



Strano Network
NET STRIKE – NO COPYRIGHT – ET(-:
Pratiche antagoniste nell'era telematica
pp. 144 cm. 14x21 (prima edizione: Maggio 1996)

Una guida per organizzare uno sciopero in Internet, riflessioni sull'anacronismo del concetto di copyright e numerosi altri interventi dei più noti interpreti della frontiera elettronica internazionale.

RASSEGNA STAMPA:

“Anche in Internet si sciopera. L'idea è venuta a Strano Network, il gruppo di studio sulla comunicazione che ha sede a Firenze e che passerà alla storia come pioniere delle manifestazioni di protesta nella rete delle reti.” *La Repubblica*, 9 Luglio 1996

“Questo libro è destinato a tutti coloro che sono insoddisfatti di usare la posta elettronica come il telefono, o il Web come la televisione: a quelli che usano la rete per essere davvero attivi, e non solo ‘interattivi’, o a quelli che vorrebbero farlo. (...) Dal dicembre dell'anno scorso al maggio di quest'anno Strano Network ha organizzato tre ‘scioperi in rete’ su obiettivi sociali e politici (...): ma invece di limitarsi a documentare queste attività, il gruppo offre in questo libro una vera e propria guida dettagliata all'organizzazione di uno sciopero del genere. Seguono utilissime documentazioni sulle ultime riunioni internazionali sulla difesa della libertà di espressione in rete, interventi teorici, manifesti e documenti artistici.” Antonio Caronia, *Virtual* n. 34, Settembre 1996

“Anche se chi vi segnala il libro non è assolutamente concorde con l'inquadratura politica della trattazione, sarebbe ingiusto non rendere atto a Strano Network di aver condotto una ricerca accurata e puntigliosa su quelli che sono i problemi reali, attuali e futuri dell'evoluzione della Rete e della comunicazione in generale.” *Internet Oggi Magazine*, Settembre 1996

“Un testo in controcorrente, rispetto ai trionfalismi entusiasti di chi vuole vendere il miraggio futuribile delle comunicazioni via modem come nuovo mercato da colonizzare (...) Il testo è utile a chi si muove già in rete, ma anche a chi, pur non avendo nessuna intenzione di convertirsi ai new media, vuole comunque comprenderne meglio le potenzialità.” Simonetta Fadda, *Liberazione*, 9 Aprile 1997

RETRO-COPERTINA:

Le reti telematiche sono un unico organismo vivente, il cui corpo biologico muta e cresce secondo lo sviluppo e la partecipazione di ogni sua minima parte. Questo libro vuole essere il laboratorio dove coltivare le cellule “umane” e “sociali” del network, analizzandole e distinguendole da quelle del mercato, delle tecnologie, della politica, delle leggi, attraverso i microscopi della controinformazione e delle culture underground e i vetrini della comunicazione.

Il volume ospita una provocatoria guida per organizzare uno sciopero in Internet, già collaudata nell'azione di protesta contro le esplosioni nucleari di Mururoa, seguita da riflessioni sull'anacronismo del concetto di copyright, sui diritti del cittadino nei mutati scenari dell'era telematica e sulle pratiche antagoniste sviluppatesi per contrastare misure restrittive e antidemocratiche, con interventi di alcuni dei più noti interpreti della frontiera elettronica internazionale.

Strano Network è un gruppo di lavoro sulla comunicazione costituitosi a Firenze nel 1993. Gestisce la BBS Virtual Town TV ed ha all'attivo la creazione di molteplici eventi incentrati sullo studio dell'arte, della cultura e dei nuovi strumenti di comunicazione.

INDICE:

Premessa di Vittore Baroni

NET STRIKE

Net Strike starter kit:

Istruzioni su come organizzare uno sciopero in Internet
di Tommaso Tozzi

Introduzione: Pratiche virtuali per conflitti reali

Istruzioni per l'uso:

I - Scelta dell'obiettivo e coordinamento

II - Preparare il comunicato

III - Spedire il comunicato

IV - Resoconti e aggiornamenti sullo sviluppo dell'iniziativa

Appendice: Net Strike n.3 per Mumia Abu-Jamal e Silvia Baraldini

NO COPYRIGHT & CYBER RIGHTS

Cyber Rights

di Ferry Byte e Stefano Sansavini

Sfida al Communications Decency Act

di Helena Velena

No Copyright

di Stefano Sansavini

TRIBU' ASTRATTE, ARTI ELETTRONICHE E CONTROCULTURA

Tribù Astratte

di Federico Bucalossi

Strategie di liberazione

Un modello di utilizzo della rete: l'interfaccia fluttuante
di Strano Network

Go paper

di Geert Lovink e Pit Schultz

Dal Cyberspazio al Neurospazio

di Peter Lamborn Wilson

Pit Stop Manifesto

di Morgan Garwood

Cyberpositive

di Matthew Fuller

Falsificazione, strategia, sabotaggio

di Francesco Galluzzi

Arte e tecnica: "un connubio possibile"?

di Francesca Storai

Artefizio

di Claudio Parrini

Cyber Rights o Cyber Raid?

di Positive Mind e Lobo

Rumori interattivi: OIL 13" su OIL 13"

di Tommaso Tozzi, Nielsen Gavyna, Steve Rozz, Massimo Cittadini e Marco Cesare

AUTORI:

Federico Bucalossi (Firenze)

È un membro del gruppo di lavoro sulla comunicazione Strano Network, proviene da esperienze diverse che vanno dal video alla computergrafica al teatro.

Ferry Byte (Firenze)

Fra i fondatori del gruppo Strano Network, si occupa da anni di mantenere in piedi un osservatorio sui diritti della frontiera elettronica.

Matthew Fuller (Londra)

Attivo personaggio dell'underground inglese, autore delle antologie di cyber-cultura radicale *Flyposter - posters from the anticopyright network* (1992) e *Unnatural: techno-theory for a contaminated culture* (1995), scrive per svariate riviste internazionali, elettroniche e no.

Francesco Galluzzi (Firenze)

Si occupa di critica d'arte, con particolare attenzione ai rapporti tra arte, tecnologie e comunicazioni di massa. Collabora regolarmente alla rivista *Il Ponte*, ed è redattore capo de *La Stanza Rossa*. Ha pubblicato nel 1994 il volume *Pasolini e la pittura*.

Morgan Garwood (New York)

Collabora alla mailing list Nettime e alla BBS newyorkese "The Thing".

Helena Velenà (Bologna)

Transgender, lesbica ed in lotta continua per difendere i suoi diritti e la sua libertà. Ha pubblicato nel 1995 il saggio *Dal cybersex al transgender. Tecnologie, identità e politiche di liberazione*.

Lobo (Firenze)

Si interessa da tre anni di tematiche cyberpunk e da circa un anno collabora attivamente con Strano Network. È co-sysop della BBS Virtual Town Mail.

Geert Lovink (Amsterdam)

È un attivissimo membro del gruppo olandese Center for Tactical Media e organizzatore di meeting contro-culturali internazionali.

Carla Maltinti (Firenze)

Socio fondatore dell'associazione Strano Network. Si occupa di educazione e tecnologia.

OIL 13" (Firenze)

Gruppo musicale dai confini fluttuanti. Contaminato dal 1986 da rumori, elettronica, reti telematiche, realtà artificiale, video, cut-up e altro ancora.

Claudio Parrini (Vinci - FI)

Dopo una ricerca in ambito pittorico, il suo lavoro verte oggi sul ruolo dell'artista in relazione ai nuovi mezzi di comunicazione.

Positive Mind (Firenze)

Da circa tre anni segue l'ambiente contro-culturale e cyberpunk italiano, dal 1994 è entrato in rete collaborando con Strano Network.

Stefano Sansavini (Firenze)

Fra i fondatori di Strano Network. Impegnato da sempre in lotte politiche e sociali, negli anni '90 concentra il suo interesse verso gli strumenti di controinformazione telematici.

Luca Scarlini (Firenze)

Socio fondatore dell'associazione Strano Network, è organizzatore culturale e intrattenitore. Co-autore nel 1995 del libro *Star Trash. Le guerre stellari del cattivo gusto da Quasimodo a Celentano*.

Pit Schulz (Berlino)

Artista elettronico, redattore della teoria "Database Webstop", è uno dei più impegnati animatori della mailing list Nettime.

Francesca Storai (Firenze)

Socio fondatore dell'associazione Strano Network. Si occupa di critica d'arte, collabora a *La Stanza Rossa* e ad altre riviste di arte e cultura.

Tommaso Tozzi (Firenze)

Fra i fondatori di Strano Network. Allievo del musicista Giuseppe Chiari. Dalla seconda metà degli anni '70 svolge un ruolo di attivo microrganismo delle controculture. Ha curato fra l'altro le antologie *Opposizioni '80* (1991) e *Happening Digitali Interattivi* (1992).

Peter Lamborn Wilson (New York)

Teorico anti-establishment, esponente di punta delle controculture americane degli anni '80, membro del gruppo e progetto editoriale Autonomedia.

UN ESTRATTO:

Net Strike starter kit - Istruzioni su come organizzare uno sciopero in Internet

di Tommaso Tozzi

Introduzione: Pratiche virtuali per conflitti reali

Provate a chiudere gli occhi, lasciate che la vostra immaginazione sostituisca l'ambiente che vi circonda, fate in modo da concentrarvi sui vostri desideri.

Provate a immaginare il momento e la condizione per cui il vostro desiderio si mescoli con quello possibile di una, dieci, cento mille altre persone.

Fate esplodere scintille per ogni soluzione, per ogni idea che prefiguri la possibilità di stabilire un contatto con altre infinite entità libere.

Fate esplodere scintille per ogni idea che possa fornire uno strumento nelle mani di un gruppo per affrontare e risolvere un desiderio collettivo.

Lasciate che il vostro corpo muti e si estenda in tutte le forme possibili consentite dai suoi sensi; lasciate che la vostra immaginazione cresca e si sviluppi con ogni mezzo in cui il vostro corpo sia plasmabile: tecnologico, biologico, spirituale.

Concentratevi sulle forme della vostra immaginazione e assimilate contemporaneamente il linguaggio di ogni forma mediale con cui il vostro corpo entra in contatto.

Penetrate il vostro corpo in ogni entità della comunicazione e lasciate che questa vi torni indietro insegnandovi nuove sensazioni: rotolate con ogni forma di comunicazione e diventatene indistintamente creatore e ricettore.

Partorite i vostri maestri, crescete con il mondo.

Ogni nuova idea produce scintille.

Non rifuggite il conflitto: inventatene le soluzioni.

(eremita anonimo IV secolo d.C.)

Sono passati dodici anni dall'Orwelliano 1984. Dodici anni di strategie politiche e commerciali: gli anni ottanta sono serviti a portare il computer in casa della gente; gli anni novanta sono serviti a iniziare a rendere produttivi tali computer, mentre si sta portando ora in casa della gente le reti telematiche; il duemila inizierà a rendere produttive le reti telematiche con il telelavoro, la pay TV e l'informazione a pagamento, la vendita per corrispondenza elettronica e altro.

Scopo di questo capitolo è quello di evocare, incitare, invitare all'immaginazione e allo sviluppo di forme di uso delle reti telematiche che non siano quelle dei bisogni del capitalismo, ma che, in esso, servano ad individuare le zone del conflitto con i bisogni sociali e individuali per proporre strategie di liberazione tramite l'uso delle reti.

Esistono due livelli di uso di una rete telematica:

- viverci il proprio quotidiano abbandonandosi in modo totale.

- usarla per uno o più scopi "specifici", quindi abbandonarla.

Il capitalismo sta operandosi per sviluppare quei settori di uso "specifico" delle reti e contemporaneamente crea le strutture e le strategie per trasformare il quotidiano dell'individuo in direzione di scopi "specifici" di fatto indotti.

I vari provider Internet stanno riempiendo i loro archivi di servizi e informazioni in quantità e qualità assolutamente inutili e disumane per le necessità sociali o soggettive dell'individuo.

Parallelamente nascono e si sviluppano gruppi e comunità telematiche che propongono un uso delle reti per finalità di comunicazione o per la difesa del cittadino reale.

Il cittadino modello, nel nuovo paradigma capitalistico, è un computer e come tale necessita non di qualità specifiche, ma di risorse quali:

- velocità di acquisizione dei dati.
- velocità di elaborazione dei medesimi.
- capacità di immagazzinamento sempre maggiore.

Le comunità telematiche alternative, così come la mente di ogni singolo individuo, propongono modelli di utenza non riconducibili a un esempio specifico e per farlo cercano di garantire la massima libertà di uso della rete da parte di ogni individuo:

- bidirezionalità dell'informazione.
- economicità dei mezzi e del collegamento.
- difesa della privacy e dunque dal controllo.
- qualità propositiva e comunicativa del messaggio.

Fare in modo che e dimostrare come la rete abbia un "senso" (e ne sia portatrice) è nello specifico il tema di questo capitolo.

Moltissimi provider Internet non si preoccupano di accumulare gigabyte di pubblicità, di abstract e trailer di informazioni totalmente idiote nella loro sinteticità, archivi disorganici e/o preselezionati (in modo tale da renderli utili non dal punto di vista pratico, ma solo da quello della concorrenza commerciale), mentre sono estremamente solleciti e invocano la cosiddetta "netiquette" (i codici di autoregolamentazione in Internet) per censurare l'informazione come è avvenuto nel caso della protesta mondiale contro i test nucleari francesi in Polinesia.

Ciò che era accaduto è che il "popolo" di Internet aveva aderito in modo massiccio a una proposta di protesta lanciata da un gruppo di utenti tramite dei messaggi di posta elettronica. Il metodo proposto era quello della cosiddetta "catena di S. Antonio": tali utenti hanno spedito a una lista di altri utenti un messaggio con una protesta formale verso il governo francese. In tale messaggio si chiedeva di ritrasmettere il testo ad altre persone, aggiungendovi il proprio nome nella lista dei firmatari e contemporaneamente spedire copia del messaggio a degli indirizzi elettronici del governo francese, qualora la lista dei firmatari raggiungesse le 200 persone.

La forza di tali messaggi fu devastante e nel giro di qualche settimana il governo francese fu subissato dalle richieste di sospendere i test nucleari, mentre il messaggio si duplicava come un'epidemia virale nei server Internet sparsi nel globo.

Fu allora che molti provider iniziarono a censurare tali messaggi.

Ma la propagazione e la diffusione dei messaggi accadde perché c'era un senso, un motivo e una necessità su cui il popolo delle reti si trovava concorde. È questo senso profondo, comune nelle differenze ai popoli del mondo, al di là di ogni interesse particolare, che non viene (e non venne) preferito dai gestori dei sistemi Internet, i quali vedevano le proprie attività commerciali rallentate (o almeno minacciate) da un uso della rete ad esse diverso.

C'è un pericolo dunque nella tendenza (comune ai vari stati capitalisti) che tramite regolamentazioni legislative, tariffe economiche controllate e strategie di concorrenza monopolistiche sta escludendo dalla rete tutto ciò che non partecipa al business commerciale, e dunque si assoggetta a regole e dinamiche economiche anziché sociali. I servizi sociali (e la cittadinanza elettronica è un diritto che deve rientrare in tali servizi) non possono e non devono divenire fonte di guadagno privata, altrimenti saranno sempre ricattabili e assoggettati al massacro e ai ricatti del mercato. I vari provider Internet dovrebbero capire che esistono ampi spazi di profitto nella fornitura di servizi commerciali e ad essi devono dedicare il loro mestiere. I servizi sociali e la comunicazione devono essere al contrario forniti dallo Stato, dalle Regioni, dai Comuni, dalle associazioni e da ogni gruppo o singolo senza scopi di lucro. Come è avvenuto per la televisione, i provider Internet vogliono al contrario invadere la sfera del "quotidiano" dell'individuo, cercando di trasformare i bisogni della gente nei bisogni indotti dal mercato. Le persone hanno diritto, in quanto facenti parte del grande villaggio globale, a un accesso gratuito alle reti e allo scambio di informazioni senza scopo di lucro.

Hanno diritto a poter comunicare gratuitamente tra loro tramite le reti.

Fortunatamente, noi non facciamo di mestiere i provider commerciali e ne abbiamo fino ad ora rifuggito ogni tentazione e offerta. Liberi quindi da ogni necessità specifica, possiamo lavorare per proporre iniziative, pratiche, strategie, che facciano della rete un uso a misura d'uomo.

Laddove i vari stati non garantiscano ancora spazi di comunicazione reali tramite le reti (anzi favoriscano una loro privatizzazione), subentrano le iniziative indipendenti di singoli o gruppi che nel risultato stesso di partecipazione di massa trovano la giustificazione al loro agire.

La forza delle comunità telematiche, o dei singoli gruppi, è che hanno un riscontro diretto nel mondo reale. Sono parte integrante di circuiti e pratiche che hanno una loro vita reale "indipendente" da quella telematica. Differentemente dalle logiche di mercato, che fanno riferimento e si isolano in sé stesse.

È in tale ottica che questo capitolo vuole essere un esempio, ma soprattutto un invito, per verificare quali siano le necessità del reale e inventare una strategia nel "virtuale" che aiuti a risolverle.

Analizzare ciò che ci circonda.

Chiudere gli occhi e immaginare come potrebbe essere sviluppato e difeso un piccolo particolare.

Confrontare la propria esperienza con quella di altri.

Operare e immaginare strategie comuni.

Individuare le piccole o grandi ingiustizie.

Studiare le forme mediali della comunicazione, del divertimento, del passatempo.

Far diventare un hobby e un piacere la difesa dalle ingiustizie.

Noi proponiamo in questo capitolo un esempio possibile. Una pratica che abbiamo già realizzato in due occasioni e che ci ripromettiamo di mettere in atto più volte in futuro: il Net Strike, ovvero lo sciopero in rete.

Sono state spese moltissime parole e metafore per descrivere la rete. Le autostrade elettroniche erano al centro del programma dell'amministrazione Clinton. Se è valida la metafora dell'autostrada elettronica per gli interessi americani, perché non può essere valida quella del corteo elettronico per quelle stesse strade, in difesa degli interessi del globo?

È riflettendo sul modello della rete Internet, su ciò che rappresenta, sul modo in cui si struttura, che emerge una particolare caratteristica: l'uso di metafore verso categorie che ripropongono nel virtuale una serie di modelli utili a un certo tipo di società, mentre ne rimangono costantemente estranee le forme sociali non utili al modello capitalistico.

Il museo virtuale, la biblioteca elettronica, le autostrade elettroniche, la città virtuale, la TV digitale, il negozio digitale, il libro elettronico, la rivista elettronica, la scrivania elettronica, ..., tutte analogie con strutture sociali e culturali che permettono di continuare le dinamiche economiche e politiche vigenti con qualche assestamento qua e là risolto con opportune alleanze.

Poco interessanti diventano dunque le trasposizioni in un'interfaccia dei modelli esenti da dinamiche di profitto quali: il centro sociale virtuale, le strade provinciali (quelle senza pedaggio al casello), il mercato dell'usato e/o del libero scambio, le fanzine elettroniche, i graffiti, la campagna, il mare, le favole, oppure lo sciopero, l'organizzazione sindacale, il volantinaggio, l'occupazione, i picchetti, le assemblee, la musica di piazza, la capanna, il sacco a pelo, l'auto-stop,

Si ripropone della cultura e della comunicazione un modello "assoluto" tipico della cultura della "stampa" che tende a non lasciare spazio all'interpretazione del sapere, alla sua dinamicità e sviluppo indeterministico e olistico. Le reti telematiche potrebbero essere un forte punto di incontro tra la cultura rigida del sapere archiviato in strutture statiche (il libro, il quadro, il disco, ...) con la mobilità tipica delle culture orali, in cui un narratore forniva una sua personale interpretazione del sapere per il villaggio. Nelle reti telematiche tutti potrebbero essere sia narratore che lettore della cultura, intrecciando rapporti di scambio di informazioni, comunicazioni e rielaborazioni delle medesime, favorendo in tal modo lo sviluppo e la crescita di quell'organismo globale che è il mondo.

Manca nell'attuale direzione di sviluppo di Internet la volontà di rendere luoghi forti e accessibili a tutti le aree interattive come i newsgroup, le mailinglist e i chat. Manca la volontà di abolire il copyright sull'informazione (uno dei principali ostacoli all'uso collettivo del sapere). Non viene puntualmente prevista la possibilità per l'utente di inserire i propri materiali nel WEB. La cablatura del territorio non viene fatta in funzione di un suo uso libero da parte dell'utente, ma finalizzato per il momento a soluzioni chiuse di fruizione di servizi di informazione a pagamento, quali le pay TV.

Manca fondamentalmente nelle interfacce la vita.

Tutto ciò che abbia una sua potenzialità di sviluppo indipendente è tenuto prudentemente a distanza. Non viene creato uno spazio vergine a disposizione del cittadino, bensì un intreccio di tasselli funzionali a predeterminate logiche di controllo o di mercato. L'informazione non viene archiviata in Internet secondo logiche relative all'utilizzo dell'utenza, ma secondo criteri decisi dall'archiviatore.

Non si vuole creare un punto di raccordo tra le esperienze che ci derivano dalla cultura e la scienza del passato con le necessità dell'individuo o della nuova società, che da tali memorie rimangono escluse.

L'universo del cyberspazio ruota secondo schemi pregalileiani intorno agli interessi del capitalismo.

Dovremo indossare un canocchiale virtuale per scoprire che esistono tanti altri mondi con cui dobbiamo dialogare e confrontarci se vogliamo crescere e progredire.

Quei mondi che siamo ognuno di noi.

Lo sciopero della rete è una forma di azione che restituisce all'individuo una possibilità per far sentire la propria voce all'interno delle dinamiche globali.

Gli permette di non restare semplice spettatore delle scelte del club dei potenti di turno ma, così come per lo sciopero in fabbrica, gli consente di organizzare forme di protesta di massa contro ogni genere di ingiustizia e sopruso.

Il meccanismo di un net strike è analogo a quello di un corteo reale. Le dinamiche di un corteo per strada implicano la necessità di creare una situazione di paralisi del traffico, per ottenere l'attenzione della popolazione e dei media a cui rivolgere il proprio messaggio di protesta. Analogamente, un corteo in rete cercherà di paralizzare l'attività di un determinato server o del cavo a cui si appoggia per un determinato periodo di tempo e contemporaneamente promuoverà per le strade del cyberspazio la diffusione dei motivi dello sciopero. Tale paralisi sarà l'effetto dell'entrata in massa di migliaia di utenti contemporaneamente nel medesimo server. Poiché nel cavo telefonico usato per i collegamenti via Internet non passano più di un certo numero di chiamate contemporanee, il traffico del cavo dovrà disporsi in coda e si intaserà allo stesso modo di quello per le strade, rallentando le funzioni del server collegato a tale cavo, oltre all'andatura di ogni utente che percorre quella tratta, fino a bloccare il cammino.

La riuscita di un net strike sarà dunque proporzionale al numero di utenti collegati e grazie a ciò si potrà constatarne la rappresentatività. Naturalmente, la forza del net strike risulterà dal suo essere riuscito a far circolare in tutto il mondo il comunicato che motiva lo sciopero.

Per garantire tale diffusione, ci sono diversi luoghi in Internet e nelle reti amatoriali (newsgroup, mailing list, conferenze echomail) che favoriscono la distribuzione e duplicazione del messaggio.

Ricevere un messaggio in Giappone di uno sciopero promosso da alcuni italiani, parteciparvi e constatarne la riuscita, può dare il senso della portata di una protesta, confermarne l'interesse e la solidarietà globale, essere lo stimolo per produrre nuove proteste al riguardo.

La pratica del net strike è uno dei tanti esempi di come, se usata secondo determinate metodologie, la rete può essere un luogo dove ognuno può rappresentare l'impulso propulsivo, la scintilla per coagulare interessi che riguardano e coinvolgono l'intera collettività.

I prossimi paragrafi vogliono essere una guida per imparare a organizzare un net strike.

Per comodità, abbiamo riportato l'esempio del primo net strike mondiale, organizzato da Strano Network il 21-12-1995 per protestare contro il governo francese.

Troverete dunque di seguito stralci dei comunicati che abbiamo realizzato in tale occasione, usati come esempio e alternati a una breve spiegazione.

(...)