

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

Corso di laurea in Scienze della Comunicazione

La scrittura collettiva

L'esempio conviviale di Ippolita

Tesi di laurea in Sociologia della Comunicazione

Relatore

Prof.ssa Mascio Antonella

Presentata da

Jacopo Toni

Matricola n. 744037

Sessione III^a

Anno Accademico 2016/2017

Copyleft

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.

Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutti coloro che mi hanno aiutato nella stesura con consigli, critiche e osservazioni: a loro va la mia gratitudine.

Ringrazio innanzitutto la professoressa Mascio Antonella, senza la cui guida questa tesi non esisterebbe.

Proseguo ringraziando il gruppo Ippolita: i loro libri prima e il loro aiuto poi mi hanno ispirato e guidato nella scrittura di questa tesi.

Un ringraziamento particolare va ai colleghi e amici che hanno contribuito col loro tempo leggendo e discutendo con me bozze e revisioni di questo lavoro. In particolare ringrazio Samuele, per il supporto da oltreoceano di cui posso sempre fidarmi e Chiara per i brillanti suggerimenti grazie ai quali questo elaborato ha visto la luce.

Vorrei infine ringraziare le persone a me più care: i miei amici, i miei coinquilini Fanto, Green e Fillo con cui ho passato incredibili momenti a Bologna, la mia famiglia che non manca mai di darmi tutto il sostegno possibile e infine la mia fidanzata Samantha, che mi è sempre stata a fianco e si è prodigata senza riserve nell'aiutarmi in quest'opera.

Tutte le persone citate in questa pagina hanno svolto un ruolo fondamentale nella stesura della tesi, ma desidero precisare che ogni errore o imprecisione è imputabile soltanto a me.

*A mia madre,
scomparsa troppo presto
per assistere a questo mio successo.*

Indice generale

1 L'autore e dintorni.....	10
2 Ippolita: gli antecedenti.....	16
2.1 Luther Blissett.....	16
2.2 Wu Ming.....	17
2.3 Ippolita.....	18
2.3.1 reLOAD Hacklab: le origini.....	20
2.3.2 Ippolita: e ora?.....	22
3 Ippolita e la scrittura conviviale.....	24
3.1 La scrittura conviviale.....	24
Conclusioni.....	27

Introduzione

Obiettivo di questa tesi è di approfondire lo studio della comunità scrivente Ippolita. Ippolita è solo uno dei numerosi esempi di *comunità-collettivo* di cui l'Italia pullula da tempo di cui manca consapevolezza e conoscenza, anche se qualcosa comincia a muoversi. Eppure queste cellule di scrittura alternativa sono di vitale importanza perché stravolgono la scrittura così come è strutturata nell'immaginario collettivo e pongono le basi per un nuovo modo di scrivere più democratico e aperto a tutti che può diventare uno strumento di *auto-poiesi* per le comunità. In particolare si esplorerà il loro metodo di scrittura a più mani detto "scrittura *conviviale*" e la sua capacità di dialogare con il pubblico dei lettori per creare un nuovo spazio sociale di discussione e di confronto.

Nella prima parte dell'elaborato si discuteranno i "dintorni" dell'autore, ovvero come il mito romantico dell'"individuo ispirato" non sia affatto attuale in relazione agli studi di Howard S. Becker e alla Actor-Network Theory che espongono le contaminazioni a cui è soggetto, essendo situato in un tempo e in un luogo. In secondo luogo si esplora la figura dell'autore stesso, che, più spesso di quel che sembra, in realtà è composto da più di una singola persona e in particolare ci si concentrerà sulle *comunità-collettivo*, un neologismo coniato da Giovanni Conti nel 2015 per individuare gli esempi di scrittura collettiva "dal basso" presenti in Italia, e ancora più precisamente sulla comunità di Ippolita. Il secondo capitolo è dedicato a un excursus su due esperienze di scrittura collettiva da cui Ippolita ha preso ispirazione, Luther Blissett e Wu Ming, da cui si delinea la storia di Ippolita oltre ai tratti che queste esperienze hanno in comune. Infine, nell'ultimo capitolo si porrà l'occhio sull'architettura di Ippolita e si individueranno caratteristiche rendono la scrittura conviviale così importante per i suoi libri e per la letteratura in generale attraverso la lente di Ivan Illich.

Prima di iniziare, vorrei fare una piccola premessa. Questo elaborato si basa in parte su una intervista semi-strutturata che ho fatto a Ippolita in occasione della festa antispecista a Milano presso Macao nell'ottobre del 2017. I brani presi da questa intervista saranno opportunamente messi in evidenza e segnalati.

1 L'autore e dintorni

Il binomio autore-pubblico è un dato di fatto assodato nella letteratura mondiale. Queste due entità del mondo letterario sono legate da un forte rapporto asimmetrico e gerarchico: senza un pubblico, l'opera dell'autore non ha vita poiché non è riconosciuta se non da lui stesso, in un eterno gioco autoreferenziale e senza autore, il pubblico non avrebbe opere di cui fruire in modo. L'autore è posizionato sopra il suo pubblico poiché ha il potere della creazione nelle sue mani, e come un semidio a sua volta ispirato da un afflato divino, plasma la materia segnica per tirare fuori una composizione originale e inimitabile, frutto unico del suo genio. Il romanticismo ci ha lasciato in eredità questa visione del mondo che non è solo irrealistica, ma è anche completamente falsa e il numero di persone che credono ancora a questo mito è indice di come sia tutt'ora saldamente ancorato il pensiero che lo scrittore sia l'unico artefice dell'opera letteraria. Innanzitutto bisogna considerare che l'autore, come ogni altra persona esistente, è frutto di complesse dinamiche sociali che lo plasmano in una direzione piuttosto che un'altra, svoltando e tornando sui propri passi numerose volte, personalità che rimane comunque sempre in divenire e mai completamente fissa. Dopodiché, come Becker ha dimostrato nel suo saggio sui mondi dell'arte (Becker 2004), ci sono innumerevoli altre persone dietro alla genesi di un'opera, più o meno auspicabili le quali potrebbero essere un editore il cui compito è revisionare bozze o un maggiordomo come quello di Trollope il cui unico compito era svegliare il poeta di mattina presto cosicché avesse terminato i suoi doveri prima di fare colazione (Becker 2004: 17). Per esempio in un film, oltre agli attori e al regista esistono anche persone come il manovratore della cinepresa che possono sembrare unicamente "personale tecnico", eppure anche loro hanno avuto la loro parte nella costruzione, e quindi successo, dell'opera d'arte e, nonostante questo, non sono reputati autori dell'opera e vengono menzionati soltanto nei titoli di coda.

La autorialità pertanto è un problema spinoso sin dalla sua nascita e tutt'ora una soluzione non è ancora stata trovata seppur si tenda a elevare al rango di autore soltanto colui che ha la scintilla creativa di originalità, mentre "gli altri" vengono relegati a essere quasi un'appendice di esso. Per questo motivo Becker ha proposto un'interessante nozione, quella di *mondo dell'arte* che racchiude in sé tutti i tipi di rapporti collaborativi tra le persone attraverso cui

una opera d'arte nasce, cresce e viene mantenuta (e d'ora in avanti userò questo termine in questo senso). Ma ogni mondo ha le proprie personali caratteristiche che lo distinguono da un altro, che lo rendono unico e non generico. Infatti sarebbe scorretto parlare di mondo della letteratura con tutti i suoi agenti in quanto ciascun membro di questo mondo impara e sviluppa capacità specifiche e diverse nel corso della sua professione, fino a renderlo specializzato in un personale ambito che costituisce il valore aggiunto nella collaborazione con altri. È quindi più opportuno riferirsi, ad esempio, al mondo di *Artemisia* (il libro) di Anna Banti (1947), poiché la collaborazione tra gli individui che ha portato alla creazione e produzione di questa opera la ha condizionata profondamente e irrimediabilmente (in senso positivo) in modo da renderla come la conosciamo noi oggi. Ogni "collaboratore" con le sue competenze e intenzioni ha modificato in piccola o grande parte l'opera a cui ha partecipato, che siano essi, seguendo l'esempio precedente, il marito che ha fornito le conoscenze alla Banti e forse ispirato il libro oppure l'editore che, seguendo le regole della censura o di propria spontanea volontà, ha emendato lo scritto con aggiunte e correzioni non previste dall'"autore". Se vogliamo usare una metafora più moderna si può considerare collaboratore anche un computer in quanto condiziona ad esempio il modo di scrivere (più impulsivo poiché le modifiche non sono effettive fino alla stampa fisica del documento) o più in generale una tecnologia perché riconfigura i rapporti che ci sono tra persona e persona in un'ottica di maggiore velocità e minore attenzione. Un software di scrittura, per esempio, può essere più democratico se permette a più persone di scrivere contemporaneamente o al contrario più autoritario se una sola persona può effettuare modifiche mentre altre sono ridotte alla mera osservazione. La tecnologia, e più in particolare quella per scrivere, acquista quindi una agentività e una politicità che gli permette di condizionare le relazioni alla stregua di un attore (inteso come persona che agisce) umano. Il mondo dell'arte si allarga fino a comprendere dentro di sé anche gli oggetti inanimati come possibili collaboratori al pari di esseri umani. Questo è ottimamente spiegato in sociologia dalla teoria dell'attore-rete (*Actor-Network Theory* o *ANT*), secondo cui qualsiasi artefatto o idea all'interno della società è il prodotto di un complesso sistema (network) di relazioni in cui agiscono attori umani e non-umani, considerati entrambi allo stesso modo attraverso la parola *attanti* che in semiotica indica il ruolo di base in ogni racconto, come il *Soggetto* di una favola. Questi attori non-

umani possono essere non solo le tecnologie che ci circondano e con cui abbiamo un rapporto più o meno stretto a seconda dell'utilizzo ma anche i prodotti di queste interazioni e cioè qualsiasi concetto o manufatto che entra a fare parte della rete e a condizionarla. Il network è quindi dinamico, in mutamento continuo e ogni attante viene continuamente ridefinito da queste interazioni ed è sul network come insieme di collaborazioni che viene posto l'accento. Non esiste un numero minimo di attanti per creare un network, ma i network possono collaborare tra di loro come se fossero attori per creare macro-network o viceversa possono essere scomposti in micro-network senza inficiare la validità e l'efficacia della relazione.

Il concetto di "network" permette di andare oltre quello di "mondo dell'arte" e di considerare all'interno della creazione di un'opera d'arte non solo le collaborazioni tra artista e "personale di supporto" ma anche gli strumenti, e quindi le tecnologie, come aventi influenza nella creazione di un'opera d'arte. Una simile prospettiva si colloca all'interno di ciò che viene chiamato *sociomaterialismo*, una corrente di pensiero sociologica che riconosce all'interno di una relazione (o nel nostro caso, collaborazione) l'interazione tra soggetto e oggetto tale che entrambi si co-configurano a vicenda e si definiscono e ridefiniscono continuamente in termini di identità. Occorre fare una precisazione: i termini soggetto e oggetto indicano un grado, seppur minimo di asimmetria in una relazione e cioè che il primo è manipolatore (cioè è attivo e intenzionato nel condizionare il secondo e perciò si attribuisce solitamente a un essere umano) e il secondo è manipolato (cioè viene condizionato passivamente poiché non possiede volontà), ma questa assenza/presenza di volontà è solo indicativa di un ragionamento dietro alla manipolazione (anche se questo punto con le intelligenze artificiali si sta indebolendo) e ciò non esclude che gli oggetti manipolati influenzino i soggetti¹.

Oltre al network che si struttura intorno all'autore, bisogna considerare anche l'autore in sé. Come detto in precedenza, il romanticismo ci ha lasciato in eredità la figura monolitica dell'autore *solitario* che, spinto unicamente dalla sua mente, crea un'opera d'arte, ma esistono, e sono in aumento soprattutto in Italia², le situazioni in cui l'autore è un'entità collettiva formata da ben più di una o due persone. In ambito letterario è il caso dei testi scritti a più mani in cui persone diverse mettono in comune la loro conoscenza per costruire assieme

1 Vedi supra il condizionamento di un software di scrittura

2 L'articolo si trova al seguente link: <http://lettura.corriere.it/115-autori-per-un-romanzo>

un libro. Come detto nell'introduzione, ciò che risulta interessante è il fenomeno delle comunità-collettivo che attualmente in Italia ha trovato un terreno particolarmente fertile e di cui esperienze simili a Ippolita ne fanno parte (vedi Wu Ming). Per capire meglio questa entità, entra in gioco il lavoro di Giovanni Conti (Conti, 2015), che ha coniato il termine stesso, attraverso l'incrocio di due importanti definizioni di comunità, da applicare come due cerchi la cui intersezione determina l'approssimazione più corretta del termine comunità-collettivo. Questo *labor limae* empirico lo ha portato a guardare le comunità-collettivo da due punti di vista, uno sociologico e uno filosofico per verificare se queste definizioni si adattino alla realtà dei fatti. Innanzitutto, il primo cerchio si rifà al concetto di comunità, e in particolare, alla "comunità di pratica" del sociologo Etienne Wenger che, affinché si possa definire così, è caratterizzata da tre dimensioni³:

1. *Dominio* (riferito al fatto che "l'identità della comunità è definita da un campo tematico condiviso" ben preciso - Wenger citato in Conti, 2015: 30);
2. *Comunità* (cioè esistono relazioni tra i membri e vi è il senso di appartenenza);
3. *Pratica* (inteso come un repertorio di risorse condivise, derivate dalla attività regolare della comunità).

In sostanza, le comunità di pratica sono "gruppi di persone che condividono una passione per qualcosa che sanno fare e che interagiscono regolarmente per imparare come migliorarla"⁴ (Wenger-Trayner, 2015), e, caratteristica importante, è la pratica a creare la comunità. La pratica costituisce una fonte di coerenza di una comunità, è ciò che ne permette lo sviluppo e il mantenimento, e questo, tra le altre cose, implica che il confine è dinamico: chiunque può entrare a farne parte a patto di attuare la pratica.

Il secondo cerchio è filosofico e analizza la comunità attraverso le lenti del filosofo Jean Luc Nancy (1995) secondo cui la comunità è definita dalla sua "esperienza di finitezza" e dal suo essere "inoperosa" (Nancy, 1995: 63). Questo implica due cose: prima di tutto che questo tipo

3 Nella traduzione italiana di Roberto Merlini (Wenger, 1998) si utilizzano i termini *impegno reciproco*, *impresa comune* e *repertorio comune*. Preferisco fare riferimento all'opera più recente di Wenger-Trayner: www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice

4 Testo in inglese: "Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly" (traduzione mia).

di comunità rifiuta in modo netto ogni tipo di “estatica sublimazione in una essenza comunitaria” e, poi, che la essa non si può produrre attivamente, ad esempio attraverso volontà politica, ma è l’esperienza di comunità che fa i singoli (*ibidem*: 71). Essa non può essere creata con un atto di volontà politica, ma emerge in modo spontaneo non come prodotto dell’esperienza ma perché essa è parte stessa dell’essere umano e i membri sono individui che prendono parte singolarmente e mantengono la loro individualità pur essendo parte di qualcosa di più grande del singolo. È importante sottolineare che gli elementi della comunità partecipano non come un “essere-comune” ma come un “essere-*in*-comune” (Nancy, citato in Conti, 2015: 32). L’accento è posto sulla relazione tra i singoli individui che è sempre in equilibrio tra due poli: da una parte non vi sarebbe comunità ma solo singoli concentrati solo su sé stessi, mentre dall’altra vi è il totalitarismo, e cioè la completa sublimazione del singolo nella comunità. Se proviamo a incrociare queste due definizioni che sono state appena descritte, otteniamo un concetto di comunità che ha ben presente lo scopo per cui esiste, ma evita l’annullamento dei membri in favore di una mentalità unica e totale. Ritornando ora al punto centrale, vediamo se Ippolita può essere considerata una comunità-collettivo secondo le regole delineate da Conti. Prendiamo come riferimento per la parte sociologica lo stralcio del suo sito internet in cui si descrive:

Ippolita è un gruppo di ricerca interdisciplinare attivo dal 2005. Conduce una riflessione ad ampio raggio sulle ‘tecnologie del dominio’ e i loro effetti sociali. Pratica scritture conviviali in testi a circolazione trasversale, dal sottobosco delle comunità hacker alle aule universitarie⁵

I punti chiave su cui bisogna concentrarci per definire una comunità di pratica, come detto prima, sono tre: dominio, comunità e pratica. Successivamente si guarderà anche al lato filosofico di Nancy. Sicuramente il primo punto è ben definito: la riflessione ad ampio raggio sulle tecnologie del dominio praticata attraverso la scrittura di testi. La scrittura, e in particolare la scrittura divulgativa tecnico-letteraria di critica verso la tecnologia costituisce un preciso campo di lavoro per il gruppo. In secondo luogo vi è la comunità: Ippolita si definisce un “gruppo di ricerca interdisciplinare” e già con l’atto stesso di definirsi gruppo si

5 <http://www.ippolita.net/it/chi>

evidenzia il senso di appartenenza per cui ogni membro sa di essere parte del gruppo e collabora con gli altri membri per portare avanti la pratica. Oltre a ciò, Ippolita è inoperosa perché “Ippolita è nata per caso”⁶; i membri si sono scoperti come comunità, non è opera loro ma hanno seguito questa esperienza per poi strutturarla meglio in seguito. Infine la dicitura “attivo dal 2005”, indica che il lavoro del gruppo si è svolto più o meno regolarmente sino a oggi e il numero di libri pubblicati (6, ad oggi) mostra una certa esperienza (quindi conoscenze condivise) su come praticare la scrittura collettiva. Nelle parole di un membro:

“Questa cosa di Ippolita è stata come una *brace che non si è mai spenta*; nel 2008 ci si era fermati solo sulle traduzioni ma poi [il gruppo] è ripartito e adesso è in fermento”⁷

Il percorso della pratica della scrittura collettiva per Ippolita è frastagliato e discontinuo, ma nonostante questo è continuato fino a oggi. Inoltre, “[...] molti membri lavorano nell’editoria, siamo maestranze dell’editoria”⁸ e pertanto si capisce che ciascun membro aveva un percorso precedente che però è stato sviluppato insieme alla comunità. Non vi è la “sublimazione estatica in una essenza comunitaria” di cui parla Nancy, ma al contrario, ogni individuo ha la propria singolarità (definita tra i membri da un nickname di origine hacker), il proprio bagaglio di conoscenze e abilità attraverso cui apporta il suo contributo alla pratica di scrittura. Inoltre, molto importante è il fatto che il gruppo ha subito cambiamenti negli anni, in particolare il numero di persone, il che lo caratterizza come avente confini dinamici delimitati unicamente dalla pratica di scrittura.

Tenendo presente questo, si può considerare Ippolita parte di quelle che Conti definisce comunità-collettivo. Nel prossimo capitolo si descriverà in dettaglio l’esperienza di Ippolita dai primi giorni dentro l’hacklab reLOAD fino ai workshop di autodifesa digitale di oggi, accennando brevemente anche alle esperienze antecedenti a essa.

6 Questo è un brano tratto dall’intervista citata nell’introduzione. D’ora in poi i brani di questo tipo saranno segnalati in questo modo.

7 Brano dell’intervista.

8 Brano dell’intervista.

2 Ippolita: gli antecedenti

Dopo aver collocato Ippolita all'interno della cornice più ampia delle comunità, in questo capitolo si presenteranno due esperienze simili a cui Ippolita fa esplicitamente riferimento. Ippolita infatti non è stata la prima esperienza collettiva di scrittura in Italia. La prima è Luther Blissett, che, pur non condividendo la natura di comunità-collettivo, ne anticipa i mezzi e i modi di fare oltreché essere precedente storico italiano, mentre la seconda è Wu Ming, citato come esempio nell'opera di Conti (Conti, 2015: 34-35) e che è tutt'ora esistente.

2.1 Luther Blissett

Nel 1994 un numero imprecisato di artisti e attivisti culturali adotta una identità comune. Nasce così Luther Blissett, un *nom de plume* collettivo, un Robin Hood dell'età informazionale che dichiara guerra, o meglio guerriglia, all'industria culturale odierna attraverso elaborati scherzi. Il nome viene "plagiato" da quello dell'omonimo calciatore di colore del Watford e Milan A.C mentre gli altri aspetti di questa identità, come volto e storia, sono stati creati appositamente per cercare di rendere Luther una figura pop oltre che un eroe popolare. Secondo Marco Amici,

il punto cardine del "comunitarismo blissettiano" è la negazione del concetto di individuo come entità definita, chiusa e separata dalla collettività. [...] Luther Blissett è una creatura che vive di comunanza, la collettività che lo anima oppone all'individualismo borghese i prerequisiti comportamentali del comunismo.[...] La conseguenza più evidente e immediata di un simile approccio, non può essere che l'avversione nei confronti del concetto di proprietà intellettuale. (Amici, 2006: 1-2)

In Italia appare per la prima volta a Bologna poco dopo la sua nascita e ottiene subito un enorme successo a tal punto da espandersi in altre nazioni europee come Regno Unito e Spagna per poi arrivare fino a Stati Uniti, Brasile e Canada anche se con apparizioni meno frequenti. Le sue imprese sono perlopiù scherzi, sabotaggi e performance con lo scopo di denunciare la superficialità e la malafede del sistema mass-mediatico. Chiunque può firmarsi

Luther Blissett, la libertà d'uso è assoluta e per utilizzare questa *identità aperta*, non serve chiedere permesso. L'unica regola è non diffondere a suo nome contenuti razzisti, sessisti o fascisti. Celebre è uno dei primi scherzi in cui un certo signor Harry Kipper, un artista concettuale britannico, scompare al bordo italo-iugoslavo mentre girava per l'Europa in mountain bike con lo scopo di tracciare la parola "arte" sulla mappa del continente. La trasmissione *Chi l'ha visto?* si interessa al caso e manda una squadra di ricerca che si spinge fino a Londra e continua la ricerca finché Luther Blissett non rivela come Harry Kipper non sia mai esistito. Luther è anche autore di numerosi libri, tra i quali si cita *Mind Invaders. Come fottere i Media. Manuale di guerriglia e sabotaggio culturale*⁹ che può essere considerato una sorta di manuale dell'uso dell'identità.

Nel 1999, al termine del piano quinquennale, una parte della comunità Luther Blissett effettua un *seppuku*¹⁰ digitale a prova della conclusa esperienza del progetto. Nonostante ciò il nome continua ad essere usato.

2.2 Wu Ming

La vita di Luther Blissett si chiude con la pubblicazione in Italia del romanzo *Q* che lo renderà famoso in tutto il mondo e i cui autori si scoprirà in seguito essere quattro scrittori bolognesi facenti parte dell'ormai "defunto" Luther Blissett Project (LBP), una rete organizzata all'interno dell'identità stessa. Questi stessi scrittori formarono nel millennio successivo il collettivo Wu Ming che, sebbene più concentrato sullo storytelling e sulla letteratura, non è meno radicale nelle intenzioni; infatti "Wu Ming" in cinese può significare "senza nome" oppure "cinque nomi" a seconda di come si pronuncia la prima sillaba. Il nome è inteso sia come tributo alla dissidenza, poiché Wu Ming è un modo comune di firmarsi tra i cittadini che chiedono libertà d'espressione, sia come rifiuto dello *star system* che fabbrica celebrità come una catena di montaggio. La differenza più notevole invece è che Wu Ming, al contrario della *open-reputation* di Luther Blissett, identifica un preciso numero di persone la cui lista con nomi anagrafici è anche riportata sul loro blog ufficiale.

9 *Mind Invaders. Come fottere i Media. Manuale di guerriglia e sabotaggio culturale*, Luther Blissett, Castelveccchi, 2000.

10 Il seppuku è un termine giapponese che indica il rituale per il suicidio senza la perdita del proprio onore.

Il collettivo non si è fermato alla sola scrittura ma ha all'attivo, sotto l'egida della Wu Ming Foundation, anche una band musicale, il Wu Ming Contingent, un laboratorio di narrazione, il Wu Ming Lab e molte collaborazioni con altri collettivi dell'area di Bologna (in Cirenaica, soprattutto) in cui è fortemente radicato.

2.3 Ippolita

Nel capitolo precedente si è parlato in breve di Ippolita. Si è visto come questo gruppo possa rientrare a pieno titolo sotto il cappello delle comunità-collettivo perché possiede tutte le caratteristiche. Ora è giunto il momento di raccontare la sua storia dall'inizio. Prima di tutto, però, è importante parlare del perché Ippolita è Ippolita.

Ippolita è, ma anche *sono*. In uno dei loro libri, *Anime Elettriche*, Ippolita è

una pratica collettiva dell'*eteronimo*, cioè di autori diversi che danno vita a un autore con un carattere proprio differente dai singoli *ortonimi* (Ippolita, 2016:76)

Eteronimo in semiologia indica un autore fittizio che si affianca all'autore originale che, per quanto immaginario, possiede una sua personalità unica. Infatti Ippolita *sono* diversi autori che formano un autore *altro* dotato di un modo di scrivere proprio e definito, risultato della commistione dei vari stili personali dei singoli autori, gli *ortonimi*. Non bisogna però confondere Ippolita con uno pseudonimo. Quest'ultimo è uno strumento utilizzato dall'autore per nascondere la propria vera identità e, a volte, per mostrare soltanto una ben determinata parte di sé. Il primo invece rimane collegato all'autore, seppur scrivendo e "vivendo" in maniera diversa. Diverso ancora è il caso del nome multi-uso, anche detto *reputazione aperta*, in quanto combina elementi provenienti da entrambe le dimensioni, perché viene utilizzato per nascondere un'identità ma da una collettività a volte anche molto ampia. È in breve uno pseudonimo collettivo, utilizzato soprattutto nella cultura digitale del XX e XXI secolo (ad esempio il sopraccitato Luther Blissett).

L'ambito della scrittura (collettiva), come è stato detto sopra, sono le "tecnologie del dominio" (nome tra l'altro del suo ultimo libro) ovvero i media digitali che tutti più o meno inconsapevolmente utilizziamo. Sono tecnologie al cui interno sono iscritte le ideologie dei

loro creatori, in particolare gli anarco-capitalisti della Silicon Valley e dove i meccanismi di potere sono più evidenti e brutali se li si sa guardare con uno sguardo strabico e un attimo attento. Esse sono l'arena in cui individuare insolite dinamiche di dominio a cui siamo ormai assuefatti e le eventuali linee di fuga che ci danno la possibilità di riprendere il controllo sugli strumenti che usiamo. Queste tecnologie le usiamo dappertutto, *pervadono* l'ambiente in cui siamo e addirittura diventano "ambienti digitali" in cui noi utenti "abitiamo". Dall'utilizzo fluido e quotidiano si crea così una relazione di fiducia solida che ha però un lato nascosto: la "casa" in cui noi ci sentiamo sicuri, ad esempio il nostro computer personale, è casa d'altri. Non dimentichiamo che gli accordi troppo spesso sorvolati che accettiamo al momento dell'installazione di un software ci permettono soltanto l'utilizzo e non il possesso della tecnologia che utilizziamo. Oltre a ciò, noi dobbiamo addirittura dimostrare, attraverso una password, di essere veramente noi stessi per poterlo usare, il che è un discorso ancora più valido nel caso delle identità o servizi digitali: il nostro profilo sui social media è protetto da dispositivi a cui *noi dobbiamo dimostrare di essere noi stessi attraverso vari livelli di autenticazione*, e non è un qualche esercizio zen di bilanciamento dei propri equilibri, ma la realtà che ci circonda e in cui sprofondiamo senza rendercene quasi conto. Il rischio è, come parafrasa Rosi Braidotti a proposito di Foucault, che si diventi "soggetto mediante un insieme di permessi e divieti che inscrivono la soggettività in un alveo di potere" (Braidotti, 1995: 16). La costruzione del nostro Sé viene determinata in prima istanza non più da ciò che siamo, ma da ciò che dimostriamo di essere (spesso a soggetti inanimati) perché diventerà sempre più prassi comune, diventerà di *default*, la necessità di dimostrare di essere noi stessi alle nostre identità online. E la decisione di questi meccanismi, il "*default power*" (Ippolita, 2012: 11), non è in mano alle masse.

La divulgazione scientifica critica che Ippolita compie in questo ambito è fondamentale perché permette lo sviluppo di un pensiero critico e dà la possibilità di attuare strategie di autodifesa contro il potere fortemente ideologizzato ma sbandierato come neutro delle corporation dell'IT. A questo proposito entra in gioco la *convivialità*, capace di creare nuovi spazi locali e condivisi di costruzione della comunità, intesa non in senso sociologico ma come luogo in cui una persona si relaziona con altre persone. Ma prima di questo, nel prossimo sotto-capitolo, verrà mostrata una cronologia dei lavori di Ippolita.

2.3.1 reLOAD Hacklab: le origini

Punto di partenza di Ippolita è il reLOAD Hacklab, un tempo dentro gli spazi del centro PergolaMove ma ora chiuso definitivamente. Un hacklab diverso non solo per tecnici dove persone molto diverse si trovavano per condividere il loro sapere e le loro scoperte praticando a pieno titolo ciò che lo contraddistingue: il principio del *reality hacking*, ovvero portare l'informatica nella realtà e a disposizione di tutti, metterci le mani sopra (*Hands On!* Era ed è l'imperativo degli hacker) per smontare e capire come funziona per poi rimontare, magari in modo diverso. O anche più semplicemente coinvolgere la cittadinanza in forma attiva sui temi del digitale, insegnare la politica dentro il codice. Mostrare l'ideologia che si nasconde e si intreccia con la tecnica all'interno del codice di un programma.

Il primo libro, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale* è quasi una auto-inchiesta, un racconto della comunità del reLOAD, dei principi che la ispiravano e di quanto hackerare fosse un gesto non solo manuale di ingegneria e di programmazione ma anche politico e di come la tecnica informatica a suo modo può manovrare la politica in senso ampio. I fatti accaduti nel 2001 al G8 di Genova avevano lasciato l'amaro in bocca a molte persone e si desiderava porre un punto fermo, una dichiarazione di intenti che facesse capire l'identità del centro e del collettivo. Ippolita nacque per caso, attorno alla scrittura di questo libro.

Ippolita forse è nata perché avevamo bisogno di riprenderci dalla botta del G8 di Genova, era un modo per motivarci. Si aveva bisogno di felicità.¹¹

Quattro anni dopo, nel 2005, il libro viene pubblicato. Sin dal titolo richiama la battaglia tra Free Software e modello di sviluppo Open Source, le licenze che li governano e l'etica a cui ogni hacker si ispira. Infatti la casa editrice è Elèuthera, una piccola cooperativa libreria di stampo libertario che ha a cuore più la creazione di un sapere libero e comune piuttosto che la dimensione del fatturato.

Il libro, caratterizzato da numerosi tratti specifici, era destinato probabilmente alla cerchia ristretta degli hacklab (infatti fu presentato in anteprima all'hackmeeting di Napoli nel 2005)

11 Brano preso dall'intervista.

ma contro ogni aspettativa riscosse successo, un grande successo che portò Ippolita a rendersi conto di quello che stava accadendo all'interno del centro, della peculiarità che questo aveva grazie alla sua contaminazione di saperi e di persone. Si scopre che il suo punto di vista privilegiato poteva essere utile per fare un lavoro di critica e divulgazione su questioni tecnologiche e, cosa ancor più importante, non lo stava facendo nessun altro. Non esistevano esperienze simili e nessun hacklab si era fatto avanti per creare a sua volta un gruppo di scrittura collettiva. Era un mondo nuovo tutto da esplorare.

Si caratterizza così come una comunità scrivente, nata da esperienze a cavallo dei centri sociali e da cui prende la gerarchia orizzontale che caratterizza la scrittura collettiva.

Punto di svolta è la consapevolezza che lo sguardo privilegiato sul mondo costituisce il valore aggiunto che Ippolita può condividere col mondo. Il successo di *Open non è Free* mette Ippolita sotto i riflettori e infatti viene subito notata da Feltrinelli, grande casa editrice italiana, con cui sigla un contratto per la pubblicazione di *Luci e Ombre di Google. Futuro e passato dell'industria dei metadati*. È il 2007 e nessuno, almeno in Italia, parla di Big Data o Open Data e non esiste né il sistema per cellulari Android né il browser web Chrome; per tutti Google era la simpatica pagina web con cui navigare il mare magnum di Internet. Il libro esce ma non senza fatica in *copyleft*, e fu presentato in anteprima all'*HackMeeting* di Parma nel 2006 con il titolo *The Darkside of Google*. Permettere al pubblico di leggere un libro gratuitamente e in anteprima su Internet è una cosa abbastanza inusuale per un grande editore anche se Feltrinelli due anni prima aveva già pubblicato un libro allo stesso modo in *Creative Commons* da parte del gruppo Laser.

Questa volta il successo fu ancora più grande e portò il libro ad essere tradotto in Francia, nel 2008 in prima edizione e poi in versione economica nel 2011, e in seguito in Spagna nel 2010 dalla casa editrice Virus Editoriàl. Nel mentre Ippolita ha cominciato a girare, spostando il suo lavoro e presentando i suoi libri in Europa arrivando a far pubblicare con il supporto di Geert Lovink attraverso l'Institut of Network Cultures di Amsterdam la versione aggiornata e corretta in inglese dell'ultimo libro nel 2013. Questa versione costituisce a tutti gli effetti un libro completamente nuovo e inedito perché presenta aggiornamenti, rivisitazioni e

adattamenti che non sono presenti nella versione italiana. Allo stesso modo anche gli altri libri non italiani sono da considerarsi non semplici traduzioni ma come materiale nuovo e diverso.

Andiamo avanti cinque anni. Anni che sembrano lunghissimi perché il mondo, soprattutto informatico, è cambiato completamente: nel 2007 Steve Jobs presenta l'iPhone 2G al pubblico di Las Vegas e assistiamo all'inizio della ascesa degli smartphones mentre l'anno successivo i social network, in particolare Facebook, diventano virali in Italia. Ed è proprio su di essi che Ippolita si concentra nella sua terza fatica *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco-capitalismo* dove si svela l'ideologia omonima che governa movimenti apparentemente lontani come Wikileaks e PayPal e di cui la trasparenza radicale propugnata da Mark Zuckerberg è solo la punta dell'iceberg. Il libro esce per la casa editrice Ledizioni nel 2012 in Italia e contemporaneamente in Francia e Spagna per poi essere pubblicata nel 2015 in versione inglese gratuita grazie all'INC.

È del 2014 invece il libro *La Rete è libera e democratica. Falso!* Edito da Laterza, con questo testo Ippolita vuole sfatare il mito ancora fin troppo attuale della tecnologia liberatrice che ci salverà dai problemi della conoscenza, in particolare e soprattutto, la democrazia. Infine nel 2016 e nel 2017 viene pubblicato prima *Anime Elettriche* dalla casa Jaca Book e poi *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale* da Meltemi. Il primo esplora l'utente come composto da due "anime" inseparabili tra di loro, quella fisica che opera sulla tastiera e quella virtuale conservata nelle memorie dei colossi informatici e che viene utilizzata come forma di pagamento e di identificazione per i servizi gratuiti di cui ogni utente usufruisce. Il secondo ripercorre e riprende tutta la critica scritta in questi anni delle tecnologie di Ippolita sotto forma di lessico.

2.3.2 Ippolita: e ora?

Da qualche tempo però Ippolita non si dedica solamente alla critica della tecnologia in senso stretto, ma ha costruito negli ultimi anni un nuovo modo di insegnare a pensare con la propria testa l'uso quotidiano della tecnologia soprattutto a ragazzi, ma anche ad adulti. Piano piano si è fatta strada "per necessità e per volontà" l'esigenza di un "modello formativo sulle tecnologie del dominio basato sull'apprendimento esperienziale" (Ippolita, 2017: 119). Come è stato detto prima, le tecnologie sono ambienti digitali da abitare, ma essendo ambienti di

altri, bisogna imparare come abitarli e come regolano le relazioni che instauriamo con le macchine di cui sono formati. Lo scopo è quello giocare per capire il gioco che è intorno a noi: la gamificazione che sta rendendo ogni processo sempre meno faticoso e sempre più divertente. Si gioca per smontare il gioco, capire gli effetti psicologici, sociali, culturali e politici interiorizzati dall'uso quotidiano e continuo in pieno stile hacker.

La pedagogia hacker è infatti la nuova priorità che prima non esisteva, un nuovo orizzonte di formazione e di convivialità che Ippolita sta esplorando. Si organizzano workshop di autodifesa digitale, si insegna e si mette in pratica quello che è stato scritto portando a un nuovo livello il *reality hacking* delle origini che rimane comunque il filo rosso che conduce tutta l'esperienza di Ippolita. Lo scopo è sempre quello di educare all'essere più consapevoli nell'utilizzo della tecnologia, ma allo stesso tempo di non farlo come una "catechesi", un *diktat* calato dall'alto a cui bisogna obbedire. Si può dire di no, si può parlare, ci si può confrontare e trovare una soluzione condivisa che magari non è la migliore, però è stata decisa insieme ed è frutto di una discussione. Si chiede di decidere in coscienza una volta informati e avendo ragionato. Viene rifiutata in modo netto la delega ai *tecnocrati*¹² poiché il potere della scelta deve, se ci si vuole liberare ed essere padroni dei propri strumenti, provenire dalla persona che li usa e non da chi li propone/impone.

Questa è la storia. Il punto di partenza, la scintilla e tutto ciò che ne consegue, ma ora? Nel prossimo capitolo si vedrà come si sviluppa la scrittura *conviviale* di Ippolita e come si intreccino tra di loro convivialità, scrittura collettiva e tecnologie.

12 Esperti in tecnologia.

3 Ippolita e la scrittura conviviale

Fino ad ora si è parlato di Ippolita che scrive libri di divulgazione critica sulla tecnologia, e allo stesso tempo li mette in atto attraverso laboratori di autodifesa digitale, ma si è sorvolata la questione più importante. Fino ad ora si è parlato di scrittura (collettiva), di comunità e di tecnologie (del dominio), ma non si è esplicitata la relazione tra di essi. È giunto il momento di farlo e di spiegare che cos'è la *scrittura conviviale* di Ippolita e perché è così importante.

3.1 La scrittura conviviale

Punto centrale di Ippolita rimane, tenendo comunque presente l'attività di pedagogia hacker attraverso workshop di autodifesa digitale, la scrittura: i testi che produce sono permeati di una forte critica allo stesso tempo dissenniente e politica verso il tecno-utopismo imperante nella società occidentale di oggi, e in particolar modo, in Italia. Questo innovativo racconto della realtà esige, quindi, anche un nuovo strumento di esposizione e di divulgazione, la *scrittura conviviale*, che risulta peculiare perché unisce la scrittura collettiva delle comunità-collettivo al concetto di "*convivialità*" di Ivan Illich (Illich 2005: 28-29). Della prima se ne è parlato ampiamente in precedenza e pertanto si porrà l'accento sulla seconda in modo da capire di cosa si tratta.

La *convivialità* prende il via dal riconoscimento della crisi planetaria in atto. La promessa che lo sviluppo esponenziale del terziario avrebbe soddisfatto qualsiasi desiderio e risolto ogni problema attraverso l'aiuto del *problem solving* e delle macchine sta venendo sempre meno ogni giorno che passa. La frustrazione dei singoli aumenta di pari passo con l'aumento della produzione e della industrializzazione della società. Secondo Illich ciò è dovuto al "fallimento dell'impresa moderna, cioè la sostituzione della macchina all'uomo" (*ibidem*: 27-29) a cui sottosta l'ideologia di una possibile crescita infinita a patto di raffinare e migliorare continuamente l'asservimento dell'uomo ai ritmi e ai modi dello strumento/macchina. Bisogna però riconoscere che, nonostante il tentativo vada avanti da centinaia di anni, il meccanismo macchina-uomo non funziona e che l'uomo non può sottomettersi per tutta la sua vita. A questa crisi radicale si può pertanto reagire solo con una soluzione altrettanto radicale:

ribaltare la struttura profonda che regola il rapporto tra queste due entità, con lo scopo di recuperare la dimensione personale e comunitaria all'interno del sistema di produzione. Ricostruire la società da cima a fondo sulla base della scala umana, dell'essere umano come atomo, cioè parte ultima e inscindibile, della produzione. Nelle parole di Illich, "l'uomo ha bisogno di una tecnologia che esalti l'energia e l'immaginazione personali, non di una tecnologia che lo asservisca e lo programmi" (*ibidem*: 28). Nella società contemporanea si viene "degradati al rango di consumatori-utenti allo stato puro" (*ibidem*: 28) senza alcuna possibilità di determinare attraverso gli strumenti che si hanno o che si costruiscono il mondo intorno a sé. Uno strumento¹³ conviviale ha tre caratteristiche ben definite:

1. Genera efficienza senza degradare l'autonomia personale;
2. Non produce né schiavi né padroni;
3. Estende il raggio di azione personale.

Ora, poiché l'uomo in quanto tale quando agisce si serve di strumenti, essi, a seconda che se ne sia dominati o si padroneggino e in base al grado di questa sottomissione o di questo potere, possono "legare" o "collegare" (*ibidem*: 43) il soggetto al corpo sociale, cioè la società o comunità in cui vivo. Nel primo caso, lo strumento è un altro dal soggetto e ne governa le azioni, lo plasma e dà ritmo al suo tempo, è *industriale*, mentre nel secondo caso, attraverso di esso può conferire al mondo il suo significato, è *conviviale* e può quindi produrre senso attraverso di esso. Convivialità quindi è il "contrario della produttività industriale", è "la libertà individuale realizzata nel rapporto di produzione in seno a una società dotata di strumenti efficaci" (*ibidem*: 29), dove questi strumenti.

I testi di Ippolita sono *conviviali*, non solo perché nella scrittura si recupera una dimensione personale e comunitaria in cui la produzione di senso è affidata al singolo a favore della comunità, ma anche perché il primo passo per rendere conviviale uno strumento è padroneggiarlo e svelarne i meccanismi interni, spesso opachi con l'attitudine "smanettona"¹⁴

13 Illich utilizza il termine strumento nel senso più ampio possibile di mezzo. In questo senso la scuola è uno strumento come lo è il cacciavite, ma anche una centrale elettrica o la televisione. In particolare, "ogni oggetto assunto *come* mezzo di un fine, diviene strumento. Ogni mezzo concepito *apposta* per un fine è uno strumento ragionato" (Illich 2005, corsivi miei).

14 Nel linguaggio informatico, chi si appassiona e si diverte a sperimentare, creare e modificare i contenuti del proprio computer o dei software installati in esso. (Vocabolario Online Treccani alla voce *smanettone*).

e curiosa dell'hacker. Starà poi ai singoli decidere se aderire o meno alla ricerca e modifica o alla creazione *ex novo*, da soli o in comunità, di attrezzatura la cui struttura non è industriale e quindi impositiva e ripetitiva, ma conviviale attraverso cui ci si potrà esprimere liberamente. Inoltre, la comunità che si crea attorno allo strumento-libro sarà essa stessa promotrice della convivialità di altri strumenti, generando una massa di convivialità sempre più grande.

La scrittura di Ippolita è *conviviale* perché autore e lettore compiono una educazione condivisa all'uso degli strumenti tecnologici, formano una comunità in cui si interagisce e si scoprono assieme nuove soluzioni per riportare il potere dalle megamacchine che producono dipendenza, alle mani dell'uomo e della sua forza creativa, autolimitante e non industriale. Vi è un piacere insito nel giocare con gli strumenti che l'uomo crea per sé, nel *maneggiare* e non nel *farsi manipolare*. Nelle parole di Ippolita:

Conviviale è legato al piacere della scrittura e della ricerca in sé. [...] Conviviale è anche non seguire un metodo rigido nella composizione. [...] Ci sono delle intuizioni, si rimane permeabili alle novità ma soprattutto, bisogna prendere le occasioni al volo.¹⁵

Bisogna ricordare che è un gruppo di ricerca indipendente, non finanziato e autogestito, pertanto il motore che dà forza è il puro piacere della scoperta, e in ultimo, l'*eudaimonia*¹⁶. La scrittura è simile a quella di un gruppo di redazione e, essendo piccolo, i rapporti sono basati sulla fiducia per cui è normale che il brano di qualcuno possa essere rimaneggiato finché tutti non si è contenti del testo finale. Non c'è gerarchia, ma orizzontalità: nessuno è superiore, ma tutti lavorano alla pari e le opinioni hanno uguale peso e soprattutto, il confronto è continuo, sia con l'interno che con l'esterno, per farsi contaminare e ispirare. E i lettori non ricevono passivamente il libro, ma ne diventano parte e contribuiscono alla scrittura di esso, con consigli, suggerimenti e a volte scrivendo loro stessi qualche pezzo di libro; si scrive per divulgare ma nello stesso tempo si impara di più su quello di cui si scrive e così sia autore che lettore sono migliorati in conoscenza. Non si è due entità separate, ma si crea un nuovo spazio di socialità dove stare insieme e crescere assieme. Un nuovo spazio dove recuperare il potere delegato ad altri o ad altro e utilizzarlo per conferire al mondo il mio significato.

¹⁵ Brano dell'intervista.

¹⁶ "Felicità" in greco, viene perseguita come fine naturale della vita. Da non confondere con *edonismo*, in cui si ricerca il piacere immediato.

Conclusioni

Ma perché è importante la scrittura conviviale? Perché ritorna alle origini, alla scrittura come era fino a qualche secolo fa. Perché riporta dignità al lettore e a tutte quelle persone non considerate perché “personale di supporto” e afferma che anche loro sono parte integrante e importante dell’opera. E le ultime scoperte in campo sociologico vanno in questa direzione. Si è visto in precedenza come il modello dei “mondi dell’arte” (Becker 2004), soprattutto attraverso la nozione di “personale di supporto” (*ibidem*) prima e l’Actor-Network Theory, coinvolgendo anche attanti non-umani dopo, conducano a considerare come degni di nota e rilevanti aspetti che prima erano trascurati, come il maggiordomo di Trollope o un software di scrittura (*FLOSS*¹⁷ o proprietario, anche questo è importante). Inoltre, in campo semiotico, è significativo sottolineare come la teoria del testo, da Barthes in poi, non scinda più la teoria, cioè il testo scritto, dalla pratica, cioè la scrittura. Il testo ha come caratteristica la *produttività* nel senso che esso è produzione anche dopo esser stato stampato, è in continua ridefinizione da parte di chi legge e non è già un prodotto finito e codificato senza possibilità di modifica. Nelle parole di Barthes il testo è “teatro stesso di una produzione in cui si ricongiungono il produttore del testo e il suo lettore” (Barthes 1998: 232). Il testo è pratica sociale perché viene agito da chiunque ne venga a contatto, viene risemantizzato anche in base alle nuove norme sociali e di pensiero. La scrittura conviviale rimette al centro la natura sociale dell’uomo e la costruzione collaborativa di ogni suo strumento rifiutando la trappola dell’individualità che si racconta ormai da troppo tempo. L’autore non è chiuso in una gabbia, lontano dall’altro che è il lettore, ma è in mezzo a lui e con lui collabora a produrre l’opera o il testo, che sono la stessa cosa.

17 Acronimo di *Free Libre Open Source Software*, indica in generale tutti i tipi di software libero senza distinzioni tra Free Software e Open Source.

Bibliografia

Articoli

Amici A.
2006, *La narrazione come mitopoiesi secondo Wu Ming*.

Libri

Barthes, R
1984, *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Éditions du Seuil, Parigi (trad. it. *Il brusio della lingua*, Einaudi, Torino, 1988).

Barthes, R.
1995, *Euvres complètes*, Éditions du Seuil, Parigi (trad. it. *Scritti. Società, testo e comunicazione*, Einaudi, Torino, 1998).

Becker H. S.
1982, *Art Worlds*, University of California Press, Berkeley (trad. it. *I Mondi dell'Arte*, Il Mulino, Bologna, 2004).

Ippolita
2005, *Open non è Free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Elèuthera, Milano.

Ippolita
2007, *Luci e ombre di Google. Futuro e passato dell'industria dei metadati*, Feltrinelli, Milano.

Ippolita
2012, *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco-capitalismo*, Ledizioni, Milano.

Ippolita
2016, *Anime Elettriche*, Jaca Book, Milano.

Ippolita
2017, *Etica Hacker e anarco-capitalismo*, legno grezzo.

Ippolita
2017, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Meltemi, Milano.

Illich I.
1973, *La convivialité*, Seuil, Parigi (trad. it. *La convivialità. Una proposta libertaria per una politica dei limiti allo sviluppo*, Boroli, Milano, 2005).

Nancy J. L.

1990, *La communauté désœuvrée*, Christian Bourgois Editeur, Parigi (trad. it. *La Comunità Inoperosa*, Cronopio, Napoli, 1995).

Braidotti R.

1994, *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, Columbia University Press, Cambridge (trad. it. *Soggetto Nomade. Femminismo e crisi della modernità*, Donzelli Editore, Roma, 1995).

Documenti web

Wenger-Trayner E.; Wenger-Trayner B.

2015, "Introduction to communities of practice. A brief overview of the concept and its uses", www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice

Tesi di laurea

Conti G.

2015, *Writing Together in Italy. An Analysis of Community-Collectives*.

Milani C.

2009, *Scritture Conviviali. Tecnologie per partecipare*.

Sitografia

Gli hacker-scrittori di Ippolita. Articolo de La Repubblica -

http://www.repubblica.it/tecnologia/2016/10/22/news/gli_hacker-scrittori_ippolita_il_software_e_piu_free_ma_noi_siamo_meno_liberi_-150344055/?ref=search (ultimo accesso 5/02/18)

Luci e ombre del grande Google. Articolo de La Repubblica -

http://www.repubblica.it/2006/11/sezioni/scienza_e_tecnologia/google5/google-libro/google-libro.html?ref=search (ultimo accesso 5/02/18)

Voce Wikipedia di Ippolita - [https://it.wikipedia.org/wiki/Ippolita_\(gruppo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Ippolita_(gruppo)) (ultimo accesso 5/02/18)

Sito web di Ippolita - www.ippolita.net (ultimo accesso 5/02/18)

Jacopo Toni | La Scrittura Collettiva - L'esempio conviviale di Ippolita

Voce “eteronimo” sulla enciclopedia Treccani -

http://www.treccani.it/enciclopedia/eteronimo_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/

(ultimo accesso 5/02/18)

Sito web di Luther Blissett - www.lutherblissett.net/ (ultimo accesso 5/02/18)

Voce Wikipedia di Luther Blissett –

[https://it.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_\(pseudonimo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_(pseudonimo)) (ultimo accesso 5/02/18)

Articolo “115 autori per un romanzo” - www.lettura.corriere.it/115-autori-per-un-romanzo

(ultimo accesso 5/02/18)

Voce Wikipedia su Scrittura collettiva - https://it.wikipedia.org/wiki/Scrittura_collettiva

(ultimo accesso 5/02/18)

Introduzione alle comunità di pratica – [www.wenger-trayner.com/introduction-to-](http://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice)

[communities-of-practice](http://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice) (ultimo accesso 5/02/18)