

RIFLESSIONI SUL PENSIERO, SULLE OSSERVAZIONI
E SULLE PROSPETTIVE RIGUARDANTI
IL RAPPORTO FRA ANALOGICO E DIGITALE
EMERGENTI DALLA RICERCA DEL PROF.
FRANCO FILENI

TULLIO FRAGIACOMO
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

La scomparsa del prof. Fileni ha lasciato un vuoto che non sarà facile colmare. Non è mia intenzione trasformare queste righe in un semplice ricordo della persona e dello studioso che è stato, non lo avrebbe gradito; è mio desiderio invece condividere alcune riflessioni scaturite nei nostri dialoghi utilizzandole per aggiungere altri punti di vista e suggestioni affinché si creino le condizioni di interesse scientifico (ma con passione) per poter continuare la sua opera e il suo impegno. A prescindere dalle materie oggetto dei nostri studi gli incontri sono stati spesso occasione per osservare, da due prospettive profondamente diverse, alcuni fenomeni dell'ecosistema composto da tecnologie, comunicazione e media che normalmente sfuggivano ad analisi e valutazioni a causa degli ambiti entro i quali si muovevano le nostre rispettive esperienze. In svariati casi abbiamo constatato quanto fosse persistente un *fil rouge*, un sentiero ideale, in grado di unificare il periodo storico, la cultura emergente, la tecnologia e l'estetica grazie alla pervasività dei sistemi di comunicazione digitale e all'ubiquitous da questi generato.

Ogni epoca rivede se stessa aggiungendo, per comodità piuttosto che per reale consapevolezza, la parola "nuovo", eppure mai come nella rivoluzione digitale questo concetto di novità, periodicamente associato alla parola "moderno", non rappresenta che un marcatore, un *tag* com'è consuetudine dire oggi. Questa etichetta non descrive di fatto un "nuovo" in quanto tale bensì il conclamarsi di un cambiamento, una innovazione o volendo ulteriormente semplificare, una trasformazione dell'esistente determinata dalle spinte esogene dell'ecosistema di appartenenza. Partendo quindi da questa prospettiva ideale nel libro di Fran-

co Fileni “Analogico e digitale - La cultura e la comunicazione” pubblicato in seconda edizione quindici anni fa, emerge con forza la vicinanza ideale a McLuhan che ipotizza la diade tecnologia / cultura armonizzata da valori permeati da un carattere prettamente estetico¹. Questo mio contributo non vuole aggiungere altro che non sia “*sentiment*”, “percezione” della realtà così come si presentava nei nostri dialoghi.

Per comprendere meglio l’evoluzione del pensiero maturato nel corso degli ultimi quaranta anni è indispensabile fissare poche milestones su un’ipotetica linea del tempo. La prima data della quale bisogna tener conto è il 1984. Il riferimento all’omonimo romanzo di Orwell pare quasi una coincidenza, anche se ciò che accadde in quell’anno nulla aveva a che vedere con la società descritta dallo scrittore inglese. Infatti, il 24 gennaio di quell’anno iniziava ad essere commercializzato il primo *Macintosh*. Computer personale con interfaccia grafica e *mouse* per il sistema di puntamento. Il 1984 rappresenta dunque un confine fra l’idea di futuro e il futuro realizzato, ipotesi di un mondo gestibile attraverso strumenti elettronici che diventa realtà concreta, percepita e utilizzabile. Ciò avvenne l’anno dopo la nascita del nome “Internet” e l’anno prima della nascita del *Domain Name System*² (DNS). La seconda *milestone* si colloca il 6 agosto 1991 quando Tim Barnes Lee rese accessibile il primo sito web della storia. La terza pietra miliare risale al 7 ottobre 2004 quando Tim O’Reilly introdusse il concetto di web 2.0..

Il mondo tecnologico attuale, le tendenze dei grandi operatori di rete (in risposta alle strategie di business che quasi sempre Fileni contestava per l’eccessiva attenzione ai bilanci delle compagnie) e l’atteggiamento di crescenti masse di utenti ha indubbiamente confermato la tesi introdotta da Neil Postman il quale, già alla fine degli ’80, parlava di “idolatria del silicio” e “teocrazia tecnologica”³; oltre a ciò le prese di posizione

1 McLuhan M., *Understanding media*, McGraw-Hill, NY, 1964; trad. it., *Gli strumenti del comunicare*, Garzanti, MI, 1986

2 Il DNS è il sistema con il quale è possibile la risoluzione dei nomi attribuiti ai nodi proiettati sulla rete con il rispettivo indirizzo IP (Internet Protocol). Il funzionamento del DNS è descritto in diversi Request For Comment ma il più importante è l’RFC1034 “Domain names – concept and facilities” pubblicato nel 1987 e per il quale esistono i seguenti aggiornamenti: 1101, 1183, 1348, 1876, 1982, 2065, 2181, 2308, 2535, 4033, 4034, 4035, 4343, 4035, 4592, 5936.

3 Postman N., *Technopoly - The surrender of Culture to technology*, Vintage Books, NY, 1992

di autori quali Serge Latouche per il quale l'uomo contemporaneo è sempre più simile a una macchina totale nella quale si forma una ratio progressivamente sempre più autonoma⁴, denotano la necessità di migliorare la prospettiva dell'analisi del cambiamento manifestatosi dopo il superamento del confine ideale, quel valico senza possibile ritorno del 1984. Volendo ancora suggerire un punto di vista ulteriormente disincantato non si può non ricordare il sociologo Luciano Gallino che dichiara in un suo saggio del 2000 “nel mondo delle telecomunicazioni sono in primo luogo i computer che parlano e dialogano tra loro. I soggetti, in certo senso, ne sono parlati”⁵; l'autore, evidentemente non teme di affermare che la tecnologia non è poi più al servizio dell'uomo bensì viceversa. Come se non bastasse questa perdita di identità e ruolo, da governante a governato, negli stessi anni ma in una condizione sociologica molto diversa da quella italiana, David Bolter e Richard Grusin descrivono attraverso il termine “*remediation*” una doppia logica (che oggi accompagna costantemente l'esperienza delle persone nell'arcipelago digitale). Da una parte la trasparenza attraverso l'immediatezza e dall'altra l'opacità attraverso l'ipermediazione. Allo stesso modo il filosofo francese Pierre Lévy vede la rete, con tutti i servizi disponibili, le risorse e le applicazioni, come una “*immensa riserva dinamica di tutte le forme, la forma delle forme, l'idea delle idee*” chiamandola “*noosfera*”⁶. La tecnologia basata sul digitale ha quindi modificato ogni livello immaginabile del sistema delle relazioni: architettura, metodo e approccio, strumenti, atteggiamento. Nonostante la convinzione che da cinquanta anni serpeggiasse fra i sociologi l'idea di una pariteticità fra cultura e tecnologia qualche cosa nella complessa matrice composta dai fattori coinvolti presentava non solo limiti ma evidenti problemi inequivocabilmente sottostimati.

Le citazioni e considerazioni di cui sopra rappresentano, per certi versi, i cardini sui quali è stato possibile sviluppare una serie di valutazioni sull'impatto delle “neotecnologie” nelle vite delle persone e nel loro ruolo di utenti. Molte delle riflessioni maturate in questi anni si sono sviluppate su tre aspetti della relazione fra la tecnologia e il modo con il

4 Latouche S., *La megamacchina. Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995

5 Gallino L., *Una tela vasta come il mondo: la rete*, in Atlante del '900, Utet, Torino, 2000, p. 701.

6 Lévy P., *La montée vers la noosphère*, in Sociologie et sociétés, 2, 2000, p. 1-30.

quale questa entra in relazione con il suo naturale beneficiario: l'utente. Così, mentre la didattica percorreva le teorie e le suggestioni dei pensatori più attenti degli ultimi 60 - 70 anni, la ricerca di una nuova organizzazione della relazione fra tecnologia e utente prendeva sempre più il sopravvento, fino a diventare nell'ultimo lustro, uno dei temi fondamentali delle conversazioni che accompagnavano tutti i nostri incontri. Come ricordava Fileni, esiste un imprescindibile legame fra la cultura e la tecnologia e nella diffusione delle tecnologie digitali emergono aspetti che solo raramente trovano spazio in letteratura. Il fine ultimo rimane la comunicazione. Nell'osservare i *device* elettronici che nel tempo hanno popolato le scrivanie e le tasche delle persone è interessante soffermarsi sulla dimensione operativa di tutte le tecnologie della comunicazione e dell'informazione analogica/digitale. È del tutto ovvio riconoscere in ogni apparecchiatura una componente hardware e una software. Nella quotidianità si palesa una differenza fra la funzione della periferica elettronica (che ormai è a tutti gli effetti un oggetto culturale) e il suo utilizzo nella sua forma più estesa, ovvero nella gestione dell'oggetto prima del reale utilizzo da parte dell'utente, e dopo, quando cioè si è completato l'insieme delle azioni previste (e con ogni probabilità si sono ottenuti, sia pur parzialmente, i risultati previsti o sperati), si deve materialmente porre l'oggetto in uno stato di "non utilizzo fisico". Questo stato della tecnologia può manifestarsi sotto diverse forme ma le principali sono nella condizione di totale inattività (chiusura dell'applicazione o spegnimento fisico della tecnologia per interruzione dell'alimentazione) oppure in stato di attesa (*standby*). Questo secondo stato determina una condizione di latenza della tecnologia basata sulla capacità di ricevere degli input ed eventualmente di riattivarsi per generare degli output specifici grazie ancora una volta alla componente software. Ogni *device* può essere astrattamente immaginato quindi come un'entità in grado di ricevere un segnale, una informazione in *input* e generare degli *output* fruibili direttamente attraverso un display dotato di apposita interfaccia (più o meno facilmente comprensibile da parte dell'utente) o anche da un altro hardware attraverso la presenza di specifiche connessioni. Ma per poter realizzare queste funzioni è quasi sempre obbligatorio disporre di un adeguato sistema di alimentazione elettrica che può essere basato su un collegamento diretto tramite un cavo o tramite la presenza di un accumulatore o batteria dotato di una, si spera, nota capacità di erogare la necessaria potenza elettrica per l'operatività dell'apparecchio stesso. Come ricordato poco sopra l'output necessita anch'esso di una

tecnologia di trasferimento dei dati / informazioni che nella maggior parte dei casi è ancor oggi dipendente da un altro cavo di collegamento dotato di appositi connettori realizzati ormai su scala globale secondo standard definiti (un esempio molto interessante riguarda l'evoluzione dei carica batterie dei telefoni cellulari. Sono stati necessari oltre 15 anni per poter giungere alla standardizzazione dell'alimentazione esterna basata su connettore di tipo Micro USB che garantisce interfaccia fisica comune e tensione d'esercizio identica per tutti i telefoni che hanno accettato la rinuncia a uno standard proprietario. Emblematico il caso della Apple che ancora conserva la proprietà delle caratteristiche fisiche ed elettriche delle sezioni di alimentazione).

Osservando l'ambiente software degli stessi *device* si riconoscono le seguenti caratteristiche generali:

- Interfaccia utente
- funzioni di configurazione
- caratteristiche degli input
- capacità di elaborazione e funzionalità dei sistemi
- compatibilità dei formati utilizzati
- ciclo di vita

In queste sei caratteristiche ci sono punti di forza e debolezze, talvolta di magnitudo maggiore dei vantaggi, che si ritrovano nei software presenti in quasi tutti gli strumenti tecnologici a disposizione del “*digital user*” per altro oggi quasi del tutto trasformato in “*e-Citizen*”. Solo apparente è la semplicità delle interfacce utente per altro sensibili alle diverse architetture realizzate dai produttori (Microsoft, Apple ecc.) che normalmente presentano standard di configurazione relativamente complessi e guidati da finestre di dialogo e opzioni di scelta. Ma come la maggior parte delle persone ha certamente sperimentato al minimo problema ogni speranza di semplificazione si trasforma in sequenze frustranti di tentativi non sempre coronati dal successo. Il dialogo fra applicazioni, soprattutto se appartenenti al mondo dei *device* a livello non elevato di progettazione, o dipendenti da un limite imposto dalle risorse hardware disponibili e/o nella dimensione del codice tende costantemente a diminuire soprattutto per le periferiche in mobilità, mentre rimane relativamente elevato per i programmi destinati agli elaboratori elettronici “convenzionali”, i quali presentano sempre più spesso crescenti funzionalità che necessitano di sequenze di comandi o istruzioni numericamente più elevate imponendo, conseguentemente, un maggiore

sforzo per l'apprendimento delle modalità d'uso. Per contro, cresce la percezione di una visione sempre più univoca dell'insieme delle applicazioni presenti nativamente nei sistemi operativi delle tecnologie per la mobilità attraverso le "App" installabili dall'utente mediante altre specifiche interfacce o tramite gli "store", che diventano in questo modo dei sistemi di intermediazione funzionale delle tecnologie.

L'impossibilità di scrivere un codice per aumentare la compatibilità dei formati fra applicazioni simili, operanti magari su piattaforme diverse (caratteristiche dell'hardware e dei sistemi operativi) ha prodotto una strategia di risposta altrettanto tangibile basata sulla condivisione dei contenuti opportunamente trasformati o modificati la cui fruizione non necessariamente prevede una qualche forma di modifica. Così è diventato estremamente semplice catturare schermate, esportare dati condividendoli con altri "oggetti" dotati delle medesime applicazioni. Solo raramente questo processo può attuarsi con programmi diversi anche se progettati per realizzare le medesime funzionalità. Questa apparente rigidità però ha creato una reazione da parte di quasi tutti i portatori di interesse della regione dell'offerta dei servizi: la ricerca del "gradimento a tutti i costi" di una applicazione da parte degli utenti ha prodotto in poco tempo una competizione molto forte nella quale l'utente si trova più o meno consapevolmente schiacciato nella quale impera il compromesso. I programmi facili da utilizzare ma deboli nelle funzionalità possono godere di formidabili successi commerciali grazie anche a valori non necessariamente tecnici ma di marketing efficace per non dire moda.

Ultimo ma non ultimo per importanza il ciclo di vita che negli ultimi quindici anni è costantemente meno ampio. Tre, quattro lustri fa, un'applicazione impiegava anni per essere aggiornata e migliorata mentre ora, per garantire un concetto generale di novità piuttosto che di naturale innovazione, questi tempi tendono a ridursi sempre più. Talvolta gli aggiornamenti percorrono la regione della sicurezza, la risposta a eventuali falle e bug del codice sorgente. Questa velocità negli aggiornamenti non riguarda solo il software ma anche l'hardware e il mix che entrambi realizzano davanti agli occhi degli utenti si concretizza molto spesso in atteggiamenti meramente consumistici. È sufficiente chiedere alle persone che ci circondano quanto si considerano utenti evoluti nell'uso dei propri *device* per scoprire che il fine ciclo di vita avviene quasi sempre prima che l'utente abbia saputo e potuto sfruttare completamente l'intero potenziale della tecnologia che ha deciso di sostituire. Allo stesso

modo è frequente replicare nella nuova tecnologia i medesimi comportamenti e metodi di quella che si è appena sostituita lasciando al tempo e alle eventuali scoperte dirette, suggerimento di terze parti o necessità, ogni eventuale nuova conoscenza. Nel corso delle nostre osservazioni, ad esempio, fummo spesso incuriositi da due forme molto diverse di “comunicare il cambiamento” da parte dei produttori di software. Da quanto esistono gli aggiornamenti dei programmi per computer si è abituati a considerare la due grandi famiglie di aggiornamenti:

- major release: aggiornamenti molto importanti che indicano sostanziali miglioramenti sia nelle funzionalità che nell’interfaccia;
- minor release: aggiornamenti intermedi che stanno a indicare la rimozione di errori o miglioramenti dell’efficienza nel funzionamento del programma.

In generale la sintassi può essere semplificata con: `major.minor[.build[.revision]]`

Negli ultimissimi anni si osserva un cambio di strategia. La numerazione non risente più delle release maggiori ma della progressione del progetto. Ad esempio l’ultima versione del browser Firefox porta il numero 32.0.3. Infine condivido con piacere alcune osservazioni scaturite dalla nostra lunga militanza nel settore partendo dall’utilizzo della posta elettronica. Questo storico servizio di rete non è sostanzialmente cambiato nel corso dei decenni. A parte i primissimi documenti sui quali si sono costruite le fortune della posta elettronica (es. RFC196 del 1971), nel 1982 viene pubblicato l’RFC “*Standard for the format of ARPA Internet text message*”⁷ (per altro ora obsoleto). Dal momento in cui la posta elettronica entra nell’uso quotidiano delle persone ha strutturalmente conosciuto pochi sostanziali cambiamenti. Il più significativo è dato dalla possibilità di aggiungere degli allegati al messaggio. Partendo dall’RFC1341 del 1991 “*MIME Multipurpose Internet Mail Extensions*” la posta elettronica acquisisce caratteristiche e funzionalità sempre più evolute. Mano a mano che gli standard stabilizzano la produzione del software, i programmi di posta elettronica installabili sui computer iniziano ad arricchirsi di funzionalità sempre più sofisticate.

7 RFC882, D. H. Crocker, Dept. of Electrical Engineering - University of Delaware, Newark, DE 19711: <https://www.ietf.org/rfc/rfc0822.txt>. Per precisione è necessario ricordare anche l’RFC821 “Simple Mail Transfer Protocol” pubblicato anch’esso nello stesso anno.

Fileni e io iniziammo in questo modo a confrontare le interfacce di molti programmi di posta elettronica scoprendo che nonostante le caratteristiche di base fossero sostanzialmente identiche, l'utente poteva "beneficiare" di strumenti e funzionalità sempre più ampie e al tempo stesso sempre più complesse. Se quindi alla fine degli anni '90, ad esempio, si potevano iniziare ad utilizzare tutte le funzionalità di un programma come Eudora prodotto dalla Qualcomm⁸ investendo una frazione di tempo per l'apprendimento di quasi tutte le sue specificità, non altrettanto si poteva dire per il programma neozelandese Pegasus Mail⁹ che richiedeva un investimento temporale maggiore grazie alla possibilità di gestire altri protocolli e mailbox diverse. Cito l'esperienza ben diversa di quando iniziammo a studiare l'interfaccia del programma di posta elettronica Outlook 2010 (presente nella suite di applicazioni MS Office 2010). L'enorme livello di personalizzazione, la connettività con i server per la comunicazione, le funzioni in condivisione dei calendari, degli impegni e riunioni, delle attività e quant'altro, resero complessa e lunga anche la sola identificazione delle potenzialità del programma. A titolo di cronaca ricordo ancora le valutazioni che facemmo sulla dimensione dei manuali e guide utente di tutti i programmi che testammo. Il manuale "ufficiale" di "Outlook 2010 Inside out" era composto da oltre mille pagine.

Per concludere e cercare di offrire una traccia di riflessione sull'esperienza meno nota e pubblica del prof. Fileni desidero ricordare i nostri reciproci fastidi per il crescente numero di cavi necessari, le interfacce degli stessi, i processi di configurazione degli applicativi, i tempi grigi impegnanti a cercare di risolvere problemi di funzionalità che andavano complicandosi a ogni tentativo di risoluzione e che ci obbligavano a ricerche in archivi tecnici e nei forum risposte e soluzioni. La percezione che ognuno oggi riceve e fa propria, del concetto di semplicità con la quale accedere e utilizzare le tecnologie digitali sta producendo un errata impressione della realtà. Questa percezione è indotta dai produttori e dalla pubblicità. Fileni era convinto che questa falsa semplicità nascondesse un paradosso di fondo legato all'idea che se riceviamo un messaggio rassicurante le persone, gli utenti, sono indotti a comportarsi in una modalità "rassicurata". Il desiderio di esplorare la tecnologia gli appariva sempre meno vivo e persistente soprattutto nei giovani e que-

8 Qualcomm homepage: <http://www.eudora.com/>

9 Pegasus homepage: <http://www.pmail.com/>

sto lo amareggiava molto, specialmente negli ultimi anni. “Analogico e digitale” oggi resta un pilastro importante per comprendere la cultura contemporanea. Sono oltremodo convinto che quanto avvenuto negli anni successivi, anni nei quali sono emerse molte incertezze e false convinzioni, si sia modificato radicalmente il rapporto tecnologia/cultura volto assai di più a garantire i dividendi agli azionisti delle imprese che alla reale volontà di rendere migliore la vita delle persone impegnate nel quotidiano utilizzo di tutte le apparecchiature che sempre più spesso vengono proposte come *smart*.