

Biblioteche cyberpunk

*Original*

Biblioteche cyberpunk / Morriello, Rossana. - In: BIBLIOTECHE OGGI. - ISSN 0392-8586. - STAMPA. - 8(2002), pp. 104-105.

*Availability:*

This version is available at: 11583/2705496 since: 2018-04-10T17:18:26Z

*Publisher:*

Editrice Bibliografica

*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)

## Biblioteche cyberpunk

*Non c'è più posto per i libri nel "mondo parallelo"?*

**S**ebbene il termine cyberpunk sia sempre più frequentemente associato ai cosiddetti "pirati informatici", meglio noti come *hackers*, l'originario e proprio significato va ricondotto al genere letterario che ha il suo capostipite nel romanzo di William Gibson, *Neuromante*, pubblicato nel 1984. Il termine viene quindi esteso a tutto il genere di letteratura fantascientifica radicale che fa della tecnologia e poi della realtà virtuale il centro della narrazione o meglio il linguaggio stesso della narrazione.

Questa nuova dimensione introdotta dagli scrittori cyberpunk nel genere fantascientifico, nel quale si inseriscono in pieno, questo nuovo spazio sociale narrativo o, se vogliamo, questo mondo parallelo in pieno canone del genere, viene definito proprio da Gibson matrice (*matrix*), nei suoi primi racconti, e successivamente cibernazio (*cyberspace*), da *Neuromante* in poi. Inutile dire quanto il termine abbia avuto successo in seguito, poiché è cosa nota a tutti. Tuttavia, l'elemento più sorprendente della narrativa gibsoniana, che non smette di stupire pubblico e critica, è l'abilità con la quale lo scrittore è riuscito ad immaginare e a descrivere uno sviluppo futuro della tecnologia e delle reti telematiche che oggi è ben noto e assimilato, ma che nel 1984 era pura fantasia per un trentenne "senza alcuna preparazione scientifica, che non possedeva (all'epoca) neanche un computer".<sup>1</sup>

Il romanzo di Gibson, alla sua uscita, focalizza l'attenzione di lettori e critici diventando un vero e proprio caso letterario e

fa emergere un genere, quello della letteratura fantascientifica, fino ad allora considerato secondario e per pochi appassionati.

La fantascienza, e con essa il cyberpunk, getta tuttavia le sue radici in un passato letterario di tutto rispetto che annovera nomi quali Herbert George Wells, Edgar Allan Poe e Mary Shelley. Di quest'ultima, soprattutto, è difficile non cogliere l'affinità con le tematiche cyberpunk: da una parte Frankenstein, l'essere che incarna le ansie generate da una tecnologia allora agli albori, e dall'altra il cyborg, la creatura ibrida a metà tra l'umano e l'artificiale (cyborg è l'abbreviazione di *cybernetic organism*, organismo cibernetic), prodotto di una tecnologia evoluta, sempre più aggressiva e in rapido mutamento, tanto radicata nella società da non essere ormai così facilmente separabile dal non-tecnologico, dal non-artificiale. "Le figure di Gibson incarnano a tal punto questa accelerazione, che le nuove tecnologie le hanno impiantate dentro il proprio corpo. Gli umani si dirigono verso le macchine; le parti del corpo sono sostituite da dispositivi meccanici ed elettronici che ne migliorano le prestazioni, i trapianti e le ricostruzioni genetiche sono spinti sempre più all'estremo, la somministrazione ingegneristica di droghe e di farmaci rende sorpassate le normali stimolazioni endocrine, RAM, ROM, display e prese per il transito dei dati diventano elementi della nuova anatomia umana".<sup>2</sup>

Le ambientazioni e i personaggi di cui stiamo parlando sono per noi facilmente immagina-



bili, se non nella realtà (per fortuna, non ancora!), grazie alle numerose pellicole cinematografiche che hanno messo in scena la matrice o cibernazio e le diverse forme di espansione dell'esperienza nella realtà virtuale, nonché i molti esperimenti di organismi ciberneticici: da *Blade Runner* (tratto da un romanzo di Philip K. Dick, altro esponente di spicco del genere, di cui lo stesso Gibson ebbe a stupirsi per quanto l'ambientazione del film fosse simile a quella immaginata nelle sue opere)<sup>3</sup> ai vari *Strange Days*, *Nirvana* o *Robocop*, fino al più recente e spettacolare *Matrix*.

La storia del cyberpunk è affascinante e articolata, nelle sue varie manifestazioni che vanno dalla letteratura al cinema, dal teatro alla musica,<sup>4</sup> ma l'intento qui è di rispondere ad una domanda che ci preme particolarmente: in questo scenario tecnologico, in queste ambientazioni postmoderne, ci sarà ancora spazio per la biblioteca? E quale ruolo sarà ad essa riservato? Dovremo parlare di *cyberlibrary* e di *cyberlibrarian*?

Il legame tra la biblioteca e il mondo dei personaggi cyber-

punk, di solito hacker o figure molto simili, pare essere indiscusso, e la biblioteca diviene uno strumento fondamentale per la loro attività, come testimonia il film *Wargames-Giochi di guerra*, nel quale il protagonista "è descritto come un vero hacker: dopo aver giocherellato con il computer della scuola, riesce a violare i sistemi di sicurezza del *mainframe* del Ministero della difesa usando i trucchi tipici di quegli 'sgobboni', semplici programmi che testano lunghe sequenze di codici alfanumerici, e innocue ricerche nelle biblioteche pubbliche. Questi trucchi, assieme all'abitudine di frugare tra i rifiuti delle aziende per scoprire tabulati ricchi di notizie utili, sono i metodi più comuni usati dagli hacker per ottenere codici di accesso riservati".<sup>5</sup> Una scena del tutto simile è descritta, con largo anticipo

**In alto: Progetto per Cyber Library a Hong Kong (Studio Arquitectonica). Immagine tratta dal volume *Cyberspace: the world of digital architecture*, Victoria, Images, 2001**

sulla realtà degli hacker, in *Neuromante*. Case, il protagonista, è “un cow-boy, un pirata del software, uno dei più bravi dello Sprawl [...] Ladro, aveva lavorato per altri ladri più ricchi, che gli avevano fornito l'insolito software per penetrare le brillanti difese innalzate dalle reti multinazionali, per aprirsi un varco in banche dati pressoché sterminate”. Finché compie una mossa sbagliata che non piace alle persone per cui lavora e che gli faranno pagare danneggiandogli il sistema nervoso con una microtossina russa per impedirgli di entrare nel ciberspazio. “Per Case, che era vissuto per l'euforia incorporea del cyberspace, fu la Caduta.”<sup>6</sup>

Pur di riavere in attività il migliore, però, qualcuno lo aiuta, “lo cura”, e gli affida un nuovo incarico. Per portarlo a termine, Case dovrà penetrare nella biblioteca della Senso/Rete e violare il suo sistema di protezione dei dati (l'ICE, acronimo per Intrusion Countermeasures Electronics, è un sistema di protezione delle banche dati): “Case accese l'interruttore mentre il suo programma irrompeva attraverso gli ingressi del sottosistema che controllava la sicurezza della biblioteca della Senso/Rete. [...] attivò il suo secondo programma. Un virus progettato con molta cura attaccò il tessuto codificato che schermava i controlli principali del sotterraneo che ospitava i materiali di ricerca della Senso/Rete. [...] Il virus di Case aveva praticato una breccia attraverso il comando ice della biblioteca. [...]”

La biblioteca di consultazione della Senso/Rete era un'area d'immagazzinamento morta: i materiali qui conservati dovevano venir fisicamente rimossi prima di poter essere interfacciati. Molly avanzò barcollando tra file di armadietti grigi tutti identici. [...]

Molly girò a sinistra. Una biblioteca sbiancata in volto

era rincantucciata fra due armadietti, le guance umide, gli occhi vacui. Case si chiese cosa mai avessero fatto i Moderni per provocare un terrore simile. [...]

Case passò al cyberspazio e inviò un comando pulsante lungo il filo rosso che perforava l'ice della biblioteca. Cinque distinti sistemi di allarme si convinsero di essere ancora funzionanti. Le tre serrature superelaborate si disattivarono, ma continuarono a considerarsi chiuse. La memoria centrale della biblioteca per un minuto subì un cambiamento nella sua registrazione permanente: il costruito era stato rimosso un mese prima, per ordine della dirigenza. Ma se un bibliotecario avesse controllato, cercando l'autorizzazione alla rimozione del costruito, avrebbe scoperto che i dati erano stati cancellati.

La porta di aprì sui cardini silenziosi.

– 0467839 – disse Case, e Molly tirò fuori dalla rastrelliera un'unità d'immagazzinamento nera. Assomigliava al caricatore d'un grosso fucile d'assalto, le sue superfici erano ricoperte di decalcomanie ammonitrici e di classificazioni relative alla sicurezza.

Molly chiuse la porta dell'armadietto. Case tornò indietro. Ritirò la linea attraverso l'ice della biblioteca. Questo ritorno di scatto nel suo programma, attivando automaticamente un completo rovesciamento del sistema. Le porte della Senso/Rete si richiusero di colpo dietro di lui mentre arretrava, con i sottoprogrammi che rientravano turbinando nel nucleo dell'icebreaker a mano a mano che attraversava le porte dov'erano stati sistemati.<sup>7</sup>

La biblioteca della Senso/Rete, tuttavia, non è l'unica a dover soccombere alle incursioni piratesche dei vari personaggi di *Neuromante*; archivi e biblioteche sono più volte oggetto di hackeraggio nel romanzo, in-

clusa la New York Public Library: “Si digitò sulla tastiera lungo una parete di ice primitivo appartenente alla Biblioteca pubblica di New York, mettendosi a contare automaticamente le potenziali finestre”.<sup>8</sup>

Certo i sistemi di protezione dei dati delle biblioteche sono i più facili da penetrare: niente al confronto di quelli delle multinazionali. Così quello della Biblioteca pubblica di New York è addirittura “primitivo”. Un attributo che si trova collegato nel romanzo anche a tutti i supporti di trasmissione del sapere “tradizionali” che sono visti come vecchiume, antichità legate a un passato remoto.

Vecchie innanzitutto le attrezzature: “L'importatore era asserragliato dietro un'enorme scrivania d'acciaio verniciato, fiancheggiata su entrambi i lati da altissime cassetiere fatte d'una qualche specie di legno chiaro. Il genere di attrezzatura, suppose Case, usata un tempo per archiviare documenti scritti d'un qualche tipo.” Vecchi i supporti: “Gli occhi di Molly guizzarono dalla gigantesca consolle da giochi della Telefunken agli scaffali di antiche registrazioni su disco, con i dorsi sbriciolati racchiusi in plastica trasparente [...]”.

Per non parlare dei libri: “La porta si aprì verso l'interno e lei lo condusse in mezzo all'odore della polvere. Si trovavano in uno spazio sgombro, un fitto groviglio di rottami s'innalzava su entrambi i lati lungo le pareti ricoperte di scaffali pieni di tascabili che si stavano sbriciolando”.

E ancora: “Era passata davanti a molte cose che Case non aveva capito, ma la sua curiosità era svanita. C'era stata una stanza piena di scaffali di libri, un milione di fogli piatti di carta che stavano ingiallendo, premuti fra rilegature di tela o di cuoio; a intervalli gli scaffali erano contrassegnati da etichette che ubbidivano a un codice di lettere e di numeri”.

Incomprensibili ormai anche le etichette con le classificazioni sugli scaffali della biblioteca, l'ambiente nel quale si svolge una delle ultime scene del libro.<sup>9</sup>

Prevedibile la nuova modalità di fruizione della conoscenza che soppianta il libro a stampa: “Al centro di un verde quadrato di plastica erbosa un adolescente giapponese sedeva a una consolle in forma di C, intento a leggere un testo scolastico”.<sup>10</sup>

Uno scenario, quello descritto in *Neuromante*, in cui per i libri non c'è più posto, sostituiti ormai da testi elettronici che si leggono da una consolle. Un futuro che, per certi versi, è arrivato molto prima di quanto lo stesso Gibson probabilmente si aspettasse. I suoi personaggi, infatti, sono proiettati in un'epoca futura molto remota, sebbene imprecisata, poiché guardano al XX secolo come a un passato lontano.

A noi che invece il XX secolo l'abbiamo appena lasciato, piace continuare a pensare che quello di cui abbiamo parlato è solo fiction, e che fiction rimarrà ancora per molto tempo.

## Note

<sup>1</sup> ANTONIO CARONIA – DOMENICO GALLO, *Houdini e Faust. Breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997, p. 24.

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 20.

<sup>3</sup> *Ivi*, p. 127.

<sup>4</sup> Per approfondirla si rimanda al testo di Caronia e Gallo citato.

<sup>5</sup> A. CARONIA – D. GALLO, *Houdini e Faust*, cit., p. 46

<sup>6</sup> WILLIAM GIBSON, *Neuromante*, Milano, Editrice Nord, 1986, p. 5-6, traduzione di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli dall'ed. orig. *Neuromancer*, 1984.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 65-66.

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 55.

<sup>9</sup> I brani sono rispettivamente alle pagine 13, 176, 48, 199 dell'edizione citata.

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 20.