

You — Yes, You — Are TIME's Person of the Year

In 2006, the World Wide Web became a tool for bringing together the small contributions of millions of people and making them matter

By LEV GROSSMAN

Posted Wednesday, Dec. 13, 2006 The "Great Man" theory of history is usually attributed to the Scottish philosopher Thomas Carlyle, who wrote that "the history of the world is but the biography of great men." He believed that it is the few, the powerful and the famous who shape our collective destiny as a species. That theory took a serious beating this year.

To be sure, there are individuals we could blame for the many painful and disturbing things that happened in 2006. The conflict in Iraq only got bloodier and more entrenched. A vicious skirmish erupted between Israel and Lebanon. A war dragged on in Sudan. A tin-pot dictator in North Korea got the Bomb, and the President of Iran wants to go nuclear too. Meanwhile nobody fixed global warming, and Sony didn't make enough PlayStation3s.

But look at 2006 through a different lens and you'll see another story, one that isn't about conflict or great men. It's a story about community and collaboration on a scale never seen before. It's about the cosmic compendium of knowledge Wikipedia and the million-channel people's network YouTube and the online metropolis MySpace. It's about the many wrestling power from the few and helping one another for nothing and how that will not only change the world, but also change the way the world changes.

The tool that makes this possible is the World Wide Web. Not the Web that Tim Berners-Lee hacked together (15 years ago, according to Wikipedia) as a way for scientists to share research. It's not even the overhyped dotcom Web of the late 1990s. The new Web is a very different thing. It's a tool for bringing together the small contributions of millions of people and making them matter. Silicon Valley consultants call it Web 2.0, as if it were a new version of some old software. But it's really a revolution.

And we are so ready for it. We're ready to balance our diet of predigested news with raw feeds from Baghdad and Boston and Beijing. You can learn more about how Americans live just by looking at the back-

grounds of YouTube videos-those ruffled bedrooms and toy-strewn basement rec rooms-than you could from 1,000 hours of network television.

And we didn't just watch, we also worked. Like crazy. We made Facebook profiles and Second Life avatars and reviewed books at Amazon and recorded podcasts. We blogged about our candidates losing and wrote songs about getting dumped. We camcordered bombing runs and built open-source software.

America loves its solitary geniuses-its Einsteins, its Edisons, its Jobses-but those lonely dreamers may have to learn to play with others. Car companies are running open design contests. Reuters is carrying blog postings alongside its regular news feed. Microsoft is working overtime to fend off user-created Linux. We're looking at an explosion of productivity and innovation, and it's just getting started, as millions of minds that would otherwise have drowned in obscurity get backhauled into the global intellectual economy.

Who are these people? Seriously, who actually sits down after a long day at work and says, I'm not going to watch Lost tonight. I'm going to turn on my computer and make a movie starring my pet iguana? I'm going to mash up 50 Cent's vocals with Queen's instrumentals? I'm going to blog about my state of mind or the state of the nation or the steak-frites at the new bistro down the street? Who has that time and that energy and that passion?

The answer is, you do. And for seizing the reins of the global media, for founding and framing the new digital democracy, for working for nothing and beating the pros at their own game, TIME's Person of the Year for 2006 is you.

Sure, it's a mistake to romanticize all this any more than is strictly necessary. Web 2.0 harnesses the stupidity of crowds as well as its wisdom. Some of the comments on YouTube make you weep for the future of humanity just for the spelling alone, never mind the obscenity and the naked hatred.

But that's what makes all this interesting. Web 2.0 is a massive social experiment, and like any experiment worth trying, it could fail. There's no road map for how an organism that's not a bacterium lives and works together on this planet in numbers in excess of 6 billion. But 2006 gave us some ideas. This is an opportunity to build a new kind of international understanding, not politician to politician, great man to great man, but citizen to citizen, person to person. It's a chance for people to look at a computer screen and really, genuinely wonder who's out there looking back at them. Go on. Tell us you're not just a little bit curious.

From the Dec. 25, 2006 issue of TIME magazine

la redazione
hanno partecipato alla realizzazione di questo numero:
beniamino sidoti, danielle calzetti, giorgio degaspero
per informazioni: info@zeroteatro.it

DIALOGANDO la rivista trimestrale sarà pronta per ogni equinozio e solstizio. si accettano volentieri i contributi di tutti e in qualsiasi forma: articolo, lettera, saggio, foto, recensione, testimonianza...



the clouds



numero ventidue rivista del rito teatrale, comunitario e interattivo 21 dicembre 2006

Telegiornale, martedì 14/11/2006: al porto di Amburgo vengono sequestrati 385 milioni di Euro di merce clandestina proveniente dall'estremo oriente. Tutta roba griffata, perfettamente somigliante all'originale. E' molto probabile che gli oggetti siano stati prodotti dalle stesse mani, o per lo meno dagli stessi "ambienti", che legalmente lavorano per le grandi multinazionali dell'abbigliamento e dello sport. Si potrebbe dunque parlare di perfetti doppi? Dalle immagini prodotte dalla televisione, non si nota un'apprezzabile differenza dagli oggetti di culto esposti nelle vetrine dei nostri

negozi. D'altra parte è esperienza comune a molti di noi l'aver toccato con mano la qualità dei prodotti di "ultima generazione" riforniti all'esercito dei *vucumprà* da spiaggia o da strada; ovviamente a prezzi un po' rialzati ma sempre infinitamente più economici di quelli commerciali.

Nel servizio il giornalista affonda l'accusa di un traffico illegale in capo alla mafia e poi parla di falso e di integrità e tutela del consumatore, elemento inviolabile del buon mercato. Questi tre aspetti meritano una riflessione separata.

La mafia preferisce ormai investire in questo tipo di speculazioni, molto redditizie e molto meno pericolose, sempre a detta del telegiornale. Caspita! Allora mafia e multinazionali stanno convergendo sullo stesso mercato e sugli stessi interessi. Come sappiamo da fonti concorrenti e meno allineate è un mercato d'inducibili sfruttamenti di mano d'opera del terzo mondo, dove chi lavora riceve solo un centesimo o perfino un millesimo di quello che il consumatore paga per possedere il prodotto desiderato. E forse questo pessimo trattamento salariale non cambia granché se il proprietario è una multinazionale o un'organizzazione mafiosa.

Falso. Be' non è semplice definire falso un prodotto in tutto e per tutto sovrapponibile all'originale, non tanto per il valore intrinseco dell'oggetto che è sempre meno discrepante, ma soprattutto per il processo produttivo. Nell'era della riproducibilità tecnica, come diceva Benjamin, non è facile affibbiare l'etichetta di falso, e anche se l'artificio del marchio o del divismo, hanno rappresentato il giusto antidoto alla perdita aurea di originalità del pezzo unico, adesso anche quest'ultima frontiera sembra sorpassata dalla pulsione economica della globalizzazione e della perfetta mimesi fra mercato legale e contromercato illecito. Chi può determinare quale dei due oggetti è vero o

falso dal momento che non sono distinguibili? L'unico baluardo rimane una protezione mercantile (quel controllo tanto odiato dal libero mercato), una dogana che arresta la merce non legittimata ad essere messa in vendita. Ma qui il paradosso: sulla stessa nave viaggiano merci doppie, perfettamente identiche, prodotte probabilmente con procedure simili di manodopera e trattamento, di cui una finisce nei

Doppio, doppio gioco, falsificazione

le regole di un mercato indeterminato

di Daniele Calzetti

negozi, mentre l'altra? Veniamo dunque al consumatore. Ovviamente il servizio televisivo non poteva non schierarsi, e così il giornalista finiva dicendo: è stato così

fermato il traffico di merce illegale a tutela del consumatore (sic!)... Il doppio gioco dell'informazione è forse in questo caso palese, chissà se in buona fede, ma ormai anche quest'ultima ci sembra sdoppiata. Ovviamente per un consumatore credo sia meglio acquistare lo stesso prodotto a prezzi risibili piuttosto che pagare al caro prezzo di lavoro e stress, la tanto costosa aurea del marchio e del divismo di cui sopra. Ed è ciò che regolarmente avviene sulle spiagge e sulle strade del nostro mondo sotto gli occhi di tutti. Allora forse si sarebbe dovuto dire: fermato il traffico di merce illegale a tutela del sistema. Ma com'è fatto il sistema. All'interno del contromercato illegale all'operaio dell'estremo oriente vanno gli stessi pochissimi soldi, il consumatore sborsa di meno, rimane la questione di una concorrenza sleale, sempre che possiamo considerare leale il modo di procedere delle multinazionali e del mercato lecito in quelle aree della terra. Sicuramente un commercio clandestino non paga tasse, produce un sistema parallelo e mafioso, ed è però in qualche modo tollerato, perché? Forse perché tutto sommato è un innocuo moscerino nel-

l'occhio di un gigante che produce solo un po' di fastidio e niente di più? Forse perché riesce a redistribuire denaro e lavoro in forme diverse, con procedure meno bloccate di quelle che il sistema concepisce ed è quindi congeniale al sistema stesso?

E' una domanda impegnativa che ci comprende tutti, perché la risposta che produce è quella che dovremo portarci sempre in tasca. Al momento i danneggiati non sono certo i consumatori e non lo sono neanche gli operai orientali obbligati comunque a soffrire chissà per quanto tempo ancora, mentre chi la fa da padrone è sicuramente questa strana condizione della modernità che ci fa essere doppi, riproducibili, indeterminati: a vantaggio di chi?...



Il gioco del postmoderno

di Beniamino Sidoti

0. Questo articolo è un'anticipazione e una sintesi, pensata e mirata per *The Clouds*, di un saggio che ho scritto per *Storia, teoria e pratica del gioco in Occidente*, un libro curato da Franco Cambi e Gianfranco Staccioli per Guerini e associati, di prossima uscita. Tratta di gioco, e di come questo stia cambiando nell'epoca che stiamo vivendo. In qualche modo, ci siamo resi conto parlandone con Giorgio, parla anche di teatro: del teatro che c'è e di quello che si va costruendo. Sono debitore dello spunto iniziale a Gianfranco Staccioli, e di una bella e proficua chiacchierata a Annalisa Sacchi. Li ringrazio entrambi: eventuali errori e omissioni sono invece interamente colpa mia.

1. La parola gioco compare spesso negli studi sul postmoderno. Il gioco è l'opposto della "grande narrazione" di epoca moderna e premoderna; il gioco incorpora e mischia, rielabora e distribuisce frammenti da comporre. Se il *testo* è un riferimento chiuso e stabile, il *gioco* propone una creazione di spazi, un attraversamento.

2. Il gioco aveva già goduto di una certa importanza negli esperimenti delle avanguardie artistiche del Novecento. Gli artisti postmoderni amplificheranno ancora questa dimensione, privilegiando alcuni giochi: la citazione, la parodia, il rimando; le strutture e le costruzioni; le grandi simulazioni e le strutture regolate; il travestimento; la partecipazione e il coinvolgimento dello spettatore.

3. Gli studiosi dei mutamenti sociali contrappongono nella società postmoderna il gioco al progetto finalizzato, così come la combinazione si oppone alla selezione. Il mondo postmoderno è fatto di frammenti in cerca di combinazione, di identità provvisorie e multiple che si combinano a seconda delle necessità, di comunità provvisorie e liquide, di rimandi continui piuttosto che di simboli stabili. Il gioco, in questo contesto è allora sinonimo di leggerezza (anche di superficialità). È un monito a non prendere troppo sul serio quello che facciamo, a preferire ai piani gli schemi aperti, non indirizzati. Il gioco è un modo per vivere un mondo incerto, provvisorio, "liquido", che rifiuta ogni tradizione.

4. Il gioco soddisfa, come metafora incarnata, molte delle caratteristiche del postmoderno. Come dice Caillois è un'attività libera, separata, incerta, improduttiva, regolata e fittizia. Quasi come il nostro mondo. Quello che ci sta intorno può essere più facilmente spiegato in termini di *gioco* anziché come *storia*. Non abbiamo più una storia cui far riferimento (la nostra famiglia e il suo prestigio, la nostra carriera e i suoi scatti, la storia dell'arte e la progressione degli stili, l'irreversibile progresso delle scienze o della storia, il destino della classe operaia, eccetera), ma molti giochi cui partecipare o meno.

5. Il gioco ha offerto esempi concreti di visioni profetiche del postmoderno: i giochi di simulazione hanno accompagnato la cibernetica e aiutato architetti e urbanisti. I libri-gioco hanno anticipato e divulgato il concetto di ipertesto prima di internet. Come molti altri aspetti della vita quotidiana, delle arti e delle relazioni sociali, il gioco cambia con il mondo; in qualche caso può anticipare dei cambiamenti, in altri offrire delle solide sacche di resistenza. Più spesso è espressione della società che lo produce.

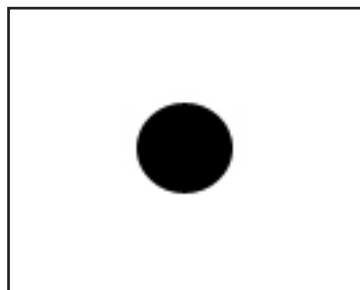
6. Brian Sutton-Smith nel suo *Paese dei balocchi* (1986), ha studiato l'uso dei giocattoli. Per Sutton-Smith il giocattolo incorpora sempre più una cultura di possesso e di esclusione in cui l'apparente abbondanza di doni fatti ai bambini delle società occidentali corrisponde, in termini antropologici, a una richiesta di scambio, a un contro-dono per gli adulti: "la solitudine è il dono che il bambino fa ai genitori".

7. Assistiamo così al trionfo di una delle categorie di Caillois, quella della "separatezza". Fortunata e postmoderne sono anche quelle del fittizio e del regolato: in un mondo diviso e frammentato in tante piccole scene vigono regole specifiche di comportamento, con ruoli specifici. Gli altri tre aggettivi (improduttivo, libero, incerto) appaiono invece perdenti: così come sono scomparsi giochi che traducono meglio la società attuale, altri sono scomparsi. I giochi nuovi soddisfano nuove esigenze, quelli scomparsi non sono più praticati perché meno "necessari", troppo dissonanti rispetto al mondo.

8. Il gioco diventa moderno quando si fa "prodotto" industriale, replicabile in serie e commerciabile in massa.

Il gioco diventa postmoderno quando soddisfa le caratteristiche di una nuova società, più frammentata, rapida, inconsistente, leggera. I gio-

CHE COSA APPARIRÀ?



annerite soltanto lo spazio segnato con un puntino

chi postmoderni cedono alla frammentazione dei tempi e degli spazi, non hanno più come proprio simbolo la "scatola" ma l'ubiquità, la possibilità di entrare nelle pause e negli interstizi del quotidiano: sono giochi "interinali", a tempo determinato. Non creano spazi autonomi, sono luogo di incontro occasionale e provvisorio, e non spazio dedicato al tempo libero.

9. Il gioco indica anche, nota Bencivenga in *Giocare per forza*, in molte lingue un incastro non perfetto, un qualcosa che "fa gioco" come una vite che balla, uno spazio interstiziale libero fra le parti che si legano. "Lo spazio libero tra le parti della nostra vita e del nostro ambiente è quel che ci permette l'invenzione, l'avventura, il rischio. È lo spazio del possibile: siccome è libero, può essere occupato da tante cose diverse. È lo spazio della scelta: niente gli si adatta a puntino (altrimenti sarebbe già pieno), dunque saremo noi a decidere che cosa metterci. Ed è lo spazio in cui cerchiamo noi stessi: la nostra differenza, la nostra originalità, il percorso esistenziale che ci ha fatto diversi da ogni altro".

10. Bencivenga affronta i costumi per bambini, in particolare un mantello di plastica rossa da Superman. Nella tradizione del gioco, ogni tenda, ogni federa, ogni pezzo di stoffa può *diventare* un mantello; nelle corsie dei supermercati e dei negozi di giocattoli, nel mondo del gioco per forza, invece il mantello da Supereroe c'è, in plastica ininfiammabile e sterile. Il mantello preconfezionato offre al bambino un "incastro perfetto" con l'immaginario, completando l'ultimo passaggio (il *merchandising*) di un'industria culturale onnipotente. Quello che viene a mancare, o viene ridotto, è lo spazio di una creazione autonoma e originale. Nel gioco postmoderno anche il mondo delle idee si adegua alla riproduzione in serie.

11. Il postmoderno si caratterizza per una continua frammentazione (della società, dei saperi, dei tempi): i primi a cadere sono i giochi che chiedono tempi dilatati, spazi aperti e ampi. I giochi di strada e da cortile, i giochi di banda e da ragazzi; ma anche i giochi di carte fatti per passare il tempo, segno di bar e circoli, ormai limitati a una stagione della vita. Sono irriducibili al mondo postmoderno, ai suoi valori e alla sua estetica i giochi di salto (come la campana o la cavallina), i giochi di corsa e di acchiappino, i giochi di movimento senza vincitori certi, non trasformabili in pratica sportiva. Diventano più complessi e meno liberi anche i giochi di fantasia, incastrati in un mantello di plastica. Ogni gioco, potenzialmente, è sottoposto al rischio di sparire di colpo. È la stessa idea di tradizione a essere messa concretamente in crisi da una società frammentata, a risultare inadeguata nel mondo postmoderno.

12. Trionfa invece il divertimento, l'imperativo della comunicazione televisiva, che diventa comando di vita. La tv promuove giochi scemi a danno di quelli più complessi. Eppure i giochi "intelligenti" sopravvivono, nascono e si diffondono malgrado o in alternativa alla società dello spettacolo.

13. Erosi i confini fra tempo libero e tempo di lavoro, il cittadino postmoderno vive sempre in una dimensione che ha sempre qualcosa di ludico, e al tempo stesso rischia di essere privato del senso più profondo del gioco.

Il gioco era un tempo rubato per sé, quando ancora era possibile rubare del tempo o disporre di tempo. I giochi che funzionano meglio ai nostri tempi, sono giochi "parassiti", che sfruttano al meglio le nostre disponibilità di tempo e ciò che abbiamo già a disposizione: giochi per il cellulare e solitari per computer, passatempi frammentati e istantanei, giochi liofilizzati che crescono sfruttando ciò che già c'è intorno. Sono giochi pienamente postmoderni perché fanno sempre riferimento a qualcos'altro che non è lì, ricchi di citazioni e ammiccamenti, che usano come materiale di gioco qualcosa che nel gioco non è: giochi di quiz, pupazzi ispirati alla tv e serie tv ispirate alle bambole. Mantelli rossi da supereroi. Parchi giochi pronti e sicuri, programmati e lucidi. Giochi gonfiabili, trasportabili e pronti in un attimo. GameBoy portatili, Tamagotchi, bambole con il volto di un personaggio famoso, o al limite con il proprio volto.

CHE COSA APPARIRÀ?



annerite soltanto lo spazio segnato con un puntino

14. E al tempo stesso ci sono giochi nuovi e imprevedibili: che riaprono i margini per costruirsi spazi, che si fanno complessi per nuovo pensiero. Che sono malgrado tutto liberi, incerti, improduttivi. Che permettono di costruire comunità. Un esempio è dato dai MMORPG, complessi giochi on-line che coinvolgono milioni di persone nella costruzione di una realtà virtuale.

15. Esiste anche un teatro postmoderno? Certamente sì, o meglio, ne esistono molti. Almeno due strade si aprono: una che scompare il testo e lo spazio e lo ricompono nella testa dello spettatore, lavorando sul concetto di montaggio; ma non credo abbia niente da offrire a un teatro comunitario. L'altra strada è quella che offre da sempre la metafora potente del gioco: che lotta per un insopprimibile bisogno di libertà e di ritrovo, di scambio e di relativismo. Il teatro può così tornare a essere festa e a creare comunità, non pretendere più di essere canale di espressione di una storia, ma luogo di incontro fra storie e persone.