

Matteo Pasquinelli

L'ideologia della Cultura Libera e la grammatica del sabotaggio

Facendo incontrare post-operaismo e critica della rete, questo testo cerca di reintrodurre la nozione di surplus in un dibattito sui media dominato da una neutra simmetria tra dominio immateriale e materiale, tra codice e lavoro vivo, tra rete e movimento. Una prima asimmetria è disegnata attraverso la figura concettuale del parassita di Serres e i concetti di eccesso ed energia biochimica di Bataille. In secondo luogo la crisi del sistema del copyright e le contraddizioni del cosiddetto movimento 'Free Culture' sono presi come punti di partenza per delineare una nozione di *commons autonomi* contro i *commons creativi*. Terzo, una nuova arena politica è tracciata seguendo la definizione di capitalismo cognitivo di Rullani e la nuova teoria della rendita sviluppata da Negri e Vercellone. Infine, il sabotaggio è riconosciuto come il gesto speculare delle moltitudini per difendere il comune contro la dimensione parassitica della rendita.

- *L'energia vivente delle macchine*
- *Michel Serres e il parassita cibernetico*
- *Digitalismo: l'impasse della cultura dei media*
- *L'ideologia della Cultura Libera*
- *Contro Creative Commons*
- *Verso i commons autonomi*
- *La rendita è il lato nascosto dei commons*
- *Le quattro dimensioni del capitalismo cognitivo*
- *Una tassonomia dei parassiti immateriali*
- *La moltitudine bicefala*
- *La grammatica del sabotaggio*

Questo testo è un estratto da un libro di prossima uscita (autunno 2008) per *Studies in Network Cultures*, serie curata dal *Institute of Network Cultures*, Amsterdam, e pubblicata da *NAi Publishers*, Rotterdam.

The parasite invents something new. He obtains energy and pays for it in information. He obtains the roast and pays for it with stories. Two days of writing the new contract. He establishes an unjust pact; relative to the old type of balance, he builds a new one. He speaks in a logic considered irrational up to now, a new epistemology and a new theory of equilibrium. He makes the order of things as well as the states of things — solid and gas — into diagonals. He evaluates information. Even better: he discovers information in his voice and good words; he discovers the Spirit in the wind and the breath of air. He invents cybernetics.

— Michel Serres, *The Parasite*

L'energia vivente delle macchine: Michel Serres e il parassita cibernetico

Al di sotto delle tecnologia, scorre energia — energia vivente. Per ripensare oggi una critica politica della rete occorre fare un passo indietro. I network non sono semplicemente nuove forme topologiche con cui confrontarsi ma nuovi "organismi" di cui va spiegato prima di tutto il funzionamento "energetico", ovvero il funzionamento economico in senso lato. Sedotti dalla *forma-rete*, non ci siamo ancora occupati pienamente dell'*energia-rete* e dello statuto del surplus in rete. Ne *La part maudite* Bataille descriveva la società come un modo di gestire il surplus di energia che costantemente si reincarna in nuove forme di stato ed economia.¹ Cercando di essere fedeli alla sua intuizione, anche il *mediascape* contemporaneo dovrebbe essere inquadrato come un ecosistema guidato dalla crescita di energie sociali. I media sono invero habitat selvaggi la cui pancia per esempio è attraversata quotidianamente da correnti sotterranee di pornografia e la cui superficie si presta come campo di battaglia per guerre globali. I network sono alimentati dallo stesso eccesso di energia che dà forma all'economia e ai conflitti sociali. Quando si impiega il termine surplus di energia, si cerca di utilizzare un unico concetto che aiuti a spiegare lo snodo tra immateriale e materiale, tra rete e movimento, tra tecnologia e lavoro vivo, e al tempo stesso traduca le tensioni asimmetriche che attraversano il campo della rete, ovvero lo sfruttamento, l'alienazione, il plus-valore, il conflitto, etc.

Partendo da questa impostazione, ci si deve chiedere se il surplus di energia dei media è mai stato descritto in modo efficace. Se questa descrizione è mancante, quale modello energetico è inconsciamente impiegato dalle scuole del *media criticism*? Qual è il ruolo delle tecnologia nella produzione, consumo e sacrificio del surplus? Ed esattamente di quali tipi di surplus stiamo parlando: energia, libido, valore, denaro, informazione? Guardando all'attuale *media culture*, Bataille sembra essere stato arruolato solo per giustificare una sorta di *potlatch digitale* — che altro non sembra se non una furiosa e sterile riproduzione di copie digitali. Al contrario, sotto le leggi dell'*economia generale* congegnata da Bataille, l'energia sembra vibrare intorno e dentro le macchine, attraversare e alimentare una moltitudine di dispositivi. Per scongiurare un destino endogamico la cultura dei media e della rete dovrebbe essere ridisegnata

oggi intorno ad una radicale interpretazione della nozione di surplus. Bataille stesso considerava la tecnologia come estensione della vita al fine di accumulare energia in modo più efficace e provvedere a migliori condizioni per la riproduzione. Come "in natura i rami degli alberi e le ali degli uccelli" la tecnologia apre nuovi spazi perché siano popolati.² Ad ogni modo, qualcosa di nuovo accade quando i network digitali entrano nella biosfera. Che tipo di energia incarnano le macchine digitali?

Rappresentano esse una ulteriore estensione dell'energia biochimica come le tecnologie di cui si occupava Bataille? Al contrario le macchine digitali sono una chiara biforcazione del *phylum macchinico*: i domini semiotico e biologico rappresentano due strati differenti. L'energia dei flussi semiotici non è l'energia dei flussi materiali ed economici. I due strati interagiscono ma non in modo simmetrico e speculare come vorrebbe una diffusa ideologia del digitale (che introduco più avanti come *digitalismo*).

L'energia scorre sempre in una direzione. Abituati allo scenario della *società della rete* e alla celebrazione del suo *spazio di flussi*,³ un safari con Bataille lungo gli ecosistemi dell'eccesso è utile per ricordare la natura distopica del capitalismo. In Bataille il surplus economico è strettamente legato ad un eccesso di libido, al suo godimento e sacrificio. Tuttavia, tra flussi senza fine e il loro "glorioso dispendio"⁴ si avverte la mancanza di un modello specifico che spieghi come il surplus è accumulato e scambiato. Nel suo seminale libro *Le parasite* Michel Serres comprende l'asimmetria della vita universale nella figura concettuale del *parassita*: non si ha mai un equo scambio di energia ma c'è sempre un parassita che ruba energia e si alimenta alle spalle di un altro organismo. Agli inizi della rivoluzione informatica (*Le parasite* è pubblicato nel 1980), il parassita inaugura una critica materialista delle forme di pensiero basate su un modello binario di energia: i "semiconduttori" di Serres rubano energia invece di calcolare.

L'uomo è un pidocchio per gli altri uomini. Di conseguenza l'uomo è l'ospite per altri uomini. Il flusso scorre sempre in una direzione mai nell'altra. Chiamo questa semiconduzione, questa valvola, questa freccia singola, questa relazione senza un'inversione di direzione, "parassitica".⁵

Se Bataille pone al centro il dispendio di energia più che la sua produzione, Serres mostra come *l'abuso* è al lavoro fin dal principio del processo di accumulazione di energia: "l'abuso appare prima dell'uso". Serres introduce un *valore d'abuso* che precede sia il valor d'uso sia il *valore di scambio*: "molto semplicemente, è la freccia con una sola direzione". Il parassita è la freccia asimmetrica che assorbe e condensa energia in un naturale continuum che va dai micro-organismi agli esseri umani alle forme sociali. In un gioco di parole: "il parassita parassita i parassiti". Il parassita non ha una natura binaria bensì ternaria. Il concetto di parassita appare in questo senso come una versione distopica delle macchine desideranti di Deleuze e Guattari, in quanto si concentra sullo sfruttamento del surplus piuttosto che su flussi desideranti senza fine. Serres condivide lo stesso vitalismo di Bataille ma fornisce in più un modello puntuale per capire la relazione tra materiale e immateriale, tra biologico e semiotico, tra economia e media. In questo senso il modello *organico* del parassita dovrebbe essere sottoscritto come il concetto fondante di una nuova comprensione degli ecosistemi mediatici.⁶ Profeticamente Serres introdusse la cibernetica come ultima manifestazione di una "catena alimentare" parassitica, dove la tecnologia e il lavoro intellettuale diventano parassiti della produzione vivente (come la citazione iniziale di questo testo ci ricorda). Non serve qui ricordare che l'accezione di parassita per Serres non è negativa ma semplicemente tecnica.

Serres utilizza il modello del parassita per descrivere il lavoro intellettuale e per la nozione stessa di network (poiché la Tecnologia è vista come una estensione della natura ingannevole del Logos): "la cibernetica diventa sempre più complessa, produce una catena, e in seguito un network. Ancora essa si fonda sul furto di informazione,

cosa abbastanza semplice". La relazione *opportunistica* (come si usa dire in biologia) tra produzione intellettuale e produzione materiale può suonare alquanto tradizionalista, ma persino quando Lazzarato e Negri cominciarono a scrivere di "egemonia del lavoro immateriale"⁷ (nel 1991), la dimensione di sfruttamento del capitale sopra l'intellettualità di massa era chiara. Oggi il parassita immateriale è diventato endemico — chiunque è portatore di un parassita intellettuale e cibernetico. Considerando questo scenario, cosa accade alla nozione di moltitudine quanto il lavoro intellettuale entra nell'arena politica nella forma di un parassita? Cosa accade alle subculture di rete quando il network si profila come un immenso simbiote cibernetico? E' tempo di reintrodurre una chiara e tagliente asimmetria tra i livelli semiotico, tecnologico e biologico, tra il materiale e l'immateriale.

Attraverso la figura concettuale del *parassita immateriale* si cerca di descrivere precisamente lo sfruttamento della produzione biologica attraverso il dominio semiotico e tecnologico: l'energia materiale e il surplus economico non sono assorbiti e consumati dalle macchine digitali ma semplicemente ridistribuiti. Il flusso immateriale estrae il surplus dal flusso materiale attraverso continui scambi (energia - merce - tecnologia - conoscenza - denaro...). Il parassita immateriale funziona principalmente come un dispositivo spettacolare (e disciplinare): simulando un mondo fittizio, costruendo un ambiente collaborativo o semplicemente fornendo canali di comunicazione, esso accumula energia attraverso e in favore del suo sostrato fisico. Il parassita immateriale appartiene ad una famiglia diversa e numerosa, nella quale come vedremo meglio più avanti la rendita sembra essere la forma dominante di metabolismo. Esso sopravvive in habitat molto differenti: solo per citare alcuni esempi, i suoi tentacoli si innervano nella metropoli (vedi la speculazione immobiliare alimentata dal mito delle Industrie Creative), nei media (nella forma di rendita sulle infrastrutture materiali e monopolio degli spazi virtuali), nelle reti di conoscenza (monopoli della proprietà intellettuale), nei mercati finanziari (la speculazione di borsa che insegue e alimenta i comportamenti isterici delle masse di investitori).

Digitalismo: l'impasse della cultura dei media.

Il digitalismo è una sorta di gnosi moderna, egalitaria e di facile consumo, nella quale il feticismo della conoscenza è stato sostituito dal culto dei network digitali.⁸ Come una setta religiosa il digitalismo si fa portatore di una sua propria inconscia metafisica. *Ontologicamente* il tecno-paradigma dominante crede che i domini semiotico e biologico siano perfettamente speculari e paralleli l'uno all'altro (come nell'utopia Google di una universale digitalizzazione dello scibile). Un evento materiale può essere facilmente tradotto sul piano immateriale, e viceversa l'immateriale si può reincarnare nel materiale senza dolore. Questo secondo passaggio è il passaggio di un equivoco millenario e l'antropologia avrebbe parecchio da aggiungere sulla relazione tra magia e logocentrismo. *Economicamente* il digitalismo crede che la riproduzione digitale che avviene quasi a costo zero di energia possa emulare una produzione materiale che al contrario consuma visibilmente energia. Il digitale può dematerializzare ogni tipo di comunicazione ma ovviamente non può avere alcun effetto sulla produzione di biomassa. *Politicamente* il digitalismo crede in una mutuale economia del dono. Si suppone che internet sia virtualmente libero da ogni sfruttamento e che tenda naturalmente verso un equilibrio sociale. Qui il digitalismo funziona come una sorta di politica disincarnata non consapevole del lavoro reale *offline* necessario per sostenere il mondo *online* (un *class divide* che precede qualsiasi *digital divide*). Infine, *ecologicamente* il digitalismo si propone come macchina a zero emissioni contro i processi inquinanti del vecchio Fordismo. Ma a guardare bene, ricorda Nicholas Carr, un avatar di Second Life consuma più elettricità di un cittadino Brasiliano.⁹

Come Marx ha evidenziato il feticismo della merce all'inizio del *Capitale*, un *feticismo del codice* dovrebbe essere posto alle basi di una critica dell'economia di rete. "God is the machine" è il titolo del manifesto digitalista pubblicato da Kevin Kelly nel 2002, i cui punti proclamavano distintamente: il calcolo (*computation*) può descrivere ogni cosa, tutte gli oggetti possono calcolare, tutta la potenza di calcolo è una cosa sola.¹⁰ Il digitalismo si presenta quindi come un modello politico modellato dalla tecnologia e non dalle tensioni sociali. Come McLuhan ricordava: "We shape our tools, and afterwards our tools shape us."¹¹ Lo sviluppo della cultura *hacker* e in seguito l'ascesa di internet sono stati alimentati dai sogni politici della contro-cultura americana degli anni '60. Oggi, nella tradizione del post-operaismo, per citare una delle ultimi interpretazioni, la rete diventa struttura dell'Impero e al tempo stesso forma e strumento di auto-organizzazione delle moltitudini. Ma unicamente nella cultura anglo-americana si trova una fede particolare nel primato della tecnologia sopra la società. Se oggi numerosi attivisti applicano il modello Free Software agli artefatti tradizionali e parlano di "GPL society"¹² o "P2P production"¹³, lo fanno precisamente perché credono in una pura simmetria tra il tecnologico e il sociale. In questo senso attraverso la definizione "Cultura Libera" si intende raccogliere tutte le subculture che hanno scolpito una agenda *quasi* politica intorno alla incontrollata riproduzione e condivisione di file digitali. Il calcio d'inizio fu dato dallo slogan "Information wants to be free"¹⁴ coniato da Stewart Brand alla prima Hackers' Conference nel 1984. Più tardi l'underground *hacker* americano diede vita al movimento Free Software e da allora una intera nuova genealogia di parole chiave è stata generata: *open source*, *open content*, *gift economy*, *digital commons*, *free cooperation*, *knowledge sharing* e mille altre varianti fai-da-te come *architettura open source*, *arte open source* e così via. "Free Culture" è anche il titolo di un libro di Lawrence Lessig, fondatore di Creative Commons. Senza menzionare i positivi effetti sociali e le battaglie cruciali del movimento Free Software, quello che si mette in questione qui è l'applicazione *offline* di questi paradigmi.

Come ricorda Paolo Virno nel suo libro *Quando il verbo si fa carne*¹⁵ ci sono casi in cui appunto il *verbo non si fa carne*, il cui il feticismo prende il posto della reificazione. In molte altre occasioni si è sottolineato questo inconscio religioso al lavoro dietro l'immaginario tecnologico. Florian Cramer nel suo libro *Words made flesh*¹⁶ propone una genealogia della cultura del codice che affonda negli antichi *brainframe* del mondo occidentale comuni a Giudaismo, Cristianesimo, Platonismo, Ermetismo. Ma come Serres potrebbe suggerire, questo enunciato performativo delle origini andrebbe rovesciato per svelarne il senso: *la carne si fa verbo*. Lo spirito stesso è da considerarsi una strategia parassitica della carne. La carne è prima, antecedente al Logos. Non c'è nulla di digitale in qualunque sogno digitale. Incorporato in una economia globale, ciascun *bit* di informazione *free* porta con sé il suo proprio micro-schiavo come un gemello dimenticato. Tuttavia, piuttosto che intraprendere una critica filosofica dell'arduo crinale tra linguaggio e produzione, questo testo cerca invece di compiere un'analisi operativa dell'economia della rete e del capitalismo cognitivo, raccogliendo materiali che ne illuminino le asimmetrie di fondo e possibilmente rendano più facili anche le investigazioni filosofiche.

L'ideologia delle Cultura Libera

La letteratura sul movimento *Free Culture* (che chiamiamo in modo derogatorio *freeculturalism* o *culturliberismo*) è vasta ma può essere parzialmente messa a nudo guardando come viene risolta la questione del surplus. Leggendo autori come Stallman e Lessig la domanda che ci si deve porre è semplice: dove va a finire il profitto nella cosiddetta *Free Society*? La Cultura Libera sembra preoccuparsi solo della questione della proprietà immateriale piuttosto che della produzione. Tuttavia, ad un'occhiata

ravvicinata, il fantasma del surplus riappare. Nel suo libro *Cultura libera* Lawrence Lessig collega l'iniziativa Creative Commons alla tradizione libertaria anglo-americana dove *free speech* fa sempre rima con *free market*.¹⁷ Lessig si ispira alla cultura *hacker* e al *copyleft* citando ampiamente Richard Stallman,¹⁸ ma dove quest'ultimo sceglie di riferirsi solo al software, Lessig cerca di applicare un simile paradigma digitale a tutto lo spettro di artefatti culturali. Il software è preso qui come modello politico universale. Il libro può rappresentare una utile critica del regime del copyright, benché sulla base di una generica apologia delle libertà digitale, ma tutto il ragionamento comincia a scricchiolare nel momento in cui Lessig pronuncia una parola maledetta per il mercato libero: *tassazione*. Dovendo affrontare la macroscopica questione della crisi dell'industria musicale, Lessig deve fornire il suo "sistema di compensazione alternativo"¹⁹ e trovare un modo di ricompensare gli artisti per il lavoro delle loro opere. Lessig a questo proposito cita e modifica leggermente una proposta che proviene dal docente di legge William Fisher:

In base al suo progetto, tutto il materiale che sarebbe possibile trasmettere per via digitale sarebbe (1) contrassegnato con un apposito marchio digitale [...]. Una volta contrassegnato il materiale, gli imprenditori svilupperebbero (2) sistemi per monitorare il numero di esemplari distribuiti di ciascun contenuto. Gli artisti sarebbero poi ricompensati (3) sulla base di questo numero. Tali compensi verrebbero coperti da una tassazione appropriata.

Che nella "tradizione della cultura libera" la soluzione alla crisi dell'industria musicale stia in una nuova tipologia di *tassa* suona abbastanza paradossale. Il tracciamento dei download di un brano implica comunque l'intervento centralizzato di una istituzione pubblica che è alquanto inusuale per gli Stati Uniti (scenari totalitari permettendo) e sembra immaginabile solo in una socialdemocrazia scandinava. Ad ogni modo la questione viene lasciata in sospeso da Lessig. In un altro passaggio si suggerisce più esplicitamente il sacrificio della proprietà intellettuale per poter estendere il più possibile la rete. Qui l'intuizione di Lessig è giusta, ma per il capitale. Lessig è consapevole di come il mercato abbia bisogno di uno spazio dinamico e in continua espansione per stabilire nuove forme di monopolio e rendita. Uno spazio dinamico è più importante di qualsiasi regime di copyright ferreo ma "pigro".

E' meglio (a) avere una tecnologia sicura al 95 per cento che produca un mercato di grandezza x, oppure (b) avere una tecnologia affidabile al 50 per cento ma che produca un mercato grande cinque volte x? Se fosse meno sicura porterebbe ad una maggiore condivisione non autorizzata, ma è probabile che produrrebbe anche un mercato assai più ampio per la condivisione autorizzata. La cosa più importante è garantire un compenso agli artisti senza danneggiare Internet.

In questo senso le licenze Creative Commons aiutano ad espandere e lubrificare lo spazio del mercato. Come dice John Perry Barlow: "Per le idee la fama è fortuna. E nulla rende famosi più velocemente di un pubblico desideroso di distribuire il tuo lavoro gratis".²⁰ A dispetto dei suoi sogni democratici, lo spazio senza attrito del digitalismo sembra accelerare verso un scenario ancora più competitivo. Per questa ragione, Benkler ha assolutamente torto nel suo libro *The Wealth of Networks* quando riprende l'espressione "l'informazione è non rivale". La non rivalità dell'informazione e della conoscenza (in quanto beni che oggi si possono riprodurre liberamente e condividere facilmente) è uno dei postulati del culturliberismo. Lessig e Benkler danno per scontato che la libera riproduzione digitale inciti sempre e comunque più cooperazione e non produca mai competizione. Naturalmente qui si intende una rivalità prodotta non dalle copie digitali in sé ma dal loro attrito con lo spazio reale ed con altre risorse limitate. Benkler celebra la produzione *peer-to-peer* ma in realtà si sta

occupando meramente di *riproduzione immateriale*. Free Software e Wikipedia sono largamente sopraccitati come esempi principali di "produzione sociale", ma questi esempi in realtà coprono solo la "produzione sociale" *online*.

Contro Creative Commons

Dopo una luna di miele iniziale, l'iniziativa Creative Commons (CC) deve affrontare un fronte di critica che proviene specialmente dalla cultura dei media europea. Analizzando articoli dal 2004 al 2006, si possono distinguere due fronti: coloro che rivendicano l'istituzione di un comune reale contro le restrizioni di Creative Commons (*non-commercial, share-alike, ecc.*) e coloro che puntano il dito contro la complicità di Creative Commons con il capitalismo globale. Esempio del primo fronte, Florian Cramer fornisce una analisi precisa e drastica:

To say that something is available under a CC license is meaningless in practice. [...] Creative Commons licenses are fragmented, do not define a common minimum standard of freedoms and rights granted to users or even fail to meet the criteria of free licenses altogether, and that unlike the Free Software and Open Source movements, they follow a philosophy of reserving rights of copyright owners rather than granting them to audiences.²¹

Anna Nimus, neoista di base a Berlino, è d'accordo con Cramer: le licenze CC proteggono solo il produttore mentre non citano affatto i diritti dei consumatori.

Creative Commons legitimates, rather than denies, producer-control and enforces, rather than abolishes, the distinction between producer and consumer. It expands the legal framework for producers to deny consumers the possibility to create use-value or exchange-value out of the common stock.²²

Nimus rivendica la totale libertà per i consumatori di produrre *valor d'uso* a partire dal bene in comune (come nel Free Software) ma — molto più importante — riconosce pure il diritto di produrre *valore di scambio* (che implica un uso "commerciale"). Per Nimus un *commons* è definito dai suoi consumatori produttivi e non meramente dai suoi produttori o consumatori passivi. Nimus afferma che le licenze CC chiudono i commons con molte restrizioni piuttosto che aprirli ad un reale produttività: con un nuovo nomignolo, essi sono descritti come "Creative Anti-Commons." Sia la critica di Nimus che Cramer rimangono vicine ad una tradizione libertaria con pochi riferimenti all'estrazione di plus valore e all'estesa economia che si sviluppa intorno alla proprietà intellettuale (in ogni forma: copyright, copyleft o CC). Al contrario nella tradizione marxista post-autonomia (una corrente non più solo "italiana") possiamo trovare esempio di una forte critica mossa contro l'ideologia propugnata implicitamente da CC e da altre forme di *commonismo* puramente digitali. Per esempio l'attivista Martin Hardie critica il Free Software precisamente perché non mette mai in questione le sue relazioni con le forze produttive e il modo in cui viene catturato dal capitale.

The logic of FLOSS seems only to promise a new space for entrepreneurial freedom where we are never exploited or subject to others' command. The sole focus upon 'copyright freedom' sweeps away consideration of the processes of valorisation active within the global factory without walls.²³

In conclusione una nozione tattica di *commons autonomi* può essere immaginata contro gli iper-celebrati *commons creativi*. In modo schematico, possiamo dire che i *commons autonomi*: 1) permettono non solo il consumo passivo e personale ma anche un uso

produttivo dei beni in comune — implicando con questo anche un uso "commerciale" da parte di singoli lavoratori e piccole cooperative; 2) mettono in questione la complicità degli attuali commons con l'economia globale e pongono i beni in comune fuori dalla portata e dallo sfruttamento dei monopoli; 3) sono consapevoli dell'asimmetria tra commons immateriali e materiali e criticano l'impatto dell'accumulazione immateriale sopra la produzione materiale (vedi per esempio l'uso massiccio del sistema operativo Linux da parte di IBM); 4) considerano i commons non come uno spazio astratto ma come uno spazio ibrido e dinamico che dinamicamente deve essere costruito e difeso.

Verso i commons autonomi

Tra tutti gli appelli che si battono per *commons* veri e propri e non solo "creativi", solo l'idea di una licenza *copyfarleft* avanzata da Dmytri Kleiner condensa il punto nodale del conflitto in una proposta pragmatica che va a infrangere il piatto paradigma della Cultura Libera. Nel suo articolo "Copyfarleft and Copyjustright"²⁴ Kleiner comincia il suo ragionamento notando un *property divide* che risulta più cruciale di qualsiasi *digital divide*: il 10% della popolazione mondiale possiede l'85% delle risorse contro una moltitudine di persone che non possiede praticamente nulla. Questo dominio materiale della classe proprietaria è conseguentemente esteso grazie al copyright alla risorse immateriali, in modo che queste possano essere possedute, controllate e commercializzate. Nel caso dell'industria musicale per esempio la proprietà intellettuale risulta cruciale per la classe proprietaria piuttosto che per i musicisti, i quali sono comunque costretti a rinunciare a quasi tutti i diritti sulle loro opere. Dall'altro lato i *commons* digitali non offrono agli autori un habitat migliore: sono molti gli artisti ad essere scettici sul fatto che il *copyleft* possa assicurare loro un modo di sbarcare il lunario. Kleiner nota come in fin dei conti le condizioni salariali degli autori nel capitalismo cognitivo sembrano seguire le stesse leggi del vecchio fordismo. Partendo dalla definizione di rendita di Ricardo e dalla cosiddetta "Legge di ferro dei salari"²⁵ Kleiner sviluppa un "legge di ferro dei salari da diritto d'autore".

The system of private control of the means of publication, distribution, promotion and media production ensures that artists and all other creative workers can earn no more than their subsistence. Whether you are biochemist, a musician, a software engineer or a film-maker, you have signed over all your copyrights to property owners before these rights have any real financial value for no more than the reproduction costs of your work. This is what I call the Iron Law of Copyright Earnings.

Kleiner riconosce come entrambi i regimi di copyright e *copyleft* mantengano il reddito dei lavoratori costantemente al di sotto dei bisogni medi. In particolare il *copyleft* non aiuta né gli sviluppatori né gli artisti poiché ridistribuisce il profitto solo in favore dei proprietari di risorse materiali. La soluzione avanzata da Kleiner prende il nome di *copyfarleft*: una licenza a statuto ibrido che riconosce il *class divide* e permette ai lavoratori di rivendicare i "mezzi di produzione". Il prodotti *copyfarleft* sono liberi e gratuiti e possono essere usati per fini commerciali solo da coloro che non sfruttano lavoro salariato (cioè da altri lavoratori e piccole cooperative).

For *copyleft* to have any revolutionary potential it must be *Copyfarleft*. It must insist upon workers ownership of the means of production. In order to do this a license cannot have a single set of terms for all users, but rather must have different rules for different classes. Specifically one set of rules for those who are working within the context of workers ownership and commons based production, and another for those who employ private property and wage labour in production.

Ad esempio una cooperativa editrice che appartiene ai lavoratori stessi è libera di riprodurre, distribuire e modificare una risorsa messa in comune sotto licenza *copyfarleft*, ma ad un editore che appartiene ad una compagnia privata l'accesso a queste risorse non sarebbe consentito. Il *copyfarleft* è decisamente diverso dall'uso 'non-commerciale' supportato da alcune licenze CC poiché queste non distinguono tra un uso commerciale endogeno (all'interno dei commons) da un uso commerciale esogeno (esterno ai commons). Kleiner suggerisce di introdurre un'asimmetria: l'uso commerciale interno dovrebbe essere permesso, mantenendo proibito l'uso commerciale esterno. È interessante come questa sia la corretta applicazione dell'istituzione originale dei commons, che erano in relazione alla produzione materiale: *commons* erano le terre usate da una specifica comunità per essere coltivate, raccogliere legna o allevare animali. Se qualcuno non poteva pascolare le proprie mucche e produrre latte, non si trattava di un vero *commons*. Kleiner afferma che se un lavoratore non può produrre reddito a partire da una risorsa comune, quel bene non appartiene ai commons: è semplice proprietà privata.

La rendita è il lato nascosto dei commons

Come il capitalismo cognitivo fa soldi? Dove l'economia digitale estrae plus-valore? Mentre *digerati* e pure molti attivisti rimangono fermi alla glorificazione della produzione *peer-to-peer*, i buoni manager come i buoni marxisti sono consapevoli di come si fanno profitti sulle spalle dell'intelligenza collettiva. Ad esempio la scuola del post-operaiismo italiano ha sempre avuto una visione distopica del *general intellect* prodotto dai lavoratori e dalle moltitudini digitali: proteso all'emancipazione ma riassorbito dal capitale prima di trasformarsi in vera autonomia sociale. La cooperazione celebrata dai *culturliberisti* è solo l'ultimo stadio di un lungo processo di socializzazione delle conoscenze che non migliora affatto le condizioni di vita dell'ultima generazione digitale. Invero il "free labour"²⁶ in rete — così come lo definisce Tiziana Terranova — risulta essere dominante rispetto alla "ricchezza delle reti" di Benkler. A questo proposito l'interpretazione dei meccanismi di rendita avanzata recentemente da Negri e Vercellone può essere utile per districare più chiaramente l'economia digitale.

Si riconosce al post-operaiismo il merito di aver modellato una "cassetta degli attrezzi" per il tardo capitalismo: concetti quali moltitudine, lavoro immateriale, capitalismo cognitivo, ecc. In un articolo²⁷ pubblicato su *Posse* nel novembre 2007 Negri e Vercellone compiono un passo ulteriore: si pone la rendita come meccanismo nodale dell'economia contemporanea e così facendo si descrivono i contorni di un nuovo campo di antagonismo. Nella teoria classica la rendita è distinta dal profitto. La rendita è il reddito *parassitario* che un proprietario di un bene guadagna dalla sua semplice proprietà senza dover muovere un dito e tradizionalmente si riferisce alla proprietà terriera. Il profitto al contrario è sempre inteso come *produttivo* ed è legato al del capitale di generare ed estrarre plus-valore (dal valore delle merci e dalla forza lavoro).²⁸ Vercellone critica l'idea di un "capitalismo produttivo buono" indicando il divenire rendita del profitto come una tendenza cruciale di tutta l'economia presente: al di sotto della spettacolo dell'innovazione tecnologica e dell'economia creativa, l'intero capitalismo globale alimenta una natura parassitaria. Vercellone riassume il tutto nel motto: "la rendita è il nuovo profitto". La rendita è parassitaria perché ortogonale rispetto alla direzione classica del profitto. 'Parassita' significa etimologicamente "mangiare al tavolo di un altro", carpire il surplus non in modo diretto ma furtivamente. Se produciamo "liberamente" di fronte ai nostri computer, di sicuro c'è qualcuno che mette mano al nostro portafoglio. La rendita — e non il profitto — è il volto nascosto dei commons costruiti in rete.

Il divenire rendita del profitto implica pure la trasformazione del management e della forza lavoro cognitiva. L'autonomizzazione del capitale si è sviluppata parallelamente con l'autonomizzazione della cooperazione. I manager di oggi sono impegnati in funzioni finanziarie e speculazioni di borsa, mentre i lavoratori sono incaricati di un management distribuito che un tempo era competenza dei loro quadri. In questa evoluzione il *cognitariato* è diviso in due tendenze. Da un lato i lavoratori cognitivi altamente specializzati diventano "funzionari della rendita di capitale" e sono cooptati all'interno del sistema della rendita venendo pagati in azioni (le famigerate *stock-options*). Dall'altro lato la maggioranza dei lavoratori affrontano un declassamento della condizioni di vita nonostante le competenze diventino sempre più ricche in conoscenza. Non è un mistero che la New Economy abbia prodotto più "McJobs", posti di lavoro precari e sottopagati.

Il modello della rendita può essere applicato facilmente all'economia di rete e alla sua "forza lavoro", dove gli utenti sono incaricati della produzione di contenuto e della gestione degli spazio web ma non condividono (nella quasi totalità dei casi) il profitto ricavato dalla loro produzione di contenuto. Compagnie come Google ad esempio fanno soldi grazie all'economia di attenzione prodotta dal *user-generated content* attraverso servizi come AdSense e Adwords. Google offre una infrastruttura leggera per la pubblicità sul web che si infila come un parassita sottile e monodimensionale ed estrae profitto senza produrre alcun contenuto. Ovviamente parte del valore prodotto è condiviso con gli utenti e i programmatori di Google sono pagati in stock-options per sviluppare algoritmi ancor più sofisticati.

Le quattro dimensioni della capitalismo cognitivo

La rivoluzione digitale ha reso la riproduzione degli oggetti immateriali più facile, veloce, ubiqua e quasi a costo zero. Ma come ricorda l'economista italiano Enzo Rullani, nel capitalismo cognitivo "la logica proprietaria non scompare ma deve sottostare alle leggi della diffusione".²⁹ La proprietà intellettuale (e così la rendita) non è più legata alla dimensione dello spazio e degli oggetti fisici ma alla dimensione del tempo e della velocità. Copyright a parte, ci sono molti altri modi di estrarre rendita. Ad esempio, nel suo libro *Economia della conoscenza* Rullani suggerisce come i prodotti cognitivi di facile riproduzione debbano cominciare un processo di diffusione il prima possibile per tenere sotto controllo la generazione di valore. Poiché una tendenza entropica mina ogni prodotto cognitivo sin dall'origine, non è strategico investire in una forma statica di rendita proprietaria. Più esattamente esistono due tipi di rendita: una ricavata dalla moltiplicazione degli usi e dalla riproduzione, l'altra dal monopolio su un segreto. Due strategie opposte: la prima è raccomandata per prodotti culturali come per esempio i file musicali, la seconda per i brevetti. Rullani è incline a suggerire che la libera moltiplicazione è una strategia vitale nel capitalismo cognitivo, poiché il valore della conoscenza è fragile e tende a declinare. Le merci immateriali (che popolano oggi ogni spazio spettacolare, simbolico, affettivo, cognitivo) sembrano soffrire di un forte entropia di significato. Alla fine della curva di diffusione il destino della banalità attende ogni meme, specialmente nel mercato "emozionale" di oggi che è costantemente alla ricerca di esperienze uniche ed esclusive.

Per Rullani il valore di "una" conoscenza (estensivamente di ogni prodotto cognitivo, opera d'arte, brand, informazione) è dato dalla composizione di tre *driver*: il valore intrinseco della suo potenziale innovativo (*v*); il numero delle sue repliche e moltiplicazioni (*n*); il grado di condivisione del valore generato tra gli attori coinvolti nel processo (*p*). La conoscenza (nella forma di un singolo prodotto "cognitivo") ha successo quando diventa auto-propulsiva e accelera tutti e tre i driver: ovvero 1)

massimizzando il valore, 2) moltiplicando l'efficacia, 3) condividendo il valore. Naturalmente in uno scenario dinamico un compromesso tra le tre forze è necessario, poiché i driver sono in competizione l'uno con l'altro. Se un driver migliora, gli altri peggiorano. Il modello di Rullani è affascinante precisamente perché la proprietà intellettuale non ha più un ruolo centrale nell'estrazione di plus-valore. In altre parole, la rendita si applica strategicamente e dinamicamente lungo i tre driver, lungo regimi dinamici e temporanei di proprietà e monopolio. La conoscenza è quindi proiettata come in un cibernazio meno fittizio, una sorta di arena invisibile dove la competizione cognitiva viene descritta attraverso nuove coordinate spazio-temporali.³⁰ Rullani definisce il suo modello come 3D ma in realtà si tratta di un modello quadri-dimensionale poiché il valore si produce lungo la coordinata temporale.

Il modello dinamico offerto da Rullani è più interessante che la piatta nozione di "produzione sociale" di Benkler ma ancora non è stato adeguatamente discusso dal pensiero radicale e dell'attivismo. Quello che è chiaro ed importante nella prospettiva di Rullani è che il materiale non può essere rimpiazzato dall'immateriale a dispetto di ogni ipertrofia dei segni ed ogni facile entusiasmo digitale. Esiste un diffuso equivoco riguardo al capitalismo cognitivo come spazio autonomo e virtuoso. Al contrario, Rullani sottolinea chiaramente che la conoscenza esiste e *produce* solo attraverso vettori materiali. Il punto nodale della produzione di valore sta nell'attrito tra la libera riproducibilità della conoscenza e la non-riproducibilità del materiale. L'immateriale genera valore solo se assicura significato ad un processo materiale. Un CD musicale per esempio deve essere fisicamente prodotto e fisicamente consumato. Il nostro corpo e specialmente il nostro tempo sono necessari per produrre e consumare musica. È quando il vettore CD viene smaterializzato grazie all'evoluzione dei media digitali in network P2P, il corpo dell'artista si ritrova in mezzo ad una competizione ancora più intensa. L'avvento dei media digitali ha galvanizzato più competizione o più cooperazione? Una buona domanda per la critica della rete di oggi.

Una tassonomia dei parassiti immateriali

Una tassonomia della rendita e delle sue forme parassitarie è necessaria per descrivere in dettaglio il capitalismo cognitivo. Tassonomia in questo caso non è una semplice metafora perché i sistemi cognitivi tendono a comportarsi come sistemi viventi.³¹ Secondo Vercellone, la forma di rendita specifica introdotta dal capitalismo cognitivo è la rendita appunto "cognitiva" che è catturata sopra la proprietà intellettuale, come brevetti, diritti d'autore, marchi. Rullani a questo punto è utile per contestualizzare le nuove forme di rendita in uno scenario competitivo basato sulla velocità e mostrare come la rendita possa essere estratta dinamicamente attraverso micro-monopoli temporanei e mobili che evitano i limiti della proprietà intellettuale.

Tuttavia la possibilità di una rendita cognitiva è stata strettamente determinata dall'avvento di un preciso sostrato tecnologico. Le tecnologie digitali hanno aperto nuovi spazi di comunicazione, socializzazione e cooperazione che sono solo virtualmente "free". L'estrazione di surplus è canalizzata generosamente attraverso l'infrastruttura materiale necessaria per sostenere questa "second life" immateriale. La rendita tecnologica³² (distinta da quella cognitiva) è la rendita applicata alle infrastrutture ICT quando queste stabiliscono un monopolio sui media, larghezza di banda, monopoli, standard, software o spazi virtuali (inclusi i recenti social network come Myspace, Facebook, ecc.). La rendita tecnologica si compone di strati differenti: dalla materialità dell'elettricità e dell'hardware all'immaterialità del software che regge server, blog, comunità online. La rendita tecnologica è alimentata da un consumo generale e sociale di comunicazione, dai network P2P e dall'attivismo della Cultura

Libera. La rendita tecnologia è diversa dalla rendita cognitiva poiché si basa sullo sfruttamento di spazi materiali ed immateriali e non semplicemente sullo sfruttamento di conoscenza. Analogamente anche l'economia dell'attenzione³³ può essere descritta come una rendita applicata a quella limitata risorsa che è lo spazio-tempo di attenzione di un consumatore. Nella società dello spettacolo e dei media pervasivi l'economia dell'attenzione è il fondamento della valorizzazione della merce. Il tempo di attenzione dei consumatori è come uno scarso fazzoletto di terra che è continuamente disputato.

E' risaputo che la New Economy ha rappresentato prima di tutto un alibi per la speculazione di borsa. La bolla *dot-com* ha sfruttato una spirale di valorizzazione virtuale canalizzata attraverso internet e i nuovi spazi di comunicazione. In generale è l'intero mondo delle finanza a basarsi sulla rendita. La *finanziarizzazione* è precisamente il nome della rendita che parassita i risparmi domestici e la vita quotidiana.³⁴ Oggi anche i salari sono direttamente schiavizzati dallo stesso meccanismo: i lavoratori sono pagati in azioni e sono fatalmente cooptati nello stesso destino del capitale proprietario.

Alla fine anche il concetto originale di rendita terriera risulta stravolto e si aggiorna alle attuali condizioni del capitalismo cognitivo. Come la relazione tra underground artistico e *gentrification* mostra in molti casi, la speculazione immobiliare è oggi strettamente collegata al "capitale simbolico collettivo" di uno spazio fisico (come definito da David Harvey nel suo saggio "The Art of Rent"³⁵). Il valore degli immobili è sostenuto e amplificato dalla socialità e dalla ricchezza culturale di determinate comunità urbane. Oggi sia il capitale simbolico storico (come a Berlino o Barcellona) sia il capitale simbolico artificiale (come nelle campagne di marketing organizzate da Richard Florida³⁶) sono sfruttate dalla speculazione immobiliare in tutto il mondo.

Tutti questi tipi di rendita rappresentano parassiti immateriali. Il parassita è immateriale perché la rendita è prodotta dinamicamente lungo le estensioni virtuali dello spazio, del tempo, della comunicazione, dell'immaginazione e del desiderio. Il parassita è invero pure materiale poiché il valore è trasmesso attraverso vettori fisici quali: merci reali nel caso della rendita cognitiva e di attenzione, infrastrutture mediatiche nel caso delle rendite tecnologica, beni immobiliari nel caso della speculazione sopra il capitale simbolico, ecc. Solo la speculazione finanziaria si può considerare una macchina di valorizzazione completamente smaterializzata. La consapevolezza della dimensione parassitica della tecnologia dovrebbe inaugurare finalmente il declino della cultura dei media digitalista in favore di un culto distopico del tecnoparassita.

La moltitudine bicefala e la grammatica del sabotaggio

Molte delle subculture e delle scuole politiche emerse intorno ai paradigmi della rete e della conoscenza (dalla Cultura Libera alla "classe creativa" e persino molte letture radicali di queste posizioni) non riconosco il capitalismo cognitivo come uno scenario conflittuale e competitivo. Paolo Virno è uno dei pochi autori a sottolineare il carattere "anfibia" della moltitudine, che può essere cooperativa così come aggressiva se non in lotta con se stessa.³⁷ La *Bildung* di un network autonomo non è immediato è facile. Come Geert Lovink e Ned Rossiter fanno notare: "Networks thrive on diversity and conflict (the networking), not on unity, and this is what community theorists are unable to reflect upon."³⁸ Lovink e Rossiter notano come la cooperazione e l'intelligenza collettiva abbiano i loro lati grigi. In particolare la vita online sembra curiosamente dominata dalla passività. Lo stesso digitalismo può essere descritto come la sublimazione del desiderio collettivo per uno spazio puro e al tempo stesso come il grigio complice di una mega-macchina parassitaria. Una nuova teoria del negativo

deve essere stabilita intorno al *link* politico mancante della cultura di rete: il suo disimpegno dalla materialità e la sua natura non-cooperativa. Network e cooperazione non vanno sempre d'accordo. Geert Lovink e Christopher Spehr si chiedono precisamente questo: quando le reti cominciano a non-funzionare? Come le persone cominciano a non-cooperare [*un-cooperate*]? La libertà del rifiuto e il *not-working* (gioco di parole con *net-working*) sono poste da Lovink e Spehr al vero fondamento di ogni tipo di collaborazione (con un eco del "rifiuto del lavoro").³⁹

"Free uncooperation" è l'ontologia negativa della cooperazione che può svelare la relazione nascosta con il parassita consensuale. Un nuovo "diritto" e una nuova libertà di sabotaggio dovrebbero essere inclusi nella nozione di *uncooperation* per rendere finalmente chiaro anche il gesto un po' individualista e solitario del file-sharing "illegale". Distratti dall'ideologia della Cultura Libera, una nuova pratica è necessaria per vedere chiaramente oltre lo schermo. Se il gesto positivo della cooperazione è stato saturato e digitalizzato in uno spazio neutrale, solo uno strumento tagliente può rivelare i reali movimenti della macchina parassitaria. Se il profitto prende la forma impersonale della rendita, il suo effetto collaterale è l'anonimità del sabotaggio. Poiché la rendita cambia le coordinate dello sfruttamento, una nuova teoria della rendita richiede una nuova teoria del sabotaggio prima di indirizzarsi verso nuove forme di organizzazione. Quale tipo di sabotaggio è efficace nella *fabbrica sociale*? Nel capitalismo cognitivo, si è detto, la competizione è più agguerrita, ma per le stesse ragioni il sabotaggio è più facile, perché la relazione tra (valore) immateriale e (bene) materiale è ancor più fragile.

La grigia moltitudine degli utenti internet sta imparando — lungo il crinale del conflitto materiale/immateriale — una semplice grammatica del sabotaggio contro il capitale e i suoi concretissimi profitti. Chiamare "cultura libera" il desolato gesto di download dell'ultimo film di Hollywood suona un po' troppo attivismo da poltrona. Se la cultura radicale di stabilisce lungo i conflitti reali, una domanda è necessaria: la "buona" pirateria digitale produce più conflitto, o semplicemente serve a vendere più hardware e larghezza di banda? La pirateria digitale rappresenta davvero una minaccia efficace contro la reale accumulazione o aiuta altre forme di accumulazione della rendita? A fianco e grazie ad ogni *commonismo* digitale, l'accumulazione continua comunque a girare. Tuttavia, nel dibattito contemporaneo non c'è spazio per un approccio critico o una tendenza negativa. Una densità pervasiva dei network digitali e del lavoro immateriale legato al computer non sono supposti portare alcun contro-effetto. Forse come Marx ha indicato nel "Frammento sulle macchine" un più grande dominio della macchina (digitale) comporta semplicemente una maggior entropia e un rallentamento dell'accumulazione capitalistica. Il che significa una più nebulosa e dense economia parassitaria. Un dubbio terapeutico rimane aperto ad un destino distopico: il capitalismo cognitivo tende semplicemente a "rallentare" il capitalismo prima di esaudire qualsiasi forma di auto-organizzazione sociale del general intellect?

Un punto di rottura dell'accumulazione capitalistica non si trova solo nel caso della rendita cognitiva delle *corporation* del cinema e della musica. La precedente tassonomia dei parassiti cognitivi ha mostrato come la rendita simbolica e immateriale abbiano effetti sulla vita quotidiana su differenti livelli. Le moltitudini delle metropoli globali stanno imparando ora a capire i meccanismi della *gentrification* e come avere a che fare con le nuove forme del capitale simbolico. Nel suo romanzo *Millennium People* Ballard descrive profeticamente i tumulti che si originano all'interno della classe media e che prendono di mira le istituzioni culturali di Londra come il National Film Theatre. Meno fittizie e meno violente, nuove tensioni emergono oggi sempre a Londra contro i piani di rinnovamento urbano del quartiere di Hackney in preparazione delle Olimpiadi del 2012. Nei recenti anni a Barcellona una grande mobilitazione ha combattuto contro la speculazione immobiliare del Poble Nou, un vecchio distretto industriale che è stato bonificato dal progetto 22@ del comune di Barcellona per una

"città della conoscenza".⁴⁰ Allo stesso modo a Berlino est il progetto Media Spree⁴¹ sta cercando di attrarre le grosse compagnie dei media in un'area famosa a tutti per il suo vitale underground. E non è una coincidenza la saga kafkiana e surreale di Andrej Holm — un ricercatore dell'università Humboldt a Berlino — che è stato arrestato nel luglio 2007 (e poi rilasciato) con un'accusa di terrorismo legata alle sue ricerche intorno alla *gentrification* e all'attivismo politico in Germania.⁴² Se la speculazione immobiliare diventa una delle forze trainanti della capitalismo parassitario, questi tipi di lotte e le loro connessioni con la produzione culturale sono di gran lunga molto più interessanti di qualsiasi agenda politica della Cultura Libera. Il legame tra capitale simbolico e valorizzazione materiale è sintomatico di un fenomeno che i digitalisti non sono capaci di tracciare e descrivere. La costituzione di commons produttivi e autonomi non passa attraverso le forme tradizionali di attivismo e di sicuro non attraverso forme di resistenza e di condivisione della conoscenza unicamente digitali. I commons devono essere riconosciuti come uno spazio dinamico e ibrido che costantemente si riconfigura lungo la frizione tra materiale e immateriale. Se i commons diventano uno spazio dinamico, devono essere difesi in un modo dinamico. A causa dell'immaterialità e dell'anonimato della rendita, la grammatica del sabotaggio è diventata il modus operandi delle moltitudini intrappolate nella società della rete e nel capitalismo cognitivo. Il sabotaggio del capitale simbolico rimane l'unico gesto possibile speculare alla rendita, l'unico gesto possibile per difendere il comune.

Matteo Pasquinelli
Amsterdam, gennaio 2008

Grazie a Geert Lovink, Wietske Maas e Arianna Bove per i preziosi consigli.

Una copia del presente file e del testo originale in inglese "The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage" sono scaricabili qui: www.rekombinant.org/mat

Bibliografia

- Bataille, Georges. *La part maudite*, Paris: Minuit, 1949. Trans.: *The Accursed Share*, Vol. I, New York: Zone, 1988.
- Benkler, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, 2006.
- Carr, Nicholas. *Does IT matter? Information Technology and the Corrosion of Competitive Advantage*, Harvard Business School Press, 2004.
- Cramer, Florian. *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005.
- Davis, Erik. *Techgnosis: Myth, Magic, Mysticism in the Age of Information*, London: Serpent's Tail, 1999.
- Hardie, Martin. "Change of the Century: Free Software and the Positive Possibility", *Mute*, 9 Jan. 2006. www.metamute.org/en/Change-of-the-Century-Free-Software-and-the-Positive-Possibility
- Hardt, Michael and Negri, Antonio and. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin, 2004.
- Harvey, David. "The Art of Rent: Globalization and the Commodification of Culture" in *Spaces of Capital*, New York: Routledge, 2001.
- Kelly, Kevin. "God is the Machine", *Wired*, Dec. 2002, www.wired.com/wired/archive/10.12
- Kleiner, Dmytri. "Copyfarleft and Copyjustright", *Mute*, 18 Jul. 2007. Web: www.metamute.org/en/Copyfarleft-and-Copyjustright
- Kleiner, Dmytri and Richardson, Joanne (alias Anna Nimus). "Copyright, Copyleft & the Creative Anti-Commons", Dec. 2006. subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html
- Lazzarato, Maurizio and Negri, Antonio. "Travail immatériel et subjectivité", in *Futur Antérieur* n. 6, Summer 1991, Paris.
- Lessig, Lawrence. *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, New York: Penguin, 2004.
- Lovink, Geert. "The Principles of Notworking", Amsterdam: Hogeschool van Amsterdam, 2005. www.hva.nl/lectoraten/documenten/ol09-050224-lovink.pdf
- Lovink, Geert and Rossiter, Ned. "Dawn of the Organised Networks", *Fiberculture* 5, 2005. Web: journal.fibreculture.org/issue5/lovink_rossiter.html
- Lovink Geert and Spehr, Christoph. "Out-Cooperating the Empire?" in: Lovink, Geert and Rossiter, Ned (eds). *MyCreativity Reader: A Critique of Creative Industries*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2007.
- Marazzi, Christian. *Capitale e linguaggio: Dalla New Economy all'economia di guerra*, Roma: Derive Approdi, 2002.
- Negri, Antonio and Vercellone, Carlo. "Il rapporto capitale/lavoro nel capitalismo cognitivo", in *Posse*, "La classe a venire", Nov. 2007
- Parikka, Jussi. "Contagion and Repetition: On the Viral Logic of Network Culture", *Ephemera: Theory and Politics in Organisation*, volume 7(2): 2007.
- Rossiter, Ned. *Organized Networks: Media Theory, Creative Labour, New Institutions*, Rotterdam: NAI Publisher, Institute of Network Cultures, 2006.
- Rullani, Enzo. *Economia della conoscenza: Creatività e valore nel capitalismo delle reti*. Milano: Carocci, 2004.
- Terranova, Tiziana. *Network Culture: Politics for the Information Age*, London: Pluto Press, 2004.
- Vercellone, Carlo. "La nuova articolazione salario, rendita, profitto nel capitalismo cognitivo", in *Posse*, "Potere Precario", 2006.
- Virno, Paolo. *Quando il verbo si fa carne. Linguaggio e natura umana*, Torino: Bollati-Boringhieri, 2003
- Serres, Michel. *Le parasite*, Paris: Grasset, 1980. Trad.: *The Parasite*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1982.

¹ Georges Batailles, *La part maudite*, Paris: Minuit, 1949. Trans.: Georges Batailles, *The Accursed Share*, Vol. I, New York: Zone, 1988.

² Ibid.

³ Lo "spazio dei flussi" è un concetto introdotto da Castells in *The Informational City* (1989).

⁴ Vedi: Georges Batailles, "The notion of expenditure" in *Vision of Excess*, University of Minnesota Press, 1985. And: *The Accursed Share*, cit.

⁵ Michel Serres, *Le parasite*, Paris: Grasset, 1980. Trann.: Michel Serres, *The Parasite*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1982, p. 5. "Man is a louse for other men. Thus man is a host for other men. The flow goes one way, never the other. I call this semiconduction, this valve, this single arrow, this relation without a reversal of direction, «parasitic»." [traduzione mia]

⁶ Parikka offre un esempio di "analisi dei media parassitari" ma focalizzandosi solo su "modi (non organici) di vita di rete": Jussi Parikka, "Contagion and Repetition: On the Viral Logic of Network Culture", *Ephemera: Theory and Politics in Organisation*, volume 7(2).

⁷ Maurizio Lazzarato and Antonio Negri, "Travail immatériel et subjectivité", in *Futur Antérieur* n. 6, Summer 1991, Paris.

⁸ Come Erik Davis ha mostrato nel suo libro sulla tecnognosi: Erik Davis, *Techgnosis: Myth, Magic, Mysticism in the Age of Information*, London: Serpent's Tail, 1999.

⁹ Nicholas Carr, "Avatars consume as much electricity as Brazilians", *Rough type* (5 Dec. 2006), www.roughdtype.com/archives/2006/12/avatars_consume.php

¹⁰ Kevin Kelly, "God is the Machine", *Wired*, Dec. 2002. www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html

¹¹ Marshall McLuhan, *Understanding Media*, New York: McGraw Hill, 1964.

¹² "GPL society means a formation of society, which is based on the principles of the development of Free Software", definizione del Progetto Oekonux, www.oekonux.org.

¹³ Vedi: Michel Bauwens, "The Political Economy of Peer Production", *Ctheory* (12 Jun. 2005), www.ctheory.net/articles.aspx?id=499

¹⁴ Vedi: Roger Clarke, "Information Wants to be Free," 2000, www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/IWtbF.html

¹⁵ Paolo Virno, *Quando il verbo si fa carne. Linguaggio e natura umana*, Torino: Bollati-Boringhieri, 2003,

¹⁶ Florian Cramer, *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005.

¹⁷ Lawrence Lessig, *Free Culture*, New York: Penguin, 2004: «We come from a tradition of "free culture" — not "free" as in "free beer" (to borrow a phrase from the founder of the free-software movement), but "free" as in "free speech," "free markets," "free trade," "free enterprise," "free will," and "free elections."»

¹⁸ Richard Stallman, *Free Software, Free Society*, GNU Press, 2002. www.gnu.org/doc/book13.html

¹⁹ See: www.crosscommons.org/acs.html, en.wikipedia.org/wiki/Alternative_Compensation_System

²⁰ "For ideas, fame is fortune. And nothing makes you famous faster than an audience willing to distribute your work for free", John Perry Barlow, "The Next Economy of Ideas", *Wired*, Oct. 2000. www.wired.com/wired/archive/8.10

²¹ Florian Cramer, "The Creative Common Misunderstanding", 2006. Web: www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0610/msg00025.html

²² Anna Nimus (alias Dmytri Kleiner & Joanne Richardson), "Copyright, Copyleft & the Creative Anti-Commons", Dec. 2006. Web: subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html

²³ Martin Hardie, "Change of the Century: Free Software and the Positive Possibility", *Mute*, 9 Jan. 2006. www.metamute.org/en/Change-of-the-Century-Free-Software-and-the-Positive-Possibility

²⁴ Dmytri Kleiner, "Copyfarleft and Copyjustright", *Mute*, 18 Jul. 2007. Web: www.metamute.org/en/Copyfarleft-and-Copyjustright

²⁵ See: en.wikipedia.org/wiki/Iron_law_of_wages

²⁶ "It is important to remember that the gift economy, as part of a larger digital economy, is itself an important force within the reproduction of the labor force in late capitalism as a whole. The provision of "free labor" [...] is a fundamental moment in the creation of value in the digital economies." Tiziana Terranova, "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy" in *Network Culture*, London: Pluto Press, 2004.

- ²⁷ Antonio Negri, Carlo Vercellone, "Il rapporto capitale/lavoro nel capitalismo cognitivo", in Posse, "La classe a venire", Nov. 2007. Web: www.posseweb.net/spip.php?article17
- ²⁸ Carlo Vercellone, "La nuova articolazione salario, rendita, profitto nel capitalismo cognitivo", in Posse, "Potere Precario", 2006. Tradotto da A. Bove: "The new articulation of wages, rent and profit in cognitive capitalism", Web: www.generation-online.org/c/fc_rent2.htm
- ²⁹ A. Corsani, E. Rullani, "Production de connaissance et valeur dans le postfordisme", *Multitudes*, n. 2, May 2000, Paris [translation mine]. Web: multitudes.samizdat.net/Production-de-connaissance-et.html. Original version in Italian in: Y. Moulier Boutang (ed.), *L'età del capitalismo cognitivo*, Verona: Ombre Corte, 2002.
- ³⁰ Vedi la nozione di compressione spazio-tempo in: David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Oxford: Basil Blackwell, 1989.
- ³¹ Su sistemi viventi e sistemi cognitivi vedi: Rullani, *Economica della conoscenza*, cit., p. 363.
- ³² Per una definizione di tecnologie infrastrutturali vedi: Nicholas Carr, *Does IT matter? Information Technology and the Corrosion of Competitive Advantage*, Harvard Business School, 2004. Web: www.nicholasgarr.com/doesitmatter.html: "A distinction needs to be made between proprietary technologies and what might be called infrastructural technologies. Proprietary technologies can be owned, actually or effectively, by a single company. A pharmaceutical firm, for example, may hold a patent on a particular compound that serves as the basis for a family of drugs. [...] As long as they remain protected, proprietary technologies can be the foundations for long-term strategic advantages, enabling companies to reap higher profits than their rivals. Infrastructural technologies, in contrast, offer far more value when shared than when used in isolation. [...] The characteristics and economics of infrastructural technologies, whether railroads or telegraph lines or power generators, make it inevitable that they will be broadly shared – that they will become part of the general business infrastructure. [...] In the earliest phases of its buildout, however, an infrastructural technology can take the form of a proprietary technology. As long as access to the technology is restricted – through physical limitations, intellectual property rights, high costs, or a lack of standards – a company can use it to gain advantages over rivals."
- ³³ Vedi: Herbert Simon, "Designing Organizations for an Information-Rich World", in M. Greenberger (ed.), *Computers, Communication, and the Public Interest*, Baltimore: Johns Hopkins Press, 1971. See also: T. Davenport and J. Beck, *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, Harvard Business School Press, 2001.
- ³⁴ Vedi: Christian Marazzi, *Capitale e linguaggio*, Roma: Derive Approdi, 2002. And: Randy Martin, *Financialization of Daily Life*, Philadelphia: Temple University Press, 2002.
- ³⁵ David Harvey, "The art of rent: globalization and the commodification of culture", chapter, in *Spaces of Capital*, New York: Routledge, 2001.
- ³⁶ Vedi: Matteo Pasquinelli, "Immaterial Civil War", in Geert Lovink and Ned Rossiter, *My Creativity Reader*, cit.
- ³⁷ Tra i suoi testi più recenti in inglese: Paolo Virno, "Anthropology and Theory of Institutions", in *Trasversal "Progressive Institutions"*, May 2007, Wien: Eipcp. Web: transform.eipcp.net/transversal/0407/virno/en. Vedi anche: Paolo Virno, "La multitud es ambivalente: es solidaria y es agresiva", interview, Pagina 12 (25 Sept. 2006), Buenos Aires, www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-73518-2006-09-25.html
- ³⁸ Geert Lovink and Ned Rossiter, "Dawn of the Organised Networks", *Fiberculture 5 - Precarious Labour*, 2005. Web: journal.fibreculture.org/issue5/lovink_rossiter.html
- ³⁹ Geert Lovink, "The Principles of Networking", Inaugural speech, Hogeschool van Amsterdam, 2005. See also: Geert Lovink, "Out-Cooperating the Empire? Exchange with Christoph Spehr" in Geert Lovink and Ned Rossiter, *My Creativity Reader*, cit.
- ⁴⁰ See, www.22barcelona.com: "22@ Barcelona project transforms two hundred hectares of industrial land of Poblenou into an innovative district offering modern spaces for the strategic concentration of intensive knowledge-based activities. This initiative is also a project of urban refurbishment and a new model of city providing a response to the challenges posed by the knowledge-based society."
- ⁴¹ Vedi: www.mediaspree.de
- ⁴² Vedi: en.wikipedia.org/wiki/Andrej_Holm