

N. Katherine Hayles, *My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005, trad. it. di A. Caronia, M. Pulimanti, *My Mother Was a Computer*, a cura di A. Caronia, D. Gallo, Milano-Udine, Mimesis, 2014, 374 pp.

di Gabriele Scardovi

Facendo valere competenze sia scientifiche sia umanistiche, acquisite grazie a una prima formazione come ricercatrice in chimica e a una formazione successiva come critica letteraria, N. Katherine Hayles si dedica da più di trent'anni al tema generale dei rapporti tra scienza, cultura e società, concentrandosi spesso sull'impatto che le tecnologie stanno avendo sull'identità personale, sulla rappresentazione di sé e sul corpo, oltre che

sulla costruzione dell'immaginario popolare, sulla trasformazione dei mezzi di informazione e di intrattenimento, sui modi di affermazione del potere politico. La sua riflessione è stata per lo più guidata dall'interesse per le forme che va assumendo la soggettività contemporanea di fronte al diffondersi dell'ipertestualità e del frequentissimo gioco di incroci in atto tra distinti mezzi d'informazione e di rappresentazione della realtà, portati a collidere sempre più velocemente gli uni verso gli altri.

In *How We Became Posthuman* (Chicago, The University of Chicago Press), del 1999, l'attenzione di Hayles era rivolta alle relazioni rintracciabili tra il soggetto umanistico e liberale, protagonista della modernità, e ciò che può invece ricadere sotto la denominazione di nuova soggettività postumana, avendo come proprio terreno di crescita la tendenza dell'informazione a farsi incorporea, in linea con quanto suggeriva la cibernetica novecentesca. Con il successivo *Writing Machines* (MIT Press), pubblicato nel 2002, Hayles ha approfondito la propria ricerca sulle possibilità offerte dalle tecnologie digitali nella produzione di testi, volendo mostrare come l'editoria del nuovo secolo, che utilizza tecnologie digitali in tutte le sue fasi di lavorazione, può facilmente integrare nei propri prodotti aspetti che sono stati caratteristici della tecnica a stampa con aspetti distintivi dei linguaggi visivi, uditivi, tattili e performativi, arrivando così a presentare artefatti nuovi e complessi, in grado di dare inizio a una fase della diffusione delle informazioni di cui l'umanità non aveva fatto ancora esperienza. È proprio a partire da *Writing Machines* che Hayles si convince della

necessità di difendere la materialità, intesa come una proprietà posseduta anche dai nuovi testi ed emergente dalle interazioni mobili e multiformi fra le caratteristiche fisiche e le strategie di significazione messe in atto dai produttori e dai fruitori. Con *My Mother Was a Computer* – che può essere considerato il terzo di una serie di volumi espressamente dedicata ad aspetti del postumanesimo e proseguita per lo meno fino all'uscita, nel 2012, di *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis* (Chicago, The University of Chicago Press) – viene infine inaugurato uno studio che, potendo ormai assumere come proprio punto di partenza il tramonto del soggetto moderno, è dedicato alle influenze reciproche tra le differenti versioni del postumano e le macchine intelligenti. Contrastando l'idea, in buona misura sopravvissuta fino al secolo scorso, che la mente e il sé siano semplicemente ospitati nel corpo, in *My Mother Was a Computer* Hayles cerca di superare l'alternativa tra teorie del soggetto agente che vedono la corporeità come elemento trascurabile e teorie che affermano l'indispensabilità dell'incarnazione. Preso atto che l'orizzonte del postumano si va progressivamente allargando a un numero crescente di figure ibride sempre meno indagabili tramite le categorie rese disponibili dalla netta contrapposizione tra umano e macchinico, Hayles indaga infatti vari modi in cui sembrano esprimersi sia la competizione sia la collaborazione tra strutturazioni tradizionali della soggettività e strutturazioni nuove, rese possibili in particolare dallo sviluppo novecentesco della cibernetica, dell'informatica e della robotica. La sua ricerca riguar-

da perciò alcune delle più chiare manifestazioni dei processi computazionali che risultano dal funzionamento del «grande meccanismo di computazione soggiacente a tutta la realtà fisica» – analogo contemporaneo dell'immagine dell'universo-orologio tipica del XVIII secolo – che è chiamato «Universo Computazionale» e che una parte della scienza riconosce all'opera non solo a livello atomico e molecolare, ma anche a livello degli organismi viventi.

La centralità della computazione e della sua comprensione per mezzo di una scienza di tipo nuovo, che dovrebbe essere capace di interpretarla e di indirizzarla, è ribadita da Hayles in ogni parte del volume, e la computazione vi è giudicata come un fatto cardinale, tanto per il suo valore culturale di metafora quanto per la sua possibilità di servire sia da causa sia da effetto in una varietà di situazioni riflessive, artistiche, performative. Buona parte dell'indagine di cui si dà conto in *My Mother Was a Computer* muove dunque dalla convinzione che, come in passato le soggettività postbiologiche hanno spesso avuto la letteratura come loro luogo di nascita – grazie alla capacità che essa possedeva in grado particolarmente elevato di generare un ambiente misto di realtà e immaginazione, in cui agenti puramente fittizi potevano essere presi per viventi ed entrare con chi leggeva in una relazione che poteva presentare qualità quasi allucinatorie –, oggi questa capacità non è più di pertinenza soltanto della letteratura, ma si trova distribuita tra una pluralità di mezzi di comunicazione, di intrattenimento e di lavoro a spiccata vocazione interattiva, che perciò rendono più facile di un tempo l'espe-

rienza della confusione tra soggetto a materialità biologica e soggetto a materialità postbiologica, sia esso progettato come simulazione digitale oppure come macchina robotica. Hayles cerca così di mostrare come lo spazio della simulazione, che per lungo tempo è ampiamente coinciso con quello della narrazione letteraria – grazie evidentemente alla grande sintonia comunque rintracciabile tra percezione umana, rappresentazione umana dei fatti del mondo e costruzione narrativa –, si è oggi allargato fino a includere una varietà di media sconosciuti nel passato.

Il volume è diviso in tre parti, denominate “Creazione”, “Registrazione”, “Trasmissione”, e dedicate rispettivamente ai temi “linguaggio e codice”, “testi a stampa ed elettronici”, “analogico e digitale”, seguite da un breve “Epilogo” riassuntivo. Ciascuna delle tre parti del volume è poi articolata su tre capitoli, in modo da dare spazio volta per volta ad aspetti teorici, tecnologici e tematici. Per quanto questa sia una scelta strutturale, nelle intenzioni di Hayles non vorrebbe tradursi nell'applicazione di uno schema rigido. I differenti aspetti non si trovano pertanto affrontati, nelle tre parti, sempre nel medesimo ordine. Il primo capitolo, per esempio, non affronta immediatamente la questione teorica, ma quella delle tecnologie necessarie al funzionamento del “Regime della Computazione”, indicando la centralità, nel nostro tempo, del codice e della sua distintiva capacità performativa. Si tratta esattamente di quel codice che secondo Hayles andrebbe visto non solamente come il linguaggio che rende possibile la circoscritta forma di computazione che

oggi è praticata capillarmente grazie alla diffusione dei personal computer, ma come un'originaria «lingua franca» ugualmente interessante per la riflessione filosofica e per la scienza, perché parlata dall'intera natura, che potrebbe essere considerata alla stregua di un'enorme macchina per la computazione. Hayles richiama inizialmente le ambiziose tesi che Stephen Wolfram difende in seguito alla sua esperienza nello studio degli automi cellulari (S. Wolfram, *A New Kind of Science*, New York, Wolfram Media, 2002), che non si limitano a dare testimonianza di come un gioco avviato a partire da poche, semplici regole possa portare a situazioni di straordinaria complessità multilivello, ma che si fondano sulla convinzione che giochi di questo tipo, basati su iterazioni costanti, non siano solamente simulazioni, bensì autentici motori generativi della stessa realtà materiale, comprendendo anche, nella loro complessità, il livello biologico e quello sociale umano. Se si dimostrasse che la realtà si deve per intero a computazione, è chiaro infatti che il valore ontologico della computazione, dunque del codice che la informa, risulterebbe immensamente accresciuto rispetto al passato. Resta però vero, come Hayles puntualizza, che i maggiori sostenitori del modello della computazione universale, digitale e discreta potrebbero aver sottovalutato il ruolo dei processi analogici e continui, fatto che sembra suggerito dalla loro incapacità di far aderire i loro modelli al mondo fisico. A questo proposito si suggerisce che, rispetto ai modelli solamente digitali, una combinazione di analogico e digitale risponderebbe meglio alle domande di spiegazione della com-

plexità dei fenomeni fisici e mentali. È invece il secondo capitolo a essere dedicato per lo più alla teoria, e vi si mostra come la semiotica saussuriana e la grammatologia di Derrida non riescano a dare conto a sufficienza di ciò che sta avvenendo alla significazione in seguito alla propagazione dei linguaggi di programmazione basati sul codice. È infatti proprio a causa della diffusione crescente del codice, del suo trovarsi in discontinuità rispetto ai sistemi tradizionali della parola e della scrittura, della sua capacità di entrare in un numero sempre maggiore di processi produttivi che Hayles insiste sull'importanza di comprendere come la stessa produzione dei testi stampati abbia necessità di essere ridiscussa. Se per de Saussure la parola, vero seme della lingua, precedeva in ogni caso la scrittura, perché questa era soltanto mezzo di rappresentazione dell'oggetto linguistico, e se per Derrida il concetto di scrittura doveva invece essere ritenuto come precedente e più esteso di quello della parola, secondo Hayles il concetto di codice eccede tanto la scrittura quanto la parola. Attraverso l'analisi del racconto di Henry James "In gabbia", di *Le tre stimmate di Palmer Eldritch* di Philip K. Dick, di "La ragazza collegata" di James T. Tiptree, il capitolo terzo indica allora possibili occasioni di confronto tra tecnologie trasformative basate su un codice passivo come quello del telegrafo e tecnologie trasformative basate su codici attivi, come sono invece quelli utilizzati in cibernetica o in informatica.

La seconda parte del volume è aperta dal quarto capitolo, dove Hayles si occupa di ciò che si guadagna e di ciò che si perde nella traduzione di un te-

sto da media a media e delle questioni teoriche legate alla produzione e stampa di testi elettronici. È questo il luogo di *My Mother Was a Machine* in cui ci si sofferma particolarmente su come la materialità non possa essere trascurata neppure dopo l'avvento della tecnologia digitale, perché essa è una proprietà emergente al seguito dell'influenza reciproca tra gli suoi aspetti materiali del testo scritto e i modi in cui esso veicola i propri significati. È per questo che per Hayles diventa possibile sostenere con nettezza, avversando ogni retaggio platonico, che «cambiando l'apparato attraverso il quale si consulta un'opera cambia l'opera stessa» (p. 135) o che ciò che conta per capire la letteratura «è il modo in cui il testo crea possibili significati attraverso la mobilitazione di alcuni aspetti della sua fisicità» (p. 153). Nella sua riflessione la materialità tiene perciò insieme i due versanti di un discorso che è unico e che si impone via via che si fa sempre più chiaro come opera letteraria, film, serie televisiva, videogioco, contenuto interattivo – magari tutti generati a partire da quello che si pensava fosse un originale destinato a restare sostanzialmente identico nonostante il passaggio attraverso mezzi di diffusione e fruizione diversi – costituiscono *clusters* dove manca un testo che abbia la preminente funzione di "originale". L'opera *Cryptonomicon* di Neal Stephenson (New York, Avon, 1999, trad. it. *Cryptonomicon*, Milano, Rizzoli, 2000), analizzata nel quinto capitolo, è scelta come esempio di testo in cui non soltanto il linguaggio e il codice performativo si trovano posti in tensione reciproca, ma dove l'intera struttura consente letture alternative e rivela una molteplicità di

livelli, fino a diventare una dimostrazione della crisi che investe sia le antiche sia le recenti pratiche di scrittura. Il capitolo sesto approfondisce poi il tema della "discretizzazione", ritenuta punto d'arrivo della trasformazione che il codice impone rispetto al tradizionale linguaggio parlato e scritto, e indica come una soggettività sempre irrequieta – in quanto composita e costitutivamente partecipata dall'alterità – venga a scalzare la concezione moderna della soggettività, debitrice di una visione proprietaria che può essere ricondotta al pensiero di Locke. *Patchwork Girl* di Shelley Jackson, oggetto non nato per essere indirizzato alla stampa, ma ideato sin dal principio come opera d'arte digitale, è ritenuto da Hayles un tentativo riuscito di superare il romanzo stampato e di arrivare alla produzione di ipertesti liberati da ipoteche analogiche e incameranti un alto grado di mobilità. Le scelte produttive alla base di *Patchwork Girl* sarebbero tali da comportare, insieme a un declino dell'idea di unitarietà del soggetto, una contemporanea eclissi della figura dell'"autore", e in questo modo porterebbero alla superficie la natura frammentaria, chimerica, smembrabile e riconfigurabile della stessa condizione umana.

Nel capitolo settimo – il primo della terza parte del volume – il racconto *Maska* di Stanislaw Lem serve a Hayles per affrontare il motivo della mancata unione tra una coscienza autonoma nel pensiero e nella volontà, e che inizialmente avverte se stessa come di genere neutro, e un corpo di donna che ha percezioni e risposte distinte da ciò che la coscienza vorrebbe. L'impossibilità della coscienza di aderire a quel corpo – che pure è il

suo – produce una situazione di conflitto tra essa e un programma d'azione che sembra dettato da forze esterne. Un conflitto in atto all'interno del singolo, dunque, e che nella lettura di Hayles, favorita dalla scoperta della natura robotica e insettiforme del corpo – il quale si è rivestito delle fattezze femminili proprio come si indossa una maschera – vede contrapposte non soltanto due autonomie distinte – o, se si vuole, una coscienza che si dibatte tra autonomia ed eteronomia –, ma due distinti programmi digitali. Una coscienza costruita artificialmente, quindi, la quale, pur essendo consapevole dei vincoli che le sono imposti dalla sua programmazione, non riesce a liberarsene. Segue il capitolo ottavo, in cui al centro dell'attenzione si trovano la traduzione o «trasmigrazione» della materialità incarnata da un linguaggio a un altro, la natura della simulazione digitale e la tendenza che gli esseri umani mostrano a interpretare i movimenti compiuti sullo schermo da parte di creature virtuali come comportamenti complessi, orientati verso la realizzazione di scopi e caratterizzati da una precisa intenzionalità. A questo punto Hayles si dedica a investigare il grado di narratività che gli umani tendono ad applicare nell'interpretazione e nella descrizione di situazioni che pure non nascono per essere comprese in termini narrativi, facendo così anche luce sulla facilità con cui la discretizzazione viene integrata o persino coperta da un richiamo frequente a relazioni continue o di tipo analogico. L'ultimo capitolo del volume, il nono, prosegue la riflessione sulla trasmigrazione tra linguaggi e sull'intermediazione partendo dall'opera dello scrittore di

fantascienza Greg Egan – in cui si immagina che i viventi umani potranno essere affiancati da copie digitali delle loro coscienze – e tratta in maniera critica dei possibili caratteri dell'era postbiologica.

Valutando il volume nel suo complesso, si può quindi dire che, contro una tendenza pluridecennale a depotenziare tutto ciò che non è contenuto linguistico, testo o informazione, *My Mother was a Computer* costituisce certamente uno dei principali passaggi attraverso i quali Hayles è andata costruendo la sua difesa delle prerogative dell'incarnazione e della materialità. Per questo motivo va sicuramente apprezzata la presenza di una sua edizione italiana – condotta sulla traduzione di Antonio Caronia e di Marialaura Pulimanti –, che è inoltre corredata da una nota finale a firma di Domenico Gallo e intitolata *Computer umani e il problema della computazione*, sintetica fonte di informazioni storico-bibliografiche sulle tecnologie dell'informazione e sull'ibridazione tra esseri umani e macchine.