

# ARCHEOLOGIE DEL SAPERE SUL DIGITALE

**Q**uaderni d'altri tempi

The background of the page is a dense, overlapping mosaic of various floppy disk formats, including 5.25-inch and 3.5-inch disks, rendered in different shades of blue and white. The disks are scattered across the entire page, creating a textured, digital aesthetic.

## ARCHEOLOGIE DEL SAPERE SUL DIGITALE

Estratto da

*Le macchine simulanti*

di Giuseppe Perrella, Raffaele Strino

Theorema edizioni, Roma, 1980

(pp. 13-14; 15-16; 16-17; 18-19; 23-24; 25;  
26; 29; 31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 39; 42; 43)

[www.quadernaltritempi.eu](http://www.quadernaltritempi.eu)

[redazione@quadernaltritempi.eu](mailto:redazione@quadernaltritempi.eu)

maggio 2015



Nel 1980, quando fu pubblicato *Le macchine simulanti*, ben pochi potevano prevedere l'impatto prima filtrante, poi sempre più diluviale che il digitale avrebbe avuto sull'organizzazione dell'intera sfera sociale, dalla fabbrica, alle istituzioni, all'immaginario, alle identità dei singoli: il primato ancora prossimo venturo, per allora, dei simulacri, della "precessione" degli stessi (come si esprimeva Jean Baudrillard) su tutte le tecnologie e le forme della rappresentazione. Forse, all'epoca, solo il filosofo francese - cui peraltro Giuseppe Perrella e Raffaele Strino fanno diretto riferimento (proprio citando in nota il testo cui rimandiamo anche noi) - aveva richiamato l'attenzione sui mutamenti *in nuce*, mentre bisognava scavare in profondità nell'opera dello scrittore di fantascienza Philip K. Dick per trovare, ancora imprecisi e appena intuiti, accenni alle trasformazioni antropologiche in corso, nei termini di una membrana, di un filtro, di uno specchio deformante che si sarebbe frapposto fra gli umani e la realtà. Leggendo il libro dei due ingegneri si colgono invece due intuizioni importanti: che si andava verso una colonizzazione completa, totale, del mondo sociale da parte della logica del digitale, e, di conseguenza, che ci si ritrovava agli albori di una vera e propria mutazione *antropologica*. Un nuovo modo di *percepire* il mondo, la realtà, le cose, e quindi di definirli, spiegarli, trascriverli. Colpisce intanto la circostanza che questo testo, che regge benissimo al tempo e che non sfigura affatto fra i saggi di mediologia, sia appunto stato scritto da ingegneri meccanici, che si dimostrano perfettamente padroni dei termini del dibattito in campo economico, sociologico, semiotico di quegli anni, come, nostalgicamente, colpisce il lessico, ancora per certi versi "ingenuo", per cui a "computer" si alterna ancora "calcolatore", a "personal" si aggiunge "microcomputer", e così via: segni o simboli "archeologici", se si vuole, ma indizi dello scarto fra la profondità della visione dei due autori e la dimensione ancora aurorale della "cultura" del digitale.

I brani che abbiamo scelto fanno tutti parte del lungo saggio introduttivo al volume, che raccoglie poi contributi relativi ai vari ambiti in cui la "mutazione" digitale cominciava a penetrare, seminando i termini di una nuova sensibilità: i media, la politica, il gioco, la produzione, con autori come Enrico Ghezzi, Achille Pisanti e altri.



Ci proponiamo di guardare allo scambio tempo di vita/capitale secondo la prospettiva dello sviluppo culturale e dei mutamenti antropologici, così da cogliere l'emergere storico di un nuovo soggetto conoscitivo ed estetico-percettivo.

Riteniamo fondamentale, a questo scopo, considerare le attuali trasformazioni tecnologiche; e ciò a partire dalla consapevolezza che le tecnologie sono luogo centrale di riproduzione del capitale e dei rapporti sociali dell'ambiente. La dimensione culturale da assumere, quindi, è quella - dominante - della "cultura di massa".

[...]

La razionalizzazione dei segmenti del ciclo del capitale, il loro compatimento e accelerazione, rendono sempre più difficile riproporre la distinzione tra circolazione che si svolge nello spazio e circolazione che si svolge nel tempo; e ciò mentre le tecnologie elettroniche, operando in "tempo reale", tendono a ridurre a zero il tempo della circolazione economica e accelerano proporzionalmente la produttività e l'autovalorizzazione del capitale.

Lo sviluppo delle tecnologie elettroniche risponde peraltro al complessivo prevalere della dimensione strutturale del valore su quella funzionale, del valore di scambio sul valore d'uso, con la tendenza alla caduta del referente concreto merceologico che avviene appunto a vantaggio del gioco strutturale del valore.

Già da tempo McLuhan ci ha mostrato come le merci al di là della loro diversità concreta e d'uso circolano o sono assunte sempre più come informazioni. In particolare dobbiamo assumere le tecnologie elettroniche, nelle loro diverse designazioni e articolazioni (informatica e telematica, robotica, automatica, cibernetica, ecc.), in base al loro carattere di *tecnologie trasversali* rispetto ai diversi settori produttivi e al tempo stesso come sistema tecnologico basato su una *produzione, gestione e controllo mediante modelli*.

[...]



È la forma di produzione, gestione e controllo mediante modelli, infatti, a permettere il carattere di trasversalità del sistema tecnologico che lo pratica: con i modelli si attraversa l'evidenza materiale delle macchine, del lavoro vivo, dell'economico, della merce, dell'ambiente per riprodurre il codice di base e il rapporto sociale che esso instaura. Così la produzione per modelli diventa "la forma universale della produzione"<sup>1</sup>. È nell'approccio al reale mediante modelli che viene superata ogni distinzione tra scienza e tecnologia; l'elaborazione teorica del modello, la sua funzione conoscitiva di ogni fenomeno reale è strettamente dipendente dalla sua funzione di controllo, previsione e quantificazione degli eventi e degli effetti connessi a quel fenomeno.

<sup>1</sup> J. Baudrillard,  
*Lo scambio simbolico  
e la morte*,  
Feltrinelli, Milano, 1979,  
pp. 66-68.

[...]

La macchina elettronica (l'automa finito, il calcolatore, il "cervello" elettronico) governata dai suoi modelli (programmi) memorizza, ordina, elabora, trasmette i dati (prodotti) attraverso il duplice processo di astrazione e quantificazione del reale mediante modelli.

Lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie elettroniche riproducendo una simulazione mediante modelli, stabiliscono un rapporto con il *reale del modello*, affermando l'impossibilità di ogni distinzione tra reale e modello: il modello è appunto *generativo* del reale. Il passaggio ad una produzione, gestione controllo mediante *modelli generativi* è la condizione fondamentale della trasversalità delle tecnologie elettroniche, e ci consente, ad un primo livello, di comprendere come queste risultino un sistema tecnologico con elevate capacità di riproduzione dell'ordinamento economico e sociale, e di trasformazioni antropologiche. Con i modelli generativi, inscritti e prescritti dalla tecnologia elettronica, si realizza il pieno dispiegamento, in "tempo reale", della scienza come fattore di produzione e di riproduzione.

Il controllo e la produzione mediante modelli, la flessibilità e la capacità di diffusione delle tecnologie elettroniche permette inoltre all'iniziativa capitalistica di integrare nel tempo di valorizzazione anche i comportamenti dei lavoratori non finalizzati ad obiettivi economico-produttivi, in modo da trasformare in tempo riproduttivo anche il tempo non direttamente impegnato in pratiche della produzione.



<sup>2</sup> “Così i segni hanno perso il loro spessore semantico insondabile e diffuso quanto inflessibile, la loro realtà di linguaggio umano familiare. Sono diventati *segnali* staccati, ricevuti sullo schermo verde e vibrante, fosforescente, del tubo catodico, sul nastro srotolato e quadrettato della telescrivente, con il ticchettio meccanico dei caratteri scattanti” (J.J. Goux, *Gli iconoclasti*, Padova, Marsilio, 1979, p. 98).

E tale processo si estende anche al “tempo libero”, cosicché le tecnologie elettroniche permettono la sussunzione di tutto il tempo della vita quotidiana al processo di valorizzazione e di riproduzione sociale. Lo sviluppo delle tecnologie elettroniche peraltro trova importanti fattori di accelerazione nell’osmosi tra informatica e mezzi di comunicazione di massa (telematica), nello sviluppo della Tv e nella capacità di quest’ultima di inglobare e riprodurre le strutture semiotiche e i prodotti di diversi settori dell’industria culturale (editoria, cinema, fumetto, teatro, cabaret, varietà, ecc.)

[...]

Le tecnologie, i sistemi informativi e decisionali, il lavoro vivo, l’ambiente dei diversi settori industriali vengono sempre più controllati e generati da modelli logico-matematici, da modelli sistemici, da tecniche di ricerca operativa e di simulazione. E tali modelli, si badi bene, non si rapportano al processo produttivo e al mercato secondo una funzione *rappresentativa*: il modello non ha la funzione di *designare* e/o di *ordinare* il reale.

Il reale viene infatti sempre più *dedotto*, *previsto* e *interpretato* attraverso *modelli di simulazione*: con l’egemonia del lavoro-morto sul lavoro-vivo si sono create le condizioni perché la produzione possa darsi fondamentalmente come *genesì del modello*.

Se il calcolatore si pone come *medium* rispetto al processo produttivo concreto, tale medium opera allora non solo e non tanto traducendo ed ordinando, secondo propri modelli e linguaggi, il lavoro, i mezzi e i fattori di produzione, le informazioni. Non si tratta di cogliere i modi e le capacità di informazione del linguaggio numerico o le possibilità di gestione e di controllo dei processi mediante i modelli della ricerca operativa, dell’analisi dei sistemi; così come la posta in gioco non è tanto quella dell’affermarsi di un sapere e di un linguaggio che si basano su una desoggettivazione tale da permettere il riprodursi di una comunicazione astratta e puramente funzionalista, priva dello spessore semantico del linguaggio sociale e “familiare”<sup>2</sup>.

D’altronde la diffusione di tali tecniche attraverso il supporto elettronico si giustifica non tanto in base alla loro capacità operativa quanto



Retro computer © blojfo - Fotolia.com

in base alla loro capacità di essere momento di riproduzione e di intervento *unificante* di simulazione e di produzione del reale.

[...]

Ora, con la fase elettronica dell'industrializzazione, da forme di rappresentazione deterministe si è passati a modelli di simulazione che generano storie di eventi e di stati possibili, senza la *necessità* di un rapporto diretto col processo concreto.

Quindi, il processo produttivo, mentre con l'industrializzazione meccanica veniva *rappresentato e determinato*, con la diffusione delle tecnologie elettroniche viene sempre più *dedotto, previsto e regolato da modelli generativi*.



Modelli generativi che in quanto modelli che incorporano e sintetizzano il processo concreto in forme astratte di conoscenza e di rappresentazione e quindi modelli che diventano mezzi che generano il reale. Il rapporto col processo produttivo, col sistema di macchine e di lavoro, diventa allora il rapporto con il “reale del modello”.

*Il calcolatore come medium* afferma, infatti, l'impossibilità di ogni distinzione tra il reale e il modello... Insieme alla caduta della funzione di rappresentazione, i modelli generativi mirano a svuotare di referente il processo produttivo e il mercato.

[...]

L'interdipendenza tra hardware, software e linguaggi di programmazione, i limiti (insuperabili) dei linguaggi di programmazione rispetto al linguaggio naturale, la funzione economica, sociale e culturale del mercato del *software* contribuiscono a tracciare le coordinate di una trasformazione *antropologica* in atto basata sulla riproduzione di un *nuovo soggetto conoscitivo ed estetico-percettivo*.

Si tratta, peraltro, di quella trasformazione legata allo sviluppo della fase elettronica dell'industrializzazione, che abbiamo già definito come una produzione e riproduzione mediante modelli generativi.

Il lavoro-vivo si trova a vivere importanti trasformazioni che richiedono la definizione e la pratica di una nuova *antropologia del lavoro*.

Il modello dell'Organizzazione Scientifica del Lavoro e le sue modifiche dimostrano nuovi livelli di inadeguatezza e di impraticabilità.

[...]

In fabbrica sta sempre più venendo meno il riferimento al tempo presente del processo concreto, in quanto l'egemonia del lavoro-morto - esercitata attraverso i modelli generativi - porta il passato ad essere attuale; la simulazione nei calcolatori di processo e di gestione funziona infatti secondo operatori temporali che portano questo “ora” ad altri “ora” precedenti e successivi... il tempo trascorso dal lavoratore in fabbrica è sempre meno riconducibile al solo tempo-lavoro.





Faceless hooded anonymous computer hacker © Igor - Fotolia.com

[...]

Se nell'organizzazione tayloristica del lavoro la mansione e la separazione delle funzioni costituivano gli elementi cardine di una concezione meccanicistica tesa ad uniformare il lavoro vivo al sistema delle macchine con l'organizzazione a isole si persegue l'obiettivo fondamentale di integrare, sub-ordinare, compatibilizzare, omogeneizzare il lavoro vivo al campo di controllo e di gestione, percettivo e sensoriale - in sintesi al campo operativo - dei modelli generativi e del loro supporto elettronico.

L'isola è un'area di lavoro i cui confini sono strettamente compatibili con i modelli generativi e da questi rigidamente controllati... Nell'isola - confine tecnologico elettronicamente vigilato - lo "sguardo" del lavoro è chiuso entro l'orizzonte disegnato dai modelli generativi.

[...]

All'interno di tale trasformazione antropologica, il lavoro-vivo è sempre più depauperato di azioni, di interventi diretti sul processo produttivo, e generalmente di un *fare*.

[...]



L'attuale sviluppo delle tecnologie elettroniche, mentre riafferma il superamento di ogni distinzione tra informazione e *fiction*, tra vero e simulato, tra reale e apparente, mette in luce la tendenza a far coincidere la generalizzazione della simulazione con quella del gioco e del gioco-spettacolo...

Nello stesso luogo di lavoro, l'innesto della funzione ludica fa emergere in modo più evidente quell'*effetto-fiction*, la seduzione della *performance* e del *behavior* che hanno sempre lavorato il calcolatore ed il cerimoniale ad esso legato.

[...]

Lo sviluppo dei micro/computer, non va allora visto tanto in termini di nuove aperture di mercato, ma piuttosto come intensificazione del processo di riproduzione sociale e culturale operato dalle tecnologie elettroniche.

[...]

Il personal computer attraverso il gioco esalta la rottura di ogni rapporto polare e/o di reciprocità già notata. La simulazione è totale. Giocare con la macchina, in questo caso, non consiste nel giocare con un *analogon* dell'uomo, con una macchina che sia l'equivalente dell'uomo. L'altro della competizione sparisce come referente, si è di fronte ad un modello logico e di simulazione che articola elementi di un "simbolico" disinvestito, proponendoli nella forma operativa della domanda/risposta, dello stimolo/risposta, della retroazione, ecc.

E la risposta del giocatore è indotta dalla domanda. Si gioca con un copione di scelte già prefissate. Di qui la simulazione.

Le risposte del giocatore sono già iscritte nel codice e nella logica del modello della macchina... Si gioca con un *robot*. L'unico referente è il giocatore (solitario).

[...]



Il soggetto conoscitivo ed estetico-percettivo, presupposto come estensione nervosa della macchina tecnologica, deve rispondere non tanto a tempi di riflessione quanto a tempi di reazione, che a loro volta rispondono ad uno schema ottico-motorio spesso analogo a quello della cellula fotoelettrica.

[...]

Ora, con i videogiochi il processo generativo del medium parte direttamente dal modello e fa a meno del *volume del set*: le immagini e i segni vengono generati e trasmessi dal modello non più secondo un procedimento *analogico* ma attraverso un sistema *numerico*.

Il fenomeno interessa peraltro anche la televisione: la Tv mentre ha sempre generato e trasmesso in forma analogica, può già funzionare anche in modo numerico. Ma per cogliere la posta in gioco dell'intreccio tra trasmissioni analogiche e numeriche, facciamo un passo di lato, secondo la mossa del cavallo: torniamo al cinema...

[...]

Se l'*immaginario sociale* è il "luogo" su cui il cinema ha prodotto ed articolato un nuovo soggetto conoscitivo, ed anche estetico-percettivo, lo stesso cinema ci ha mostrato come ogni questione del soggetto ci riproponga quella del corpo. E il corpo messo in gioco nel cinema non è solo quello dell'attore, ma più complessivamente ciò che si è detto il *volume del set* [...] tra il volume del set e la superficie dell'immaginario viene posto uno schermo che mantiene un *tra* e che permette che si dia all'universo della riproducibilità tecnica e sociale l'investimento e la fissazione di differenti (opzioni)<sup>3</sup>. E tale schermo va assunto con l'ambiguità di ogni schermo: mentre *maschera*, è anche la superficie su cui *compaiono* le immagini, mentre *intercetta*, *rivela*.

Di qui la *percezione indiretta* che pratichiamo col cinema: guardiamo ad immagini su cui *preme* il volume del set.

[...]

<sup>3</sup> Il testo si interrompe con "differenti". Presumibilmente un refuso. Fra parentesi un termine proposto da noi (n.d.c.).



Così oggi potremmo notare che Hollywood, mentre opera all'interno di un più generale piano di ristrutturazione economico-finanziaria delle majors che richiede nuove capacità da parte delle tecnologie di autovalorizzarsi e autoriprodursi, reinveste le tecnologie elettroniche (cfr. p.e. gli effetti speciali) per incorporare il volume del set e riprodurre, al tempo stesso, una visibilità "superficiale", un'immagine depauperata di quello spessore "materiale" di cui abbiamo già detto.

[...]

Il cinema... (ci permette) di guardare alle attuali innovazioni nella produzione di informazione-fiction, con la consapevolezza che sono in gioco importanti trasformazioni antropologiche, un nuovo modo di investimento pulsionale e conoscitivo, un nuovo regime semiotico. Si tratta in particolare di mettere in luce le conseguenze legate all'affermarsi dell'intreccio tra un generare ed un trasmettere in forma *analogica* e un generare e trasmettere in forma *numerica*.

[...]

Si afferma allora un regime semiotico caratterizzato dalla smaterializzazione del significante concreto e, al tempo stesso, dal prevalere della relazione puramente combinatoria e aleatoria. I segni si trovano ad essere *svuotati* di corpo, di spessore semantico, di storia, di interiorità sociale: può darsi così la riproduzione di un simbolico "disinvestito" e operativo.

[...]

La riproduzione di informazione-fiction si pone allora fuori dell'immaginario come luogo della specularità sociale e genera l'ambiente attraverso la stessa interazione tra forma analogiche e numeriche di produzione e di trasmissione.

[...]



Cyber robot internet hacking identity theft phishing scam© mokee81 - Fotolia.com

(Anche) l'unità familiare in particolare (e le sue pratiche quotidiane), mentre si trova a misurarsi con nuove forme di "autonomia" individuale, opera in rapporto all'isola casalinga costituita dai media generativi come unità ambientale.

[...]

Il medium generativo è ormai impercettibile, diffuso e rifratto nel reale, dissolto nella vita quotidiana; ed anche per questo abbiamo detto l'isola casalinga, piuttosto che familiare: la natura delle relazioni e degli investimenti generati al suo interno non risponde infatti all'intensità simbolica, alla profondità dei fantasmi familiari.

L'organizzazione ad isole e l'arcipelago telematico configurano allora la topica sociale dei media generativi.



**[www.quadernidaltritempi.eu](http://www.quadernidaltritempi.eu)**

[redazione@quadernidaltritempi.eu](mailto:redazione@quadernidaltritempi.eu)

