POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Software takes command

Original
Software takes command / Mazali, Tatiana. - In: MEDIASCAPES JOURNAL. - ISSN 2282-2542. - 1(2013), pp. 154-157.

Availability:
This version is available at: 11583/2591392 since: 2017-06-27T14:50:50Z

Publisher:
Roma: Casa Editrice Sapienza

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

12 October 2024

Software takes command?

Tatiana Mazali (Politecnico di Torino)

Software takes command è l'ultimo saggio di Lev Manovich, pubblicato online nella sua prima versione nel 2008 e poi tradotto nel 2010 in Italia con l'affascinante titolo, seppur a nostro avviso forviante, *Software culture*. Il titolo originale, forte, deciso, efficace ci obbliga ad inserire Manovich tra gli autori che ri-sollecitano una riflessione sul rapporto e le forme che si instaurano tra tecnologie, media, cultura e società. E il dilemma è se inserire le sue posizioni teoriche all'interno delle letture più tecno-deterministiche, o al contrario più vicine all'idea del modellamento sociale dei media. Tali letture danno forma in modi differenti, opposti per molti aspetti, alla relazione complessa tecnologia/individuo/società, relazione dominata dalla tensione tra flessibilità dei processi (tecnologici e sociali) e stabilizzazione dei modelli d'uso.

La posizione di Lev Manovich è nota: il software è il motore della cultura contemporanea, nel suo essere *metamedium* universale, è la principale *affordance* che dà forma ai diversi sistemi e strutture delle società organizzate, attraverso quella che viene definita la "rivoluzione della cultura visuale", corrispondente alla messa in forma di linguaggi, prodotti, usi caratterizzati da un'estetica dell'ibridazione e del *deep remixability*. Mettere il software al centro della cultura e considerarlo motore principale di trasformazione conduce ad una visione deterministica del rappporto società-tecnologie. A fronteggiare questa posizione, apparentemente in direzione oppositiva, troviamo le analisi che rientrano nell'acronimo *SST, Social Shaping of technology* (Mackenzie e Wajcman, 1999), che puntano ad una inversione del rapporto di causalità tra tecnologia e società: sono gli individui e i gruppi a modellare le tecnologie e non viceversa. Entrambi questi approcci teorici sono radicati nelle analisi condotte da un lato sui linguaggi e le estetiche dei media digitali e dall'altro sugli usi individuali e sociali delle tecnologie. I filoni e le proposte teoriche che rientrano sotto il denominatore comune del *modellamento sociale* sono però esse stesse diversificate e possono essere raggruppate in una linea "forte" e una linea "debole", in base al peso dato nella relazione società-tecnologia all'una o all'altra dimensione. Il cosiddetto programma "forte" legge tale relazione nei termini di una linearità e una causalità assoluta (determinismo sociale: la società crea e muta la tecnologia), mentre il filone "debole" tenta di stemperare l'idea di linearità: società e tecnologia sono due dimensioni che mutuano e si mutuano nel reciproco rapportarsi, sfere interdipendenti di un ecosistema al cui centro si trovano l'individuo/gruppo e le sue azioni.

In questo quadro chi scrive propone di allontanare Manovich da una visione più tecno-determinista per leggerlo invece all'interno degli SST, in particolare avvicinandolo al filone della *Actor-network Theory* che rifiuta ogni forma di determinismo, sia esso tecnologico sia esso sociale. Manovich possiede alcune affinità con l'idea di modellamento sociale della tecnologia che sono meno evidenti ad una prima lettura, in particolare l'idea di sviluppo tecnologico human-centered. Ma è certamente con Bruno Latour, e il suo approccio Actor-network, che rintracciamo le affinità più evidenti. Per leggere Manovich risulta utile infatti mettere nella propria cassetta degli attrezzi concetti quali quelli di *affordance* di Donald Norman e di *agency* di Bruno Latour. L'agency di Latour è quella "disposizione all'azione" che struttura il movimento, distribuisce e organizza le entità (umane e non), gli spazi e i luoghi, ed è una caratteristica dei dispositivi (oggetti, esseri umani e non umani, istituzioni). Per Latour, dunque, la tecnologia è un attore o un agente (un *actants* al pari degli individui e delle istituzioni) che esercita un'agency, in quanto tale può piegare lo spazio intorno a sè, condizionare gli altri elementi ad essa relazionati e tradurre l'azione degli altri in un linguaggio proprio, suo specifico. Manovich risulta affine a questa posizione con la sua analisi del media-

Copyright © 2013 (Tatiana Mazali). Pubblicato con licenza Creative Commons Attribution 3.0. Disponibile su mediascapesjournal.it

computer basata su autonomia e specificità, di linguaggio, di struttura, ma collocata all'interno di una visione eco-sistemica del rapporto società-tecnologie. Flessibilità e costrizione sono i due poli interagenti: le tecnologie digitali sono per DNA variabili, ma non sono infinitamente flessibili o negoziabili, a causa della tendenza a stabilizzarsi negli usi condivisi.

Queste posizioni rappresentano il tentativo di risolvere la tensione, strutturale, tra le letture che privilegiano i movimenti di libertà (*social shaping, modellamento sociale*) e le letture che mettono in luce gli elementi di "costrizione", di autonomia della macchina dall'uomo (agency, affordance), insiti nei media digitali.

Una tensione che Manovich colloca all'interno della storia dei computer e delle sue due principali fasi di sviluppo: i pioneri del computer (Alan Kay della Xerox Park, Engelbart, Nelson); gli sviluppatori del computer (Jobs e Wozniak e il loro Apple I, fino al www di Tim Berners-Lee). Tra queste due fasi una spaccatura, che letta con le parole dei sociologi e dei mediologi è quella tra l'etica hacker dei "padri pellegrini", primordiale forza propulsiva, di idee, di invenzioni, di comunità, intrisa di spirito libertario seppur protestante (o di spirito protestante ancorché libertario), e un'etica, che si è imposta nel tempo con lo sviluppo del mercato dell'informatica consumer, sempre più tecno-determinista, e sempre meno basata sull'invenzione.

L'obiettivo dei pionieri dei media digitali era creare un media nuovo, che potesse dare avvio a nuovi linguaggi, espressioni, forme di comunicazione, non dunque un semplice "traduttore, rimediatore" che rappresentasse semplicemente i vecchi media in una forma diversa (questa posizione è esposta analiticamente nel primo importante saggio di Manovich, *The Language of New Media*). Oggi risulta necessario recuperare questa visione originaria, la spinta che diede origine alla rivoluzione. Per fare questo Manovich propone il concetto di media *ibrido.* Ibridazione significa riconfigurazione di tutto l'universo mediale, non semplice accostamento (multimedia) bensì unione dei formati, dei linguaggi, dei contenuti per la nascita di una nuova specie.

Il computer multimediale ha rappresentato una tappa nella storia della cultura digitale, gli anni novanta, la ri-mediazione di Bolter & Grusin. Oggi viviamo nell'ibridazione mediale e nell'estetica dell'assemblaggio profondo (*deep remixability*), dove i linguaggi dei diversi media si fondono, mettono in comune proprietà, creano nuove strutture interagendo in profondità. L'ibridazione non è da confondersi con la convergenza che tende all'uniformità. L'ibridazione tende invece all'acquisizione di nuove proprietà per arrivare a differenti risultati: nuove rappresentazioni di esperienze umane, nuovi modi di navigare, nuove interfacce e applicazioni.

L'ibridazione ci ha traghettato verso la fase attuale di sviluppo della cultura digitale, rappresentata dal passaggio, prima messianico oggi critico e complesso, dal consumo di massa del ventesimo secolo all'autocomunicazione di massa (Castells, 2009) del ventunesimo secolo. Nell'autocomunicazione di massa le tattiche diventano strategie. Pensiamo ai social network, nati per essere totalmente e in modo assoluto "personali". I social media sono ambienti di co-costruzione in cui l'agire degli individui si incanala e segue le direzioni offerte dal software. I social media offrono dunque strategie prestabilite per orientare le azioni tattiche, personali, degli individui.

I gruppi e gli individui costruiscono il proprio mondo su "cose" già e subito disponibili, rielaborandole attraverso forme di bricolage, assemblaggio, customizzazione, remix. L'esito di questo agire tattico (De Certeau, 1980), che in virtù del software diventa strategico, è per Manovich una coevoluzione verso un'ecologia tecno-sociale. Il concetto di ecologia tecno-sociale richiama anche la nozione di "reti socio-tecnologiche" della *Actor-network theory*, che vede umani e non umani concorrere allo sviluppo di processi e sistemi coevolutivi.

Lo sviluppo dei media digitali è paragonata da Manovich all'evoluzione biologica e la combinazione/ibridazione di elementi mediali è paragonata alla nascita di nuove specie: alcuni ibridi nel corso dell'evoluzione non vengono "selezionati" e non danno origine ad altre specie, altri ibridi sopravvivono, vengono replicati con successo tanto da diventare delle vere e proprie convenzioni. Una visione critica viene proposta su questo punto da Jaron Lanier, in merito ai fenomeni chiamati *lock-in*: le convenzioni tecnologiche, le applicazioni di maggior successo, diventano delle killer application che impongono uno standard distruggendo qualsiasi possibilità di cambiamento e dunque di evoluzione.

Autonomia, specificità del computer come macchina culturale, ibridazione, ecologia tecno-sociale, hanno nel *software* la nuova struttura portante, la cornice entro cui si attuano. Il software fornisce la grammatica di composizione di qualsiasi atto/processo culturale che si lega e nasce nel digitale.

Il software è cultura: dà forma alla cultura e dalla cultura ne è messo in forma. Dai sistemi di *search engine*, come google, alle applicazioni di mapping, a Facebook, ai sistemi operativi, il software è al centro dell'economia globale, della vita sociale, della politica. Più che di cultura del software, espressione che richiama alle élite dei programmatori (dai pioneristici hacker delle origini agli sviluppatori-users delle *app* di oggi) dovremmo parlare di software culturale. Il software culturale corrisponde ai programmi che vengono utilizzati per accedere e creare oggetti e ambienti mediali. Milioni di individui li utilizzano per creare, trasportare, condividere atomi di cultura: prodotti, artefatti, processi, relazioni.

Da qui la necessità, secondo Manovich, di studiare il software come livello portante che permea diverse aree della società contemporanea, e da qui l'esigenza di creare una vera e propria nuova direzione all'interno degli studi sui media che prende il nome di *software studies*. I *software studies* hanno l'obiettivo di indagare il ruolo del software nel dare forma alla cultura contemporanea, e le forze culturali, sociali, economiche che a loro volta stanno dando forma allo sviluppo del software.

La relazione tra software e società è dunque bidirezionale, anche nelle analisi di Manovich al quale possiamo accostare la posizione di un altro autore, Kevin Kelly, il cui ultimo saggio *What technology wants* è recentemente uscito in Italia. Manovich e Kelly hanno in comune ciò che potremmo definire una "visione" della cultura digitale. I loro scritti sono pervasi da analoghe parole chiave: tecnologia è combinazione, condivisione, sviluppo semiautomatico, accoppiamento. Vengono utilizzati similmente parole come ecologia ed evoluzione tecnologica. Anche nella visione di Kelly lo sviluppo e l'innovazione tecnologica seguono la struttura dell'evoluzione darwiniana: i miglioramenti sono compensati dal loro replicarsi e così si diffondono in modo pervasivo nella società. Le tecnologie formano ecosistemi che si supportano a vicenda, sono forme di vita che evolvono. "La tecnologia vuole ciò che la vita vuole" (Kelly, 2011, p. 278), ossia: incrementare l'efficienza, incrementare l'opportunità, incrementare l'emergere del nuovo, incrementare la complessità, incrementare la diversità, incrementare la specializzazione, incrementare l'ubiquità, incrementare la libertà, incrementare il mutualismo, incrementare la bellezza, incrementare la facoltà senziente, incrementare la struttura, incrementare l'evolvibilità.

Ma è bene ricordarsi, e ben lo fa Lanier nel suo *Tu non sei un gadget* (2010), che spesso la libertà della tecnologia è una promessa non mantenuta: "Il processo di *lock-in* è come un'onda che a poco a poco fa sbiadire le regole cui siamo abituati nella nostra vita, eliminando le ambiguità e quindi la flessibilità del pensiero man mano che un numero sempre maggiore di strutture mentali si solidifica in realtà permanente ed effettiva".

Bibliografia

Castells, M. (2009). *Communication Power*, New York: Oxford University Press (trad. it. *Comunicazione e potere*. Milano: Egea, 2009).

De Certeau M. (1980). *L'invention du quotidien*. Paris: UGE (trad.it. *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Edizioni Lavoro, 2001).

Kelly, K. (2011). *Quello che vuole la tecnologia*. Torino: Codice edizioni (ed. originale *What technology wants*, New York: Penguin, 2010).

Lanier, J. (2010). *Tu non sei un gadget*. Milano: Mondadori (ed. originale *You are not a gadget: A Manifesto,* Knopf Doubleday Publishing Group, 2010).

Mackenzie, D. and Wajcman, J. (1999). *The Social Shaping of Technology.* Buckingham and Philadelphia: Open University Press.

Manovich, L. (2010). *Software culture*. Milano: Edizioni Olivares.
(nota: la pubblicazione in lingua originale dell'ultima versione del testo è prevista per il 2013, Olivares ha tradotto e pubblicato la prima versione del testo del 2008 e mai pubblicata a stampa in lingua originale).