

Cultura bit e new media

di Anna Irene Cesarano



I

new media, così come sono stati definiti, nonché il web e le tecnologie digitali hanno sempre catturato l'attenzione di studiosi quali sociologi, docenti, esperti di media e comunicazione.

Il sociologo russo Lev Manovich, ad esempio, definisce i new media attraverso cinque caratteri: 1) le rappresentazioni numeriche 2) modulari 3) l'automazione, 4) la variabilità 5) il processo di transcodifica.

Le tecnologie digitali di ultima generazione che si estendono ai vecchi media analogici

opportunamente convertiti, consistono di rappresentazioni numeriche di sistema binario, che costruiscono il codice digitale. Proprio per il fatto di essere delle rappresentazioni numeriche, il flusso informativo può essere scomposto in frammenti e ricompattato infinite volte; perciò sono modulari cioè godono di una propria funzionalità anche se estrapolati dal contesto originale. L'informazione viene convertita in bit attraverso stringhe di codice binario, che permette di estrarre frammenti di informazioni - siano esse musica, immagini, testi o altro - e ricomporle in un nuovo prodotto multimediale indipendente da quello originale. La modularità e la codifica numerica permettono, secondo Manovich, permettono l'automazione delle tecniche utilizzate, offrendo all'utente l'alternativa di poter manipolare qualsiasi prodotto informativo, impartendo semplici comandi al pc che fornisce il progetto finale. Ed è ciò che Johnson poi spiega, quando afferma che i new media favoriscono la perdita del contatto diretto tra utente-individuo e oggetto-prodotto, in quanto le azioni del soggetto sono mediate dall'interfaccia-macchina. Le informazioni mediali in quanto vengono trasformate nella loro struttura e nelle loro proprietà non restano mai identiche, ma mutano, variando da utente a utente quindi assumendo la proprietà di variabilità. In ultimo, ma non meno importante, il processo di transcodifica tra il prodotto informatico e quello culturale, infatti le tecnologie digitali traducono ed elaborano in bit gli oggetti culturali, per codificarli e restituirli all'individuo sotto forma di un linguaggio comprensibile, che rispetti gli schemi culturali condivisi.

Per Lev Manovich (*Software culture*) la cultura odierna è talmente permeata dalle tecnologie digitali che riproduciamo e ridefiniamo gli stessi oggetti culturali con i quali interagiamo, attraverso i programmi digitali. "Il software è la nostra interfaccia con l'ambiente, con gli altri, con la memoria e l'immaginazione individuale e collettiva" (Savonardo, 2010, p.163). Il software costituisce una sorta di linguaggio comune e condiviso, giacché tutti lo conoscono, un motore che ha permesso la nascita della società globale o per parafrasare uno degli studiosi che per primo aveva intuito l'importanza dei mezzi di comunicazione di massa, Marshall McLuhan, la nascita del villaggio globale, di una società in continua connessione che abbatte le barriere spazio-temporali e fa del mondo un grande villaggio di comunicazione integrale. La *software culture*, la cultura del

software, è centrale nel vivere moderno, anche la nostra società è una *software society* immersa nella *software culture*.

Tutto questo ha il suo peso sulla mente umana, ed è questo l'oggetto preferito di uno dei maggiori esperti delle connessioni tra le tecnologie e la psiche umana, Derrick de Kerckhove, erede di McLuhan, che insegna anche a Napoli. Le tecnologie digitali coinvolgono il linguaggio e il nostro modo di adoperarlo; inevitabilmente così investono anche le nostre strategie di pensiero e di elaborazione delle informazioni. Così come la scrittura ha rappresentato non solo uno strumento di comunicazione ma anche di logica, in quanto ha inciso sulla strategia che ordina il pensiero: così i new media hanno la capacità di ripercuotersi sulle strutture mentali e di favorire la nascita di una era di modelli mentali organici.

*

Quando si pensa all'educazione alle nuove tecnologie, si insiste spesso sull'informatica e sulle novità che la tecnologia mette continuamente a disposizione dell'utente, fornendogli nuove possibilità ma spesso anche nuovi problemi urgenti. Si trascura perciò per lo più questo aspetto che invece De Kerckhove predilige, da sociologo, da scienziato umanista. Non tutti i problemi della *software society* sono di natura informatica, si dovrebbe essere tanto più coscienti oggi, quando le neuroscienze mostrano l'importanza della situazione nella sua integrale concretezza, rilevando cioè come l'ottica soggettiva non conti meno della configurazione oggettiva del quadro: è importante che a fianco alla necessaria competenza informatica si sviluppi anche l'attenzione alla difficoltà con cui si ci cimenta con le continue novità delle nuove tecnologie. Non si tratta di un *aut aut* ma di un *et et*, un lavoro facilita e completa l'altro; semplifica l'addestramento alla rapida evoluzione dei costumi informatici il tener presente i problemi che ciò crea nel campo della differenza culturale, dello sviluppo della storia delle idee e dei costumi degli individui e dei popoli. La notizia di questi giorni del rinnovato incontro diplomatico tra USA e Cuba, ha riportato all'attenzione dei più quanto le ideologie sia contro la rete, o almeno contro il libero uso della rete: la notizia che Raul Castro ancora conserva i cubani fuori da internet da un lato fa fare un salto a chi lo ignora, ma dall'altro apre gli occhi all'antico sogno del primitivo. Certo, i pericoli cui i new media e la rete espongono sono già intuiti ed intuibili da tanti degli episodi della storia contemporanea, e la riflessione su queste realtà ed eventualità anche se frequente non solo non svela alternative valide, ma nemmeno focalizza esattamente i problemi.

Il che, dice da sempre la filosofia, è ovvio, perché saper fare la domanda è anche trovare la risposta: ma anche la filosofia, oggi, è poco *filosofa* nel senso comune del termine, anch'essa intende che la risposta al tempo dev'essere rapida, non si può demandare allo Spirito Assoluto ed ai voli della Minerva Sapiente, della civetta: che, diceva Hegel, spicca il volo al calar della notte, quando tutto è già stato fatto. Forse la sociologia nacque nell'800 proprio dall'insoddisfazione di tanto sapere che la filosofia ha della logica e storia delle idee, cui però accompagna un'azione addirittura inesistente per la costante tendenza alla trascendenza.

Torna utile perciò ricordare, con i sociologi, la definizione della *software culture* nella sua attualità, ma anche raccomandare di proseguire il discorso con De Kerckhove fino all'analisi di come essa cambi il mondo dell'uomo, la sua capacità di rielaborare la storia e poi di agire di conseguenza.