nei pressi di Amsterdam e poi sono incluse nel programma: Parigi, Barcellona e Ibiza.





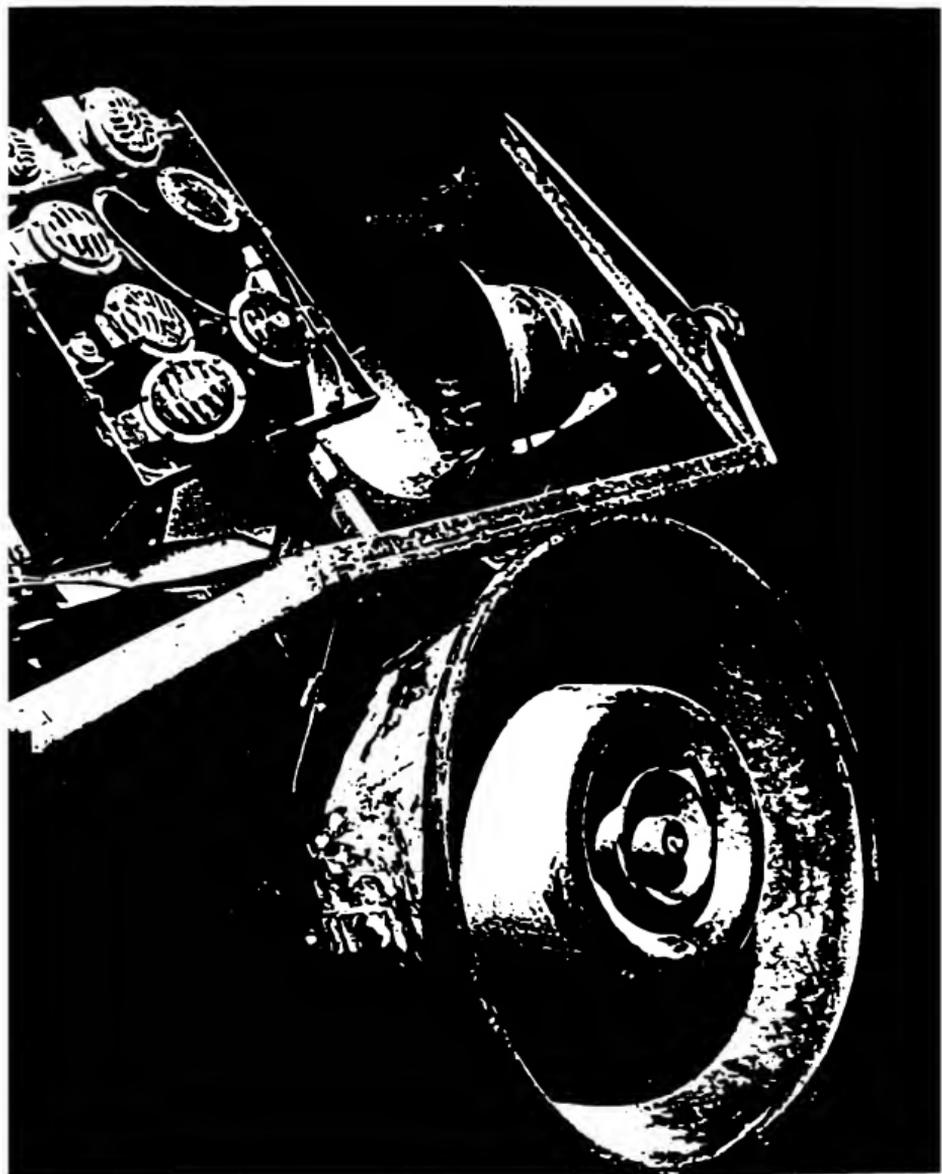
Vi sentite in qualche modo un gruppo politico?

Noi siamo completamente coscienti di una scelta, cioè di non essere più politici. Al di fuori di questo pensiamo che il modo in cui stiamo vivendo è una chiara espressione delle nostre scelte. E' veramente così, il mondo nel quale viviamo sta andando a puttane. Distruzioni, catastrofi etc. Noi esseri umani non possiamo cambiare più niente. Così cerchiamo, per il tempo che ancora ci rimane, di divertirci il più possibile.

E voi che direzione politica avete con il vostro giornale?

Qualcuno ci definisce degli anarchici. Vedi, noi invece siamo dei mutanti!!!





INTERVISTA A LA FURA DELS BAUS

da "Decoder", n.5, Milano, 1990

La "Fura", come ormai viene chiamata familiarmente in Italia da chi segue le forme culturali sperimentali, ha saputo affermarsi in campo teatrale come gruppo portatore di una ventata di novità. Chi ha seguito gli spettacoli non può dimenticarsi del coinvolgimento fisico provato durante le loro performances multimediali, fatte di recitazione, musica, scontro fisico e uno strano uso di macchine-mostri meccanico-cibernetiche. Proprio su queste ultime si è incentrata la nostra attenzione perché era evidente che erano percepite dal gruppo come "estensioni del corpo". Non a caso quelli della "Fura" si definiscono CYBERPRIMITIVES.

Cortile del Centro Sociale di via Conchetta n. 18, a Milano. Davanti a noi Carlos...

Qual'è il senso delle vostre macchine e come le costruite?

Come prima cosa bisogna dire che le macchine ci servono per amplificare la forza della nostra azione per il fatto che noi siamo in nove in mezzo a un pubblico di mille persone, così come usiamo dei computer o la batteria elettronica per la musica.

Ma nei primi spettacoli, come Suz/o/Suz di due anni fa, le macchine che chiamavamo "automatics", avevano una funzione diversa, ispirata ai futuristi italiani.

Erano autonome ed iniziavano a funzionare quattro o cinque minuti prima dell'azione, producendo effetti sonori e rumori. Per costruirle avevamo usato un motore di lavatrice, al quale abbiamo applicato una ruota di bicicletta che faceva a sua volta funzionare una ruota dentata che metteva in azione un braccio meccanico. Questo colpiva diversi oggetti sonori come una lamina metallica, un bidone, una bottiglia, dei piatti. Avevamo anche un'affettatrice che faceva vibrare una corda di banjo. Tutte queste macchine avevano un nome differente: ce n'era una che si chiamava *folklorica*, che produceva suoni molto acuti, una che si chiamava *jazz* che suonava la corda del banjo e il charleston, un'altra che si chiamava *heavy* che suonava un bidone e una spranga di ferro, un'altra che si chiamava *bombero* che aveva incorporata una cisterna d'acqua che veniva messa in circolo come





fosse una doccia e produceva un rumore...fssss...che ricordava un estintore. La funzione di tutte queste macchine era separata dall'azione teatrale vera e propria che era invece ispirata all'energia umana più simile ad una concezione africana o tribale-rituale ma nel senso positivista cioè del vecchio che insegna al giovane, e il rito di iniziazione di questo.

Le macchine costituivano i limiti simbolici dell'azione, all'inizio e alla fine di questa, un contrasto tra il rumore automatico e il significato di tutto questo. Con queste macchine abbiamo anche fatto una mostra aggiungendo un sistema con una parete di ventilatori di fronte ad una costruzione metallica che si attivavano automaticamente. Questa è stata la prima macchina grande che abbiamo costruito.

Nello spettacolo nuovo, invece, le macchine sono di tipo diverso. Non solamente una cosa che si attiva prima o dopo, ma che funziona insieme allo spettacolo. Sono state pensate anche, ma non solo, per la musica. Qualcuna che funziona con l'acqua creando un effetto di pioggia artificiale, altre che funzionano con un sistema ad aria compressa. C'è un compressore a cui è collegato un tubo munito di un'elettrovalvola che ad un impulso si apre e si chiude, facendo uscire un odore di carne marcia o un profumo. Oppure quest'aria fa funzionare dei clacson o dei flauti o un martello pneumatico che a sua volta percuote una lastra metallica. C'è una macchina più complicata a cui è collegato anche il motore di una lavatrice e che suona, secondo la partitura musicale, un tamburo. Comunque tutti questi ventisette strumenti (clacson di auto, camion, barche, tamburi più altri azionati elettricamente come due campane) vengono coordinati con la musica. Abbiamo costruito un apparato con un'interfaccia computerizzata che permette di sincronizzare questi rumori con il ritmo della musica e delle basi preregistrate e accordarne le tonalità.

Adesso stiamo progettando per il prossimo spettacolo una macchina che reagirà diversamente a seconda del comportamento del pubblico: quando la gente si avvicina e la tocca questa sputa o dà una scossa a basso voltaggio, secondo il principio del "pastore automatico" che consiste in un filo elettrificato da 12 a 25 volt che impedisce alle vacche di uscire dal recinto. La nostra macchina verrà azionata da una cellula fotoelettrica e potrà produrre un rumore o tirare un poco di acqua o un colpo o un odore.

Dove recuperate il materiale necessario per la costruzione?

Di nuovo abbiamo comprato pochissime cose, solo quelle che è praticamente impossibile trovare in giro, come le elettrovalvole, o le campane che è impossibile costruirsi da soli, perché pesano dai 100 (la nota FA) ai 300 Kg ed ogni nota differisce dall'altra di circa 35 Kg, più grande è la campana e più bassa è la nota. Per le altre cose andiamo dal rottamai o al cimitero delle barche.

Di norma preferiamo il materiale riciclato perché ci piace di più, è più interessante, non è normale per il teatro tradizionale, ed è anche per questo che preferiamo suonare nelle fabbriche. Abbiamo recuperato materiale nei reattori nucleari, nei cantieri navali e, una volta, in un'impresa di pompe funebri. Il grosso del materiale lo recuperiamo nel posto dove facciamo lo spettacolo.

Abbiamo dei tamburi grandi di pelle di vacca che è molto difficile sostituire quando si rompono perché sono della "banda di Calanda", una tradizione spagnola molto antica del luogo dov'era nato Luis Buñuel, in Aragona, dove durante la settimana santa, il venerdì, tutte le famiglie con dei tamburi molto grandi suonano tutto il giorno e tutta la notte. Questi tamburi hanno un suono molto basso, ma vengono percossi secondo ritmi precisi e antichissimi. Le pelli che li costituiscono sono di vacche molto grandi e ogni famiglia ha i suoi tamburi che vengono tramandati di generazione in generazione. La mazza per suonare questi tamburi è molto corta e quindi ad ogni percussione parte della mano colpisce la pelle. Con il passare delle ore la mano comincia a sanguinare sporcando di sangue la pelle di vacca. Con gli anni i tamburi diventano neri di sangue che si coagula...una specie di rituale. La gente va avanti a percuotere i tamburi camminando tutto il giorno e tutta la notte e, cosa rara per queste feste, non beve vino. Le vibrazioni basse del tamburo si trasmettono al corpo creando uno stato di estasi e tutti, giovani e vecchi, battono e camminano. Ci sono tre o quattro ritmi diversi, suonati da gruppi di una ventina di persone in diverse piazze e quando si cambia piazza si cambia anche il ritmo.

Noi usiamo due di questi grandi tamburi percossi da una macchina.

Questo perché noi della Fura tentiamo di unire ciò che c'è di più primitivo, il rituale, il sangue, mangiare la carne cruda, con l'idea cibernetica.





Due elementi contrastanti ma positivisticamente uniti, con ironia rispetto alle macchine, ma anche con un certo fascino nei confronti di queste. Per noi un motore d'aeroplano è bello come "L'ultima cena" di Leonardo. E proprio lui era in grado da una parte di dipingere motivi religiosi, ma dall'altra era fanatico delle tecnologie.

Per noi la scena migliore è quella di Berlino, dove abbiamo collaborato con Einstürzende Neubauten e abbiamo dei contatti con Survival Research Laboratories di S. Francisco che lavorano solo con macchine che si scontrano tra di loro. Macchine che hanno una tale forza da rompere le catene con le quali sono legate e da essere realmente pericolose per il pubblico.

Le nostre macchine sono più legate all'azione corporea e plastica. Infatti un'altra macchina in progetto è come una nutrice automatica, per allattare, che si applica come un corpetto, con molte mammelle. Può anche ricordare le macchine dei sex-shops. Una macchina non di plastica però, che ti dà soddisfazione, più umana, una specie di estensione del corpo anche se non completamente assimilata da questo.



Via Cesare Balbo 10 - Milano - Tel. 02/58317306

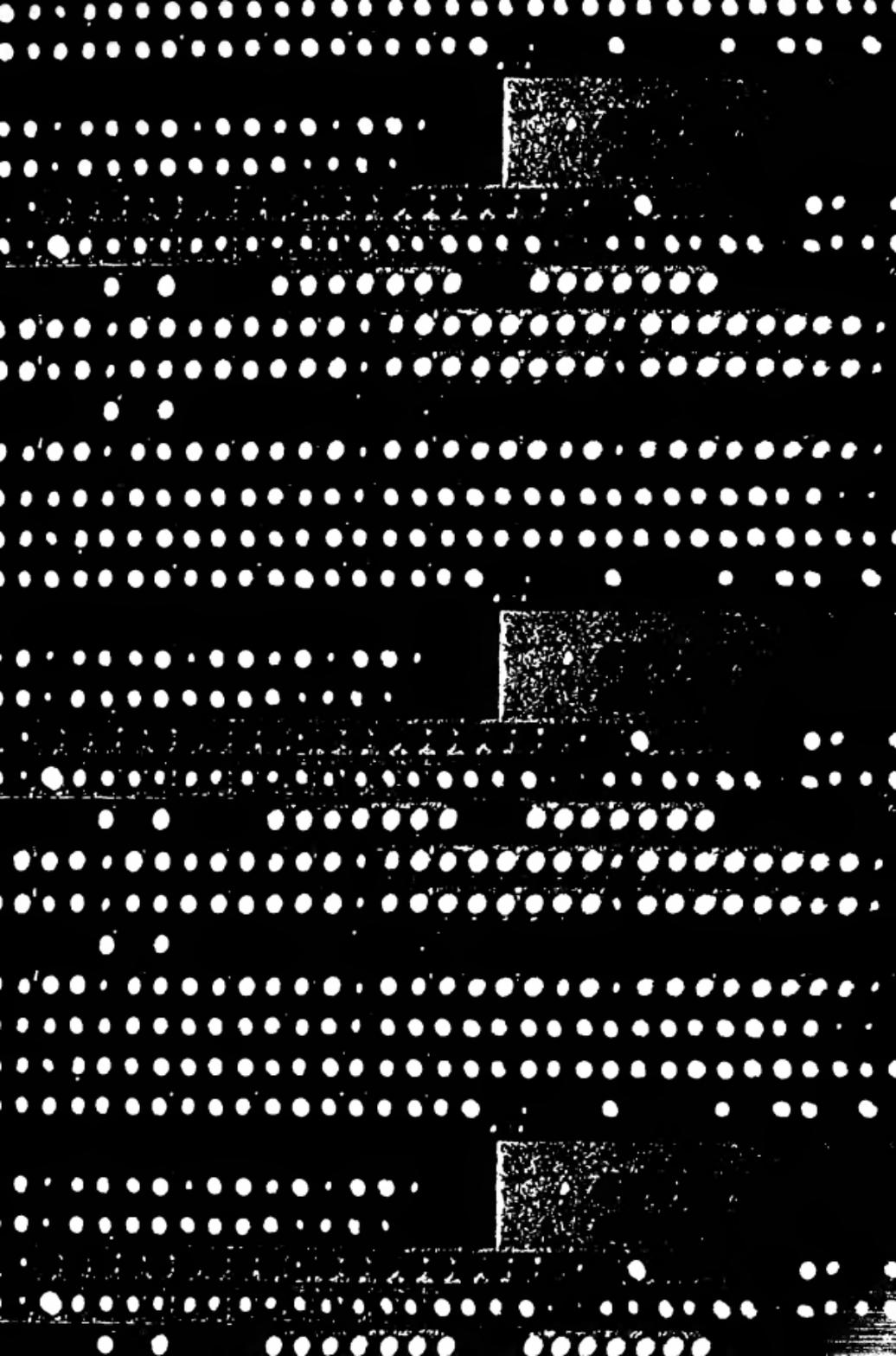
CATALOGO



AA. VV. STRANI ATTRATTORI – *Antologia di fantascienza radicale* a cura di Rudy Rucker, P.L. Wilson (più conosciuto come Hakim Bey) e R. Anton Wilson, ed. it. a cura di M. Tavasani F. Gadducci. Una bomba letteraria a base di sesso biomeccanico, droghe in quantità, post-anarchismo militante e techno-profezie per il nostro caotico futuro. J.G. Ballard, W.S. Burroughs, P. Di Filippo, W. Gibson, R. Kadrey, J. Kohenline, T. Metzger, R. Rucker, L. Shiner, B. Sterling e altri. – **LA SADICA PERFETTA** Terence Sellers. Il libro rappresenta la *summa* teorica della sua riflessione sui classici temi della disciplina quali il *bondage* e il feticismo. Completano il testo una decina di tavole di Genesis P-Orridge, artista multimediale e fondatore degli Psychic TV, pp. 208, Lit. 28.000. – **UTOPIA PIRATA: corsari mori rinnegati europei**. Peter Lamborn Wilson, esperto di *zone temporaneamente autonome*, mette a fuoco le caratteristiche dell'organizzazione pirata: corsari, sufi, pederasti, irresistibili donne, schiavi, avventurieri, ribelli irlandesi, ebrei eretici, spie britanniche ed eroi popolari radicali... la popolazione di queste ormai mitiche comunità *insurrezionali*. pp. 160, Lit. 18.000. – **TRAVELLER E RAVER: racconti orali dei nomadi della nuova era** R. Lowe e W. Shaw. Le vere storie di 30 "nomadi della nuova era". Parlano i protagonisti di un movimento che solo in GB conta mezzo milione di aderenti, tra vecchi hippy e nuovi raver, gente che si sposta continuamente a bordo di furgoni, camion e auto scassate, pp. 192, con immagini a colori, Lit. 25.000. – **HACKERS: eroi della rivoluzione del computer** Steven Levy. È il libro definitivo della storia degli hacker dal 1958 al 1983, pp. 416, Lit. 33.000. – **MINDPLAYERS** Pat Cadigan. È il primo romanzo *psycober* dell'unica scrittrice riconosciuta dal movimento letterario cyberpunk pp. 240 Lit. 23.000. – **CENTRI SOCIALI: geografie del desiderio**, a cura di Consorzio Aaster, Centro sociale Leoncavallo, Centro sociale Cox 18, Primo Moroni, pp. 256 (con inserto di 64 pp. di foto). Le statistiche, il passato, il presente e il futuro dei centri sociali milanesi Lit. 25.000. – **PANTERE NERE** Paolo Bertella Farnietti. Il libro sull'organizzazione politica che più ha acceso l'immaginazione di varie generazioni di giovani rivoluzionari e ribelli: il Partito delle Pantere nere, pp. 288, 100 foto Lit. 25.000. – **VIA RADIO** Hakim Bey. Dallo stesso autore di T.A.Z., una raccolta di brevi saggi sull'immediatismo, una strategia di accesso al piacere, "la TV è per l'immaginazione quello che il virus è per il DNA: la fine" pp. 64 Lit. 8.000. – **T.A.Z.** Hakim Bey. Dalle comunità dei pirati di Captain Mission alle comunità telematiche Cyberpunk. L'elogio



del nomadismo psichico in un saggio che è già un classico delle controculture. pp. 175. 80 foto Lit. 20.000 – **GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKER** Bruce Sterling. Testo fondamentale per chi desidera conoscere le dinamiche del cyberspazio. pp. 254 Lit. 23.000 – **SENZA ILLUSIONI** a cura di Bruno Cartosio. Antologia sui neri americani dalle Black Panther alla rivolta di Los Angeles. Contributi dei migliori saggi afroamericani. pp. 272 Lit. 28.000 – **RE/SEARCH Edizione italiana** J.G. Ballard. Antologia del grande anticipatore del futuro prossimo venturo. Contiene 29 saggi originali inediti di non-fiction. pp. 272 Lit. 20.000 – **METROFAGA** di R. Kadrey. L'eccezionale primo romanzo di Richard Kadrey e duro ma cinico appassionatamente politico e solleva questioni importanti. pp. 224 Lit. 25.000 Questo libro rilegge "il demone" Burroughs a partire dai movimenti e dalle scene più radicali. pp. 200 Lit. 20.000 – **DECODER IL FILM** Klaus Maeck. Un film cult e profetico. Con F.M. Einheit. G.P. Orridge. Christiana F. W.S. Burroughs. Musica: Einsturzende Neubauten, Soft Cell, The The. 58 minuti Lit. 35.000 – **L'OCCHIO NELLA PIRAMIDE** Primo volume della trilogia **GLI ILLUMINATI** R. Shea - R.A. Wilson Questo romanzo si snoda tra magistrali fantasie paranoiche e un'intrigante analisi della realtà "occulta" pp. 304 Lit. 23.000 – **NO COPYRIGHT** Raf Valvola Seelsi. Per un nuovo diritto positivo dell'uomo. Un testo che chiarisce la questione della trasmissione del sapere nella società postfordista. Dal software al problema generale. pp. 304 Lit. 23.000 – **ESTATE D'AMORE E DI RIVOLTA** Con i Beatles nella *Summer of love* di Derek Taylor. Un'entusiasmante viaggio nella summer of Love con i Beatles, Rolling Stones, Doors, Jefferson Airplane, Fugs, Ginsberg, Leary. pp. 271 Lit. 28.000 – **IL PASTO NUDO A FUMETTI** Professor "Bad Trip". Il classico sulle droghe illustrato dal grande cerimoniere acido. Introduzione-intervista a Fernanda Pivano. pp. 80 Lit. 20.000 – **CON OGNI MEZZO NECESSARIO** Malcolm X. I discorsi e le interviste dell'ultimo anno di vita. Uno strumento indispensabile per la conoscenza delle lotte radicali nere. pp. 224. 20 foto Lit. 20.000 – **AD ALTO RISCHIO** Antologia di scritti proibiti. Con questo volume si entra "ad alto rischio" si immerge nelle zone proibite del sesso e dei comportamenti trasgressivi e politici. pp. 272 Lit. 28.000 – **COMMISSIONER OF SEWERS** William Burroughs. Un film di Klaus Maeck VHS 60 min. di documenti su zio Bill, altamente professionali. Lit. 35.000 – **VIDEOZINE CYBERPUNK vol. I** Videocassetta con libretto, antologia di futuri contemporanei. 80 minuti Lit. 25.000 – **VIDEOZINE CYBERPUNK vol. II** Videocassetta con libretto, filmati di Realtà virtuali a basso costo. Movimento Anticopyright, Cyberartists, Traveller, Raver, Black Ice, Cyber comics, Technomusic, Hacker. 90 minuti Lit. 25.000 – **DECODER II** Speciale J.G. Ballard, Hakim Bey, Pierre Levy, Neal Stephenson, Cyberfemminismo, Jungle, Helena Veleno. Accesso per tutti e imprese sociali. pp. 96 Lit. 9.000



Esploso in tutto il mondo come il suo letterario dell'ultimo decennio, il Cyberpunk è arrivato finalmente anche in Italia, annullando immediatamente certezze e clichés letterari acciupati.

Diviso tra fascinazioni tecno-pop, spazio virtuale, ribelli di strada, hackers e scenari alla Blade Runner, il Cyberpunk fonda le sue radici, in realtà, in un vasto retroterra politico-culturale.

Questa antologia vuole per l'appunto penetrare nell'officina alchemica cyberpunk, per puntualizzare i multiformi aspetti e anche le sue origini politiche.

In un'esauriente carrellata vengono poi riassunte e riportate le diverse origini e prospettive future del fenomeno: dal cyber psichedelico californiano di Timothy Leary al Chaos Computer Club di Amburgo, dalla pratica degli hackers degli anni Settanta alle prospettive che lo stesso movimento dei pirati del computer si è dato nel suo primo Galactic Party del 1989, per arrivare infine a tenere uno sguardo anche su quelle che sono le sue applicazioni in un campo più specificatamente applicativo.

Scritti di/da: B. STERLING, T. LEARY, L. FELDSTEIN,
K. MAEK, A. BASSET, R. SCELSI, SANDRONE,
CHAOS COMPUTER CLUB AMBURGO, FLUG DELS BAUK,
MUTOID WASTE COMPANY, ENCICLOPEDIA PSICIE D'OPICA,
YOUTH INTERNATIONAL PARTY LINE, PHENIX,
TECHNOLOGICAL AMERICAN PARTY, TERMINAL,
VAGUE, DECODER, ICATA 89.

CYBERPUNKLINE

Lira 20.000

9 788886 926393
ISBN 88-86926-39-1