fine

Hack or Wave, nelle puntate precedenti:

1977: il Personal Computer
1978: informatica in India
1979: Usenet
1980: Alice e Bob
1981: computerfobia
1982: donne nell'informatica
1983: informatica in ex Jugoslavia
...fino al 1989 (forse)

collezionaci tutte!

Da oggi con guide per rilegatura DIY incluse! Fai un buco in corrispondenza dei cerchi a lato pagina e poi assicura le tue preziosissime fanzine con un cordino, un laccio, un nastro o il filo delle cuffie.

o ascoltaci!

https://hackordie.gattini.ninja

Bibliografia:

*Barbrook, R., & Cameron, A. (1996). The californian ideology. Science as Culture, 6(1), 44-72.
*Lubar, S. (1992). " Do Not Fold, Spindle or Mutilate": A Cultural History of the Punch Card. Journal of American Culture, 15, 43-43.
*Turner, F. (2010). From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism. University of Chicago Press.

Da en.wikipedia:
*Stewart Brand
*Whole Earth Catalog
*1984

Immagini da Wikimedia Commons
**File:George_Orwell,_c._1940.jpg, di Cassowary Colorization (CC-BY 2.0)
**File:Apple_II_tranparent_800.png, di Rama (CC-BY-SA 2.0)

Note:

Questa zine è stata prodotta a marzo 2019 da Hack or Wave

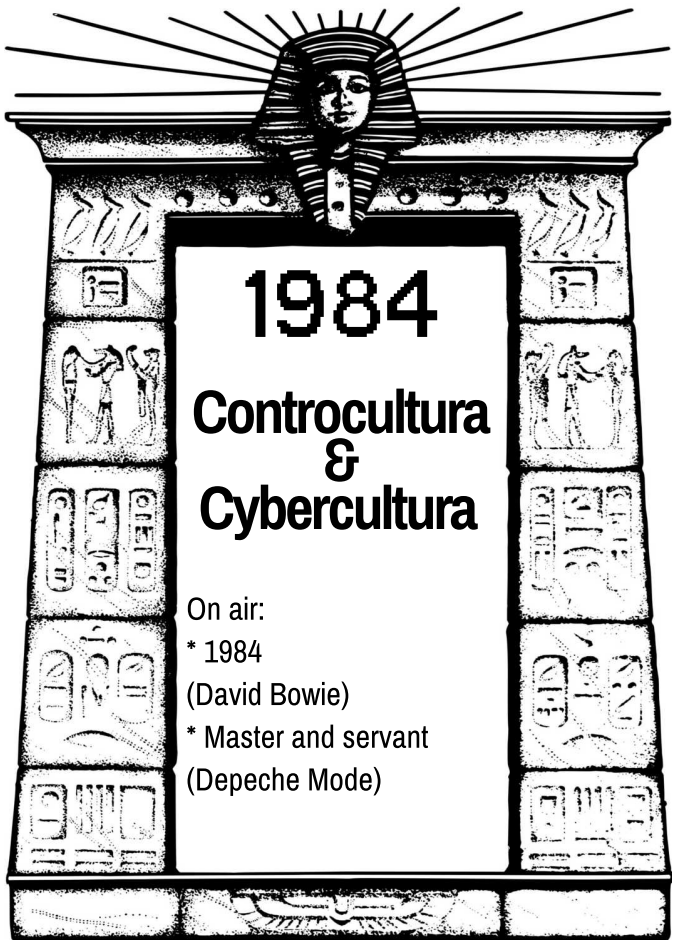
Testi ed elaborazione grafica sono rilasciati sotto una licenza CC-BY-NC-SA 4.0 Internazionale

Testo: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.it

Se non specificato altrimenti le immagini sono in pubblico dominio o prese in prestito per motivi di studio e ricerca.

Hack (or) Wave

una radiofanzine su storia dei computer e musica new wave

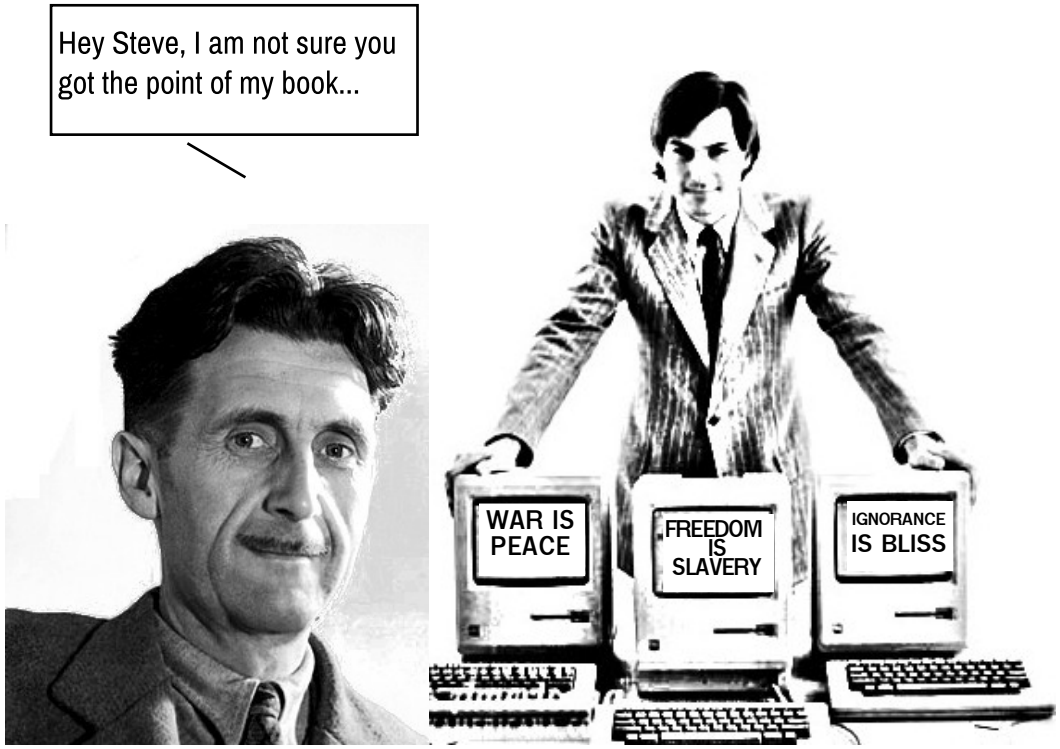


IL 1984 è un anno particolarmente simbolico per la storia dell'informatica. Questa importanza è dovuta soprattutto al celebre libro di George Orwell. In "1984" Orwell descrive una societá completamente soggiogata da propaganda e sorveglianza, anche grazie a un massiccio uso di strumenti tecnologici. Il libro, pubblicato nel 1949, nacque soprattutto come una critica ai regimi totalitari. Ma nel corso del tempo divenne anche una metafora delle possibili conseguenze negative dello sviluppo tecnologico.

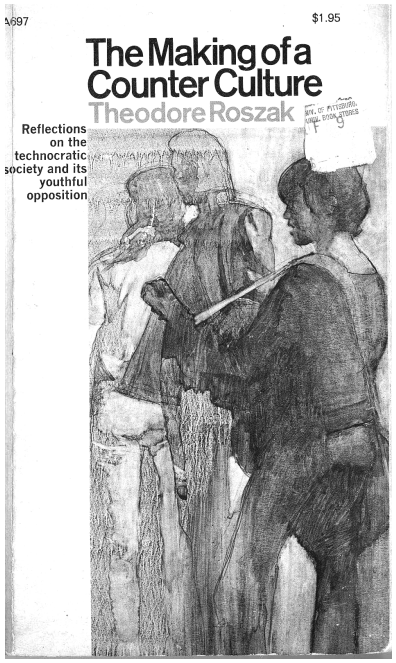
1984: controcultura e cybercultura

Nell'anno 1984 reale, la Apple produce uno spot anch'esso diventato celebre. Immagini di uomini imbavagliati e irregimentati sono intervallate da spezzoni che mostrano una donna che corre con un martello in mano. La scena si chiude in una sorta di cinema, dove gli uomini sono seduti ordinatamente davanti a uno schermo spara-propaganda.
La donna arriva, seguita da una mandria di guardie con caschi in testa e manganelli in mano. Prima che la raggiungano, lancia il martello sullo schermo e lo rompe. Al posto della vecchia propaganda, ne compare una nuova:

"Il 24 gennaio, Apple Computer presenterá il Macintosh.
E vedrai perché il 1984 non sará come '1984'".



Questo spot è uno dei tanti esempi di come a partire dagli anni '80 il marketing dei personal computer si sia appropriato di valori e critiche della controcultura.
Giá prima di Apple, nel 1981, la IBM lancia una serie di spot con Charlie Chaplin come protagonista. In questo caso, l'idea è che con il personal computer sará possibile sfuggire alla frenesia e alla deumanizzazione della societá automatizzata. Ma appunto: non sono state di certo né la Apple ne la IBM a produrre per prime queste critiche allo sviluppo tecnologico.



Al contrario, si tratta di questioni che venivano discusse fino dagli anni '60, in particolare da quella che viene definita "controcultura".
Questo termine venne reso celebre da un libro pubblicato nel 1969:

"The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition"
di Theodore Rosazk.

Il libro descrive le proteste studentesche e la cultura hippie degli Stati Uniti degli anni '60, mostrando come entrambe si basino sulla critica e il rifiuto di una societá tecnocratica.

Questa critica si puó vedere nelle pratiche del “Free Speech Movement”, animato dalle studentesse e dagli studenti di Berkeley a metá degli anni ‘60. Il movimento usava le schede perforate della IBM come simbolo della standardizzazione e depersonalizzazione della societá statunitense. La frase “do not fold, spindle or mutilate” (non piegare, bucare o mutilare) presente sulle schede viene riconvertita in:

“I am a human being: do not fold, spindle or mutilate me”
(sono un essere umano: non mi piegare, bucare o mutilare)

Le schede, inoltre, venivano sabotate o riconvertite in strumenti per diffondere le rivendicazioni del movimento.

Queste pratiche non erano contrarie allo sviluppo tecnologico, nonostante i detrattori del movimento lo abbiano descritto come spinto da “tecnofobia”, o simili sentimenti negativi verso la tecnologia. Infatti la controcultura ha anche una certo interesse per le pratiche di DIY, che vengono viste come un modo per evadere dalle imposizioni di consumo della societá capitalista. Uno degli esempi piú famosi di questo interesse per l’autocostruzione è il Whole Earth Catalog, una rivista pubblicata tra il 1968 e il 1980. Il Whole Earth Catalog proponeva articoli sull’autosufficienza, l’ecologia, l’educazione alternativa e il DIY, insieme a delle recensioni di prodotti vari (da vestiti a libri) per uno stile di vita improntato su questi principi.

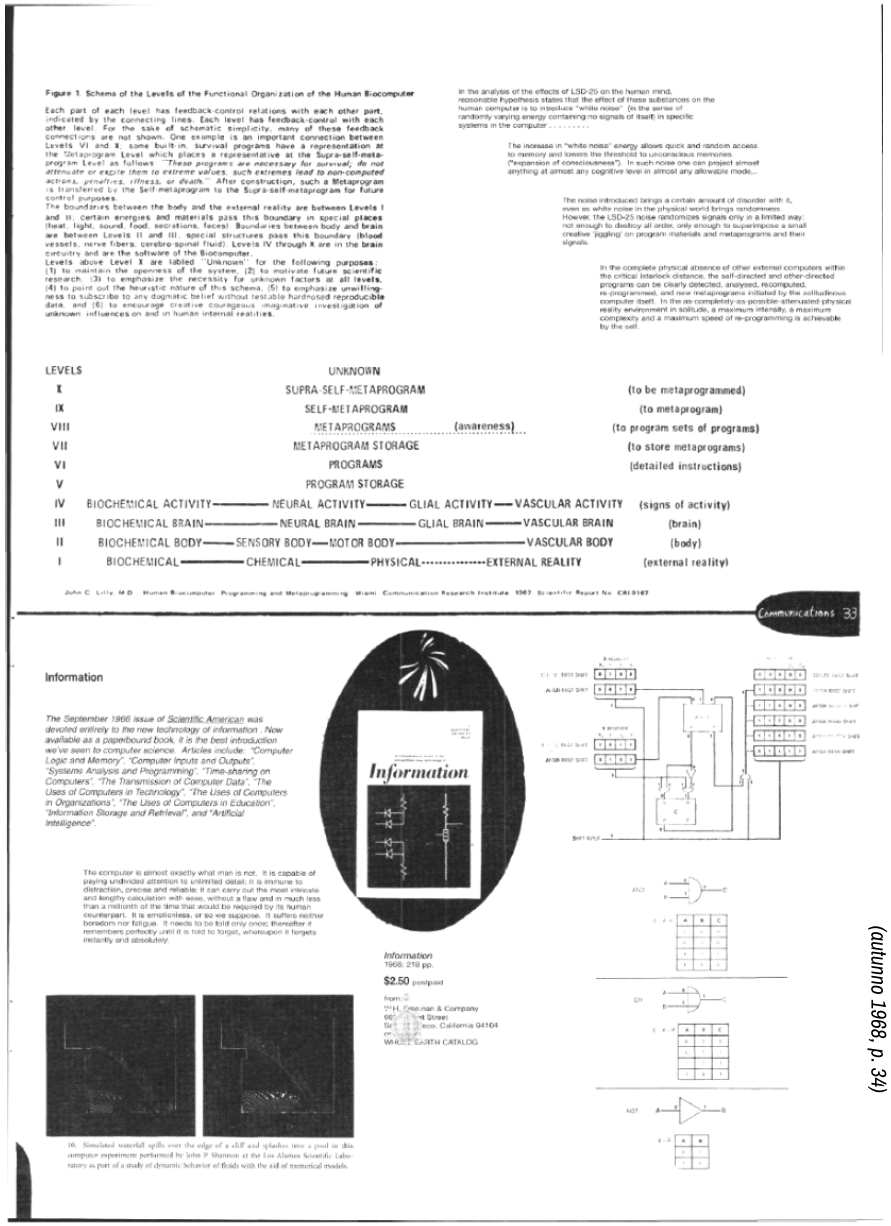


Figure 1. Schema of the Levels of the Functional Organization of the Human Biocomputer

Each part of each level has feedback-control relations with each other part, indicated by the connecting lines. Each level has feedback-control with each other level. For the sake of schematic simplicity, many of these feedback connections are not shown. One example is an important connection between Levels VI and X, some built-in, survival programs have a representation at the Metaprogram Level which places a representative at the Supra-self-meta-program Level as follows: *"These programs are necessary for survival; do not attenuate or excite them to extreme values, such extremes lead to non-computed actions, penalties, illness, or death."* After construction, such a Metaprogram is transferred by the Self-metaprogram to the Supra-self-metaprogram for future control purposes.

The boundaries between the body and the external reality are between Levels I and II, certain energies and materials pass this boundary in special places (heat, light, sound, food, secretions, feces). Boundaries between body and brain are between Levels II and III, special structures pass this boundary (blood vessels, nerve fibers, cerebro-spinal fluid). Levels IV through X are in the brain cortextry and are the software of the Biocomputer.

Levels above Level X are labled "Unknown" for the following purposes: (1) to maintain the openness of the system, (2) to motivate future scientific research, (3) to emphasize the necessity for unknown factors at all levels, (4) to point out the heuristic nature of this schema, (5) to emphasize unwillingness to subscribe to any dogmatic belief without testable hardnosed reproducible data, and (6) to encourage creative courageous imaginative investigation of unknown influences on and in human internal realities.

In the analysis of the effects of LSD-25 on the human mind, reasonable hypothesis states that the effect of these substances on the human computer is to introduce "white noise" (in the sense of randomly varying energy containing no signals of itself) in specific systems in the computer . . . . . .

The increase in "white noise" energy allows quick and random access to memory and lowers the threshold to unconscious memories ("expansion of consciousness"). In such noise one can project almost anything at almost any cognitive level in almost any allowable mode...

The noise introduced brings a certain amount of disorder with it, even as white noise in the physical world brings randomness. However, the LSD-25 noise randomizes signals only in a limited way: not enough to destroy all order, only enough to superimpose a small creative "jiggling" on program materials and metaprograms and their signals.

In the complete physical absence of other external computers within the critical interlock distance, the self-directed and other-directed programs can be clearly detected, analysed, recomputed, re-programmed, and new metaprograms initiated by the solitudinous computer itself. In the as-completely-as-possible-attenuated-physical reality environment in solitude, a maximum intensity, a maximum complexity and a maximum speed of re-programming is achievable by the self.

LEVELS					
	UNKNOWN				
X	SUPRA-SELF-METAPROGRAM				(to be metaprogrammed)
IX	SELF-METAPROGRAM				(to metaprogram)
VIII	METAPROGRAMS (awareness)				(to program sets of programs)
VII	METAPROGRAM STORAGE				(to store metaprograms)
VI	PROGRAMS				(detailed instructions)
V	PROGRAM STORAGE				
IV	BIOCHEMICAL ACTIVITY	NEURAL ACTIVITY	GLIAL ACTIVITY	VASCULAR ACTIVITY	(signs of activity)
III	BIOCHEMICAL BRAIN	NEURAL BRAIN	GLIAL BRAIN	VASCULAR BRAIN	(brain)
II	BIOCHEMICAL BODY	SENSORY BODY	MOTOR BODY	VASCULAR BODY	(body)
I	BIOCHEMICAL	CHEMICAL	PHYSICAL	EXTERNAL REALITY	(external reality)

John C. Lilly, M.D. Human Biocomputer Programming and Metaprogramming. Miami: Communication Research Institute. 1967. Scientific Report No. CRI 0167

Communications 33

Information

The September 1966 issue of Scientific American was devoted entirely to the new technology of information. Now available as a paperbound book, it is the best introduction we've seen to computer science. Articles include: "Computer Logic and Memory", "Computer Inputs and Outputs", "Systems Analysis and Programming", "Time-sharing on Computers", "The Transmission of Computer Data", "The Uses of Computers in Technology", "The Uses of Computers in Organizations", "The Uses of Computers in Education", "Information Storage and Retrieval", and "Artificial Intelligence".

The computer is almost exactly what man is not. It is capable of paying undivided attention to unlimited detail, it is immune to distraction, precise and reliable. It can carry out the most intricate and lengthy calculation with ease, without a flaw and in much less than a millionth of the time that would be required by its human counterpart. It is emotionless, or so we suppose. It suffers neither boredom nor fatigue. It needs to be told only once; thereafter it remembers perfectly until it is told to forget, whereupon it forgets instantly and absolutely.

Information
1966, 218 pp.
$2.50 postpaid
from:
W.H. Freeman & Company
660 Market Street
San Francisco, California 94104
or:
WHOLE EARTH CATALOG

16. Simulated waterfall spills over the edge of a cliff and splashes into a pool in this computer experiment performed by John P. Shannon at the Los Alamos Scientific Laboratory as part of a study of dynamic behavior of fluids with the aid of numerical models.

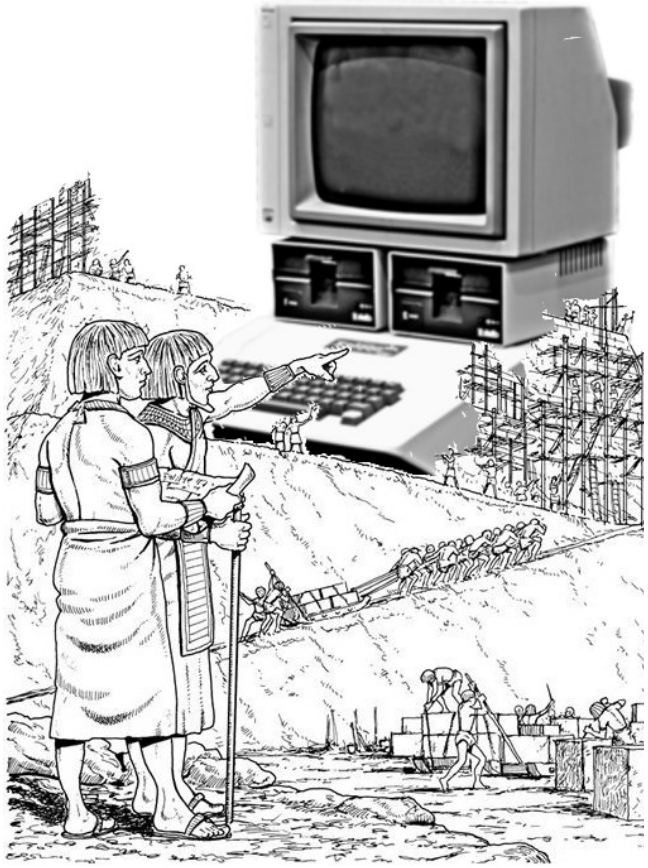
Whole Earth Catalog (autunno 1968, p. 34)

Someday they won't let you
So now you must agree
The times they are a-telling
And the changing isn't free
You've read it in the tea leaves,
and the tracks are on TV
Beware the savage jaw of 1984

They'll split your pretty cranium,
and fill it full of air
And tell that you're eighty,
but brother, you won't care
You'll be shooting up on anything,
tomorrow's neverthere
Beware the savage jaw of 1984

1984, David Bowie (1974)

IL Whole Earth Catalog è stato usato da storici e giornaliste per simboleggiare il passaggio dalla controcultura alla cybercultura. Infatti l'interesse pe il DIY genera esperimenti che coinvolgono anche l'informatica, di cui il piú famoso è l'Homebrew Computer Club, il gruppo di hobbisti dell'informatica frequentato da quelle che diventeranno personalitá di spicco nella Silicon Valley. Inoltre, il fondatore del Whole Earth Catalog, Stewart Brand, ha un interesse particolare per l'informatica. Nel 1985 Brand fonda "the WELL", una delle prime comunitá virtuali della storia. Anche la rivista Wired ha qualcosa a che fare con il Whole Earth Catalog: uno dei fondatori di Wired è stato tra i redattori del catalogo.



"Lí in basso ci mettiamo una bella entrata proprietaria!"

Tuttavia, come dicevamo all'inizio, questa narrazione ha qualcosa che non torna. Infatti, il DIY è solo uno dei tanti aspetti della controcultura. Sia gli hobbisti della Silicon Valley, che la rivista Wired, che lo stesso Brand si avvicineranno sempre di piú a posizioni in linea con un modello di sviluppo capitalista o di stampo tecnocratico.

Certamente alcuni valori della controcultura sono stati appropriati e assimilati negli immaginari tecnologici creati da questi soggetti: personal computer come strumento di libertá, creativitá, indipendenza, personalizzazione. Ma tutta un'altra serie di rivendicazioni sono state derubricate o invisibilizzate: l'effettiva possibilitá di manipolare le macchine, la critica alla centralizzazione del potere decisionale, il rifiuto del modello economico capitalista, la sensibilitá verso l'ambiente, l'etica della cooperazione contrapposta a quella della competizione. Sebbene esistano dei legami tra alcune personalitá e idee legate alla controcultura e alcune personalitá e idee legate alla commercializzazione dei personal computer, si tratta soprattutto di connessioni strumentali e strumentalizzate. Se si vogliono cercare le tracce della controcultura nella storia dell'informatica bisogna guardare a quei gruppi che hanno scelto di non compromettere i loro valori politici per sembrare piú popolari, o per guadagnare piú soldi. Per esempio il movimento per il Software Libero, di cui parleremo nel prossimo numero.