

## COME IN UN VIDEOGAME

Giovedì 15 giugno.2000

L'assemblea finale NOOCSE avrebbe dovuto (dovrebbe) discutere della Carta dei diritti globali. Lo farà? E' possibile, ma improbabile. Sono certo che la discussione sarà concentrata su questioni assai meno universali.

Prevedo che la discussione si risolverà in un feroce litigio sul tema:

«Dovevamo rimanere seduti in piazza, dovevamo sfondare i cordoni della polizia. Ci avete venduti nella trattativa con questo e con quello».

«Ma voi non rispettate le decisioni della rete. Si era deciso un corteo non violento».

«Ma quale rete. Voi decidete per vostro conto e poi ci venite a raccontare che è la rete».

Questa sarà la discussione. Sarà inutile, già vista, irosa, poco intelligente, e assomiglierà a una rissa del bar Messico.

Eppure mi pare che i ragazzi che si sono seduti in terra davanti a piazza Nettuno avevano ragione di farlo. Diciamo le cose come stanno. L'intera giornata del 14 è stata una finzione meticolosamente costruita attraverso trattative, accordi, predisposizione di gesti, spostamenti.

Il corteo delle tute bianche che salgono da via Irnerio col sole che li illumina dietro le spalle nella nebbiolina dorata dell'alba, e poi la musica che sale di volume quando si avvicinano al punto designato per lo scontro, era una finzione. Il corteo che parte da San Francesco e si avvicina a via Ugo Bassi fin quando si aprono i cordoni di polizia, anche quello era una finzione.

Anche gli spogliarelli erano una finzione concordata con fotografi e giornalisti. Tutto è stato giocato in questa maniera, come in un video game.

La maggior parte dei partecipanti voleva credere che tutto quello che accade in piazza fosse autentico, come è autentica la passione e la rabbia, come è autentica la sofferenza e la commozione.

E invece no. Gli scontri previsti, i percorsi contrattati. Quando se ne sono resi conto hanno gridato alla truffa, e giustamente, «perché ci fate venire a migliaia, col rischio di prendere manganellate, se tutto questo è finto?».

Con le loro bandiere rosse hanno ingaggiato la loro battaglia, una battaglia certamente perdente, data l'enorme preponderanza di forze del nemico.

Ma c'è tutta una tradizione che ci ha abituato a pensare che è meglio morire lottando che vivere da schiavi.

Quanta retorica abbiamo nella testa. Retorica indispensabile, perché la vita quotidiana è una tale schifezza, in questa città di zombie, in questa società di sciacalli, che almeno il giorno in cui ci si ritrova in piazza vogliamo che tutto sia autentico, violento, combattivo.

Bene, toglietelo dalla testa, se potete. Il mondo non è più fatto così.

Riesaminiamo quel che è accaduto. Nelle strade di Bologna, ieri, c'era molto meno gente di quanta ce ne aspettavamo.

Eppure abbiamo vinto la battaglia contro l'OCSE.

I cortei, gli scontri, i percorsi erano meticolosamente preparati, come in un videogame. E proprio per questo hanno sconfitto la potentissima macchina organizzativa del potere.

La guerra che stiamo combattendo non ha nulla a che fare con la forza militare o con il coraggio fisico dei manifestanti. C'è bisogno anche di forza militare e di coraggio fisico (come ha dimostrato il comportamento vorrei dire eroico

seppur simulato delle tute bianche). Ma la materialità dell'azione non è che un elemento estetico-comunicativo del costruito virtuale nel quale si gioca la vera (l'unica) battaglia. Cosa pensavate di fare, ragazzi? Di battervi con delle pietre contro un dispositivo repressivo fatto di satelliti elicotteri plotoncini guidati cellularmente?

E' vero, lo abbiamo fatto, nei giorni di marzo di ventitre anni fa. Il dispositivo repressivo che abbiamo visto in funzione nei giorni scorsi a Bologna aveva caratteristiche di flessibilità telecoordinata. Non era possibile sconfiggerlo se non attraverso un aggiramento simulativo, come quello che abbiamo messo in atto. Il potere è simulazione. Non c'è alcun modo per batterlo se non grazie a una simulazione più raffinata, una simulazione di grado superiore.

Qual è la potenza del movimento nato a Seattle e continuato a Bologna?

Sta nel fatto che esso è movimento di autoorganizzazione del lavoro cognitivo contro il comando capitalistico sul lavoro cognitivo stesso.

Qual è il campo di battaglia? Il campo di battaglia è il sistema tecnoprodotivo e tecnocomunicativo. Non c'è altra battaglia che questa. Dobbiamo essere capaci di decostruire la macchina di produzione immaginaria del SemioKapitale. Questo ha saputo fare NOOCSE.

Dobbiamo essere capaci di decostruire e di ricombinare la macchina di coordinazione produttiva del capitale globalizzato. Per far questo la strada è ancora lunga. Per far questo dovremo essere capaci di usare esattamente gli stessi strumenti della produzione globale di rete, dell'innovazione tecnoscientifica. E dovremo essere capaci di rovesciarne il funzionamento e il senso.

Lo faremo nel corso di un decennio, mentre (inevitabilmente inarrestabilmente) sulla vita delle popolazioni si dispiegheranno gli effetti catastrofici dei venti anni di dittatura liberista che abbiamo alle spalle.

E sapremo farlo perché questo movimento sta convocando intorno a sé proprio i lavoratori cognitivi, proprio quelli di cui il capitale globale ha bisogno per succhiare il sangue e la vita dell'umanità. Quei lavoratori cognitivi che rifiutano (e sono sempre di più) di essere strumenti ben pagati (o mal pagati) dell'abiezione del massacro della mostruosità.

Ma nel gioco di simulazione che a Seattle come a Bologna abbiamo saputo mettere in moto, c'è bisogno (anche) di territorio, di corpi, di emozioni.

E per quanto perfetta sia la decostruzione virtuale che sta al centro del processo di movimento, quei corpi e quelle emozioni non sono fra loro in sintonia.

Coesistono culture di tipo integralista, antimoderno, retrogrado, tardo-socialista, localista e perfino razzista (gli operai dell'AFL-cio, a Seattle, portavano cartelli contro i musì gialli che rubano il lavoro ai proletari bianchi).

Lo dirò in maniera perfida, irritante: il movimento di autoorganizzazione del cognitariato, nel quale soltanto possiamo intravedere una speranza di sfuggire all'inferno freddo del dominio tecno-criminale SemioKap, ha bisogno di questo sincretismo antagonista per potere giocare la prima parte della battaglia di decostruzione della macchina comunicativa.

E' comprensibile che gli ultraradicali si ribellino, che rivendichino autenticità sovversiva. La loro è una illusione, ma è utile se vogliamo mettere in campo l'azione mediatica di decostruzione che, paradossalmente, è l'unica capace di produrre effetti di realtà.

**Bifo**