

L'immaginario tecnologico 3

Epistemologia, Deontologia ed Etica dell'Informatica
Storia dell'Informatica e della Comunicazione Digitale

Federico Gobbo

federico.gobbo@uninsubria.it

CRII – Centro di Ricerca “Informatica Interattiva”

Università dell'Insubria, Varese–Como

© Alcuni diritti riservati.

A.A. 2010-11

Rivoluzione cibernetica?

Si può dire che la matematica sia basata su cinque concetti: Numero, Spazio, Logica, Infinito e Informazione. L'era del Numero è stata il Medioevo, con le sue tassonomie paranoide di peccati e meriti. Lo Spazio è stato il Rinascimento, con la prospettiva e la moltiplicazione delle copie permesse dalla stampa. La Logica è stata la rivoluzione industriale, le sue grandi macchine a vapore scoppiettanti come una successione di sillogismi. L'Infinito è l'era moderna, con la meccanica quantistica e l'LSD. Adesso siamo arrivati all'Informazione. Ecco i computer, è iniziata la rivoluzione cibernetica (Rudy Rucker in Sterling 1986:5).

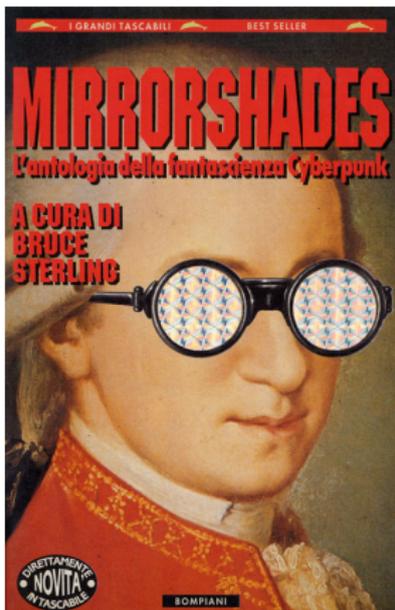


Figura: Copertina della raccolta di racconti cyberpunk *Mirrorshades*

Mozart con gli occhiali a specchio

Il cyberpunk è un movimento d'avanguardia sorto in Usa nei primi anni 1980. La sua produzione principale è la letteratura fantascientifica. Nel **1984** esce *Neuromancer*, il romanzo che introduce termini come **matrice**, **ciberspazio**, interfaccia, 'cowboy della consolle' e che crea la mistica della rete globale.

I contenuti narrativi del movimento cyberpunk sono radicalmente nuovi. *Cyber* rimanda a 'cibernetica', mentre 'punk' rimanda a un atteggiamento di rottura, sia nel linguaggio che nello stile di vita.

La rivoluzione informatica come forma di pensiero

Nel suo saggio *What is Cyberpunk?* (in Sterling 1986:11) Rudy Rucker sostiene che:

la narrativa cyberpunk si occupa essenzialmente dell'informazione. A livello dei contenuti, un'opera cyberpunk parlerà spesso di computer, di software, di microprocessori, etc [...]. È una fantascienza colta, ma di facile lettura, che contenga molta informazione e che dica qualcosa sulle nuove forme di pensiero derivate dalla rivoluzione informatica.

Le novità della fantascienza cyberpunk

Si parla di un futuro molto vicino, intriso di rimandi alla cultura rock e pop degli anni 1960–70. Ma la novità piú importante è il **nichilismo cibernetico** (Sterling): il riconoscimento dell'esistenza della Macchina e della sua integrazione sempre piú spinta con l'uomo, fino alla compenetrazione nella carne e alla nascita del cyborg.

L'estrema miniaturizzazione e il *mobile computing* furono previste dal movimento cyberpunk (ma non la diffusione del telefonino!) Viene ben delineata una caratteristica centrale di tutte le scritture digitali: la dimensione collettiva della Rete.

La Rete come allucinazione consensuale

Casa. La casa era BAMA, lo Sprawl, l'Asse Metropolitano Boston-Atlanta. Programmare una mappa per mostrare la frequenza degli scambi di dati, ogni mille megabyte un singolo pixel su uno schermo molto grande. Manhattan e Atlanta ardono di un bianco compatto. Poi cominciano a pulsare, la velocità del traffico minaccia di sovraccaricare la vostra simulazione. La vostra mappa sta per diventare una nova. Raffreddatela. Aumentate la scala. Ciascun pixel un milione di megabyte. A cento milioni di megabyte al secondo, cominciate a distinguere certi isolati al centro di Manhattan, i contorni dei complessi industriali vecchi di cent'anni che cingono il vecchio cuore di Atlanta. (William Gibson 1986:43)

Analisi di *Neuromancer* secondo Sterling

Neuromancer ribalta 1984 di Orwell: lo sviluppo ipertrofico e massivo dell'informazione da strumento di controllo diventa generazione della propria entropia.

Nessun soggetto è piú in grado di padroneggiare [l'informazione] nella totalità e nei particolari: si creano cosí gli spazi interstiziali, le nicchie di invisibilità in cui i refrattari del sistema possono trovare rifugio (Sterling 1986:8).

L'elemento di rottura del sistema del “camice bianco” degli hacker viene assunto a nuovo paradigma di riferimento dai *cyberpunkers*.

L'esplosione massmediatica del cyberpunk

Nel **1977** viene pubblicato *Frammenti di una rosa olografica*, il primo racconto cyberpunk di Gibson, ma è *Neuromante* che trasforma il movimento cyberpunk da controcultura a *mainstream* (**1984**).

Nel **1993** esce *La macchina della realtà*, romanzo a doppia firma Gibson–Sterling che descrive un mondo **steampunk** dove Babbage produce la sua Macchina Analitica a livello industriale. Gibson e Sterling dichiarano chiuso il movimento: era nato il web, il cyberpunk in un certo senso era diventato realtà.

Grazie. Domande?



Potete scaricare questa presentazione qui:

<http://www.slideshare.net/goberiko/>

© CC BY ND FC Federico Gobbo 2010 di tutti i testi. Pubblicato in Italia.
Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 2.5

©delle figure degli aventi diritto. In caso di violazione, scrivere a:
federico.gobbo@uninsubria.it.