

## RETROPUNK



*Prendo una piccola pausa dai “Punk” esistenti, per crearne uno che non esiste (o meglio, esistono vari elementi che lo andranno oggi a costituire). Come tutti gli altri Punk, si basa su una società alternativa che riesce ad essere moderna-futuristica nonostante tecnologie e culture vecchie (Vapore, Atomo). Cos’è il Retropunk? E’ quella tendenza, presente in alcuni capolavori di fantascienza old style, di mostrare mondi futuristici con le tecnologie che erano disponibili all’epoca, e che oggi sappiamo non essere viabili per il futuro. Oggi sappiamo che nel futuro non useranno Videocassette e floppy, gli schermi non saranno ingombranti e pieni di interferenze, non mostreranno codici e stringhe di comando, i computer non saranno rumorosi e macchinosi. Eppure, in molti capolavori come Alien 1 e Cowboy Bebop, le futuristiche astronavi sono piene di congegni del genere. La motivazione è ovvia: ai tempi la tecnologia disponibile era quella, e immaginavano il futuro come una versione “spaziale” del presente. In realtà tutti i punk sono nati così (lo Steampunk nacque come futurismo dell’800. L’Atompunk come futurismo degli anni '50 e così via). Adesso stiamo assistendo alla nascita di un nuovo tipo di Punk, ed io (nella mia somma superiorità) ho l’onore di dargli un nome e caratterizzarlo per primo. In questa sede dovremo giustificare la presenza, in queste epoche futuristiche (che vanno dalla colonizzazione del Sistema Solare come asteroidi fino ad Alien). La spiegazione consiste in quattro punti: Evoluzione tecnologica, Necessità di durevolezza, i problemi dello spazio ed Estetica.*



Gli antichi, che ancora abitavano in un solo pianeta, si sarebbero chiesti vedendo i nostri attuali computer “Ma perché sono così esteticamente sgradevoli? Caratteri verdi, stringhe di comando, essenziali, caotici, complessi, non sono per nulla user friendly. Noi abbiamo smartphone intuitivi che anche un bambino comprende!”. La risposta è che questi computer hanno da tempo perso la necessità di essere user friendly, per via della realtà virtuale e della realtà aumentata. Gran parte dei contenuti informatici sono interfacciati direttamente nel cervello dell’utente, creando una complessa visione (a volte ibridata con quella dell’occhio, a volte invece un vero e proprio ambiente virtuale in stile sogno). Quindi gli schermi non hanno necessità di mostrarsi user friendly, dato che tutto viene mandato direttamente alla mente dell’utente, con un fotorealismo ed interfaccia amichevole assolutamente perfetti. Vuoi fare una ricerca? Un’infinita biblioteca si apre davanti a te. Vuoi vedere qualcosa? Lo vedrai materializzarsi davanti a te (questo anche grazie allo sviluppo di ologrammi). Gli schermi hanno perso dunque gran parte della loro utilità. Ma allora come mai si mostrano ancora nelle loro componenti ostiche?

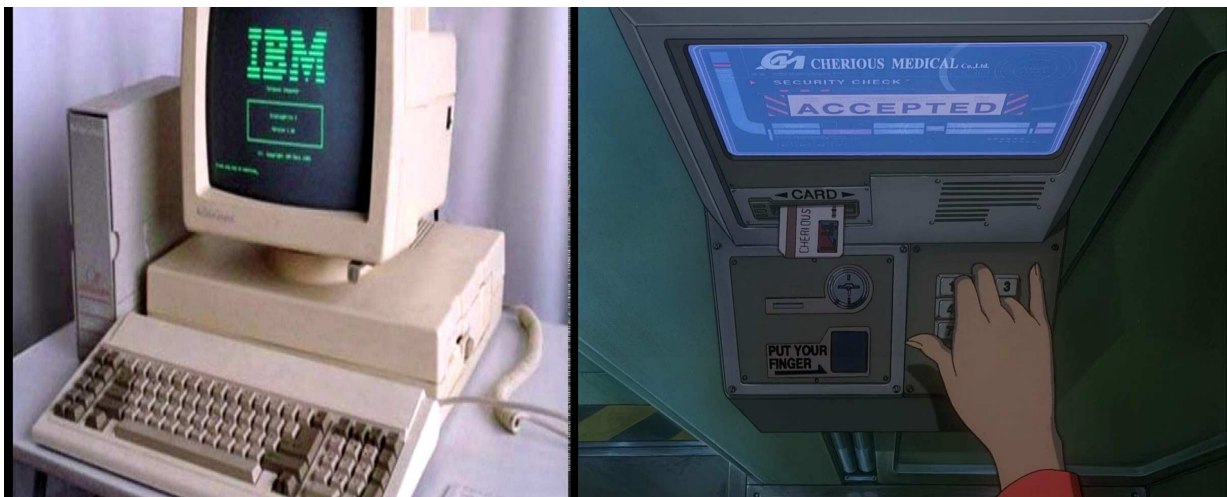


Esattamente come nell’antichità tutto era user friendly, ma era a volte necessario accedere ai “Livelli inferiori” della programmazione, sotto la pelle morbida del sistema operativo, dove tutto era stringhe di comando, così oggi i computer con i loro schermi servono ad interfacciarsi direttamente con la macchina. La gran parte dell’utilità offerta dal computer è automatica, è virtuale ed è user friendly, senza mostrare la vera natura di stringhe di comando. Nel momento in cui si volesse accedere a quella, si predilige utilizzare schermo e tastiera (poiché una parete bidimensionale di numeri non è qualcosa che il cervello o l’occhio digeriscono facilmente). Nel momento in cui è necessario operare diagnostica profonda, creare nuovi comandi, programmare, si utilizzano dunque gli schermi tradizionali.

Questo però spiega solo come mai gli schermi siano così essenziali, non come mai siano così tecnologicamente retrogradi: i computer sono tutti analogici, vecchio stile, rumorosi, le tastiere sono rialzate e rumorose a loro volta. La risposta a questo secondo enigma risiede nel fatto che, sulla Terra ed in altri luoghi civilizzati, stabili e ben sviluppati economicamente esistono in realtà hardware estremamente moderni, minimal e sofisticati. Ma la realtà dello spazio è diversa. Nello spazio è necessario viaggiare per giorni, mesi, anni, decenni, persino intere generazioni utilizzando sempre la stessa attrezzatura. Un minimo errore o rottura possono causare problemi ingestibili.

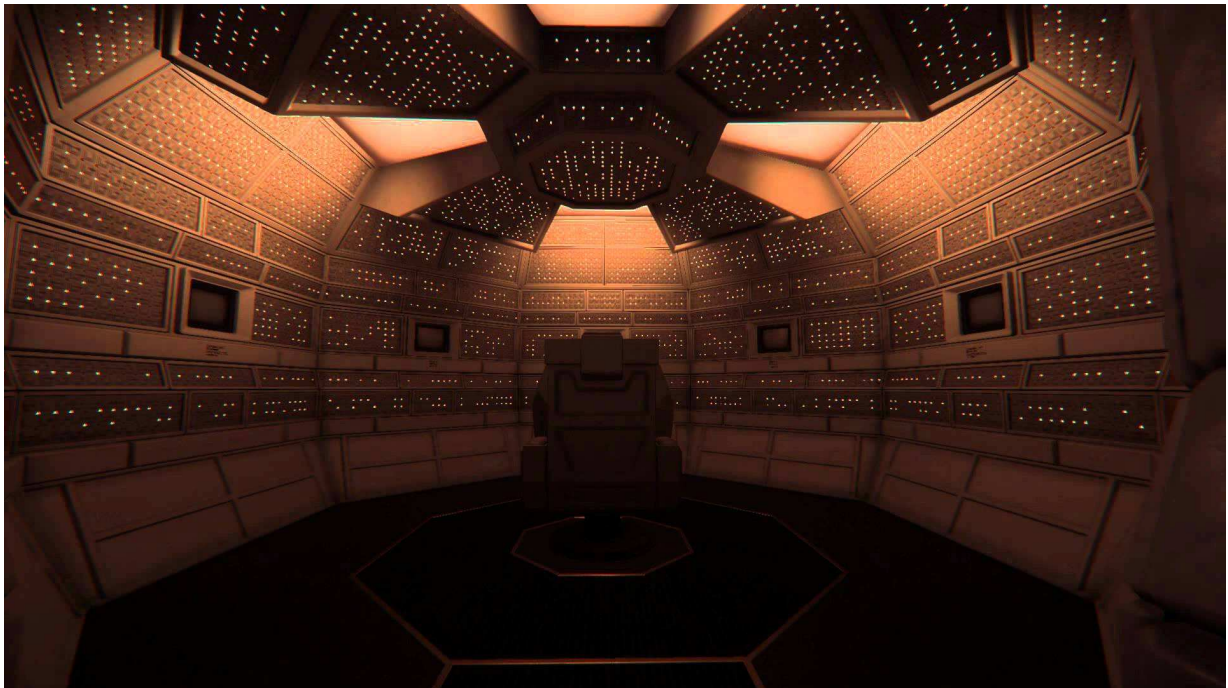


Ora, i più esperti tra gli Ingegneri conoscono una verità nascosta: le tecnologie “Digitali” e moderne sono sì sofisticate e migliori, ma anche meno durevoli e più soggette a danni, mentre le tecnologie “Analogiche” e antiche sono sì meno fedeli e potenti, ma sono più resistenti ed ancora oggi esistono Commodore originali che funzionano. Nello spazio bisogna utilizzare tecnologie affidabili e resistenti, e dunque si preferisce usare qualcosa di meccanicamente “meno attraente” ma che produce un risultato analogo (i nostri schermi sembreranno a tubo catodico, ma sono comunque molto superiori a quelli degli Antichi. I nostri computer sembrano dei Commodore ma sono potenti quanto mille dei supercomputer presenti nel ventunesimo secolo).



Non è solo una questione di durevolezza: ogni tanto qualcosa si rompe comunque. Mentre nel sofisticato e digitale è difficile riparare (tutto è interconnesso, minuscolo e fine); nei computer di una volta tutto era modulare (i computer di un tempo si potevano smontare pezzo per pezzo ed esaminare dove fosse il problema, con i computer moderni ciò è molto più difficile). I computer di oggi sono molto più modulari (anche più di quelli Retro): infatti da quando esiste il Cloud Computing, i computer hanno perso la necessità di essere potenti (poiché tutto viene elaborato altrove). Hanno bisogno di sole due cose: una buona connessione (ci torneremo a breve) ed una buona memoria (per immagazzinare i dati che vengono trasmessi). Per questo i moder-

ni computer sono unità modulari: l'unità di base è grossa come un libro, a cui si può attaccare (accanto) una seconda unità. Il computer è diventato spesso il doppio ma ha raddoppiato le sue capacità. Si possono aggiungere fino a sei unità modulari "tradizionalmente", ma è possibile estendere un computer all'infinito. Questo spiega anche l'utilizzo di Pseudo-cassette (che contengono in realtà micro-film con più dati di qualsiasi DVD), pseudo-Floppy (in realtà una forma di Hard Disk Rimovibile molto sottile), Cartucce (versioni ancora più piccole del Floppy) e l'uso di Dischi in pseudo-Vinile (in realtà dei Blu-Ray giganteschi che richiedono un giradischi). L'informatico moderno ha un computer da cui costantemente entrano ed escono floppy, dischi, unità rimovibili, si aggiungono e si sottraggono pezzi, il computer si espande fino a diventare un intero armadio o, nei casi più incredibili, una stanza intera (al punto di non necessitare del Cloud vista la sua enorme potenza). Per questo si usano tastiere retro, casse retro, schermi retro: è tutto più funzionale, più resistente e, in caso di problemi, facilmente riparabile e soprattutto modulare, quindi il danno si può isolare. Ma questo spiega solo metà di questo mondo, ma resta misterioso il perché spesso le Olo-Televisioni e gli Ologrammi e le comunicazioni radio siano così piene di interferenze, quasi come se l'hardware fosse difettoso e non ultra-moderno e solo "apparentemente" antico).



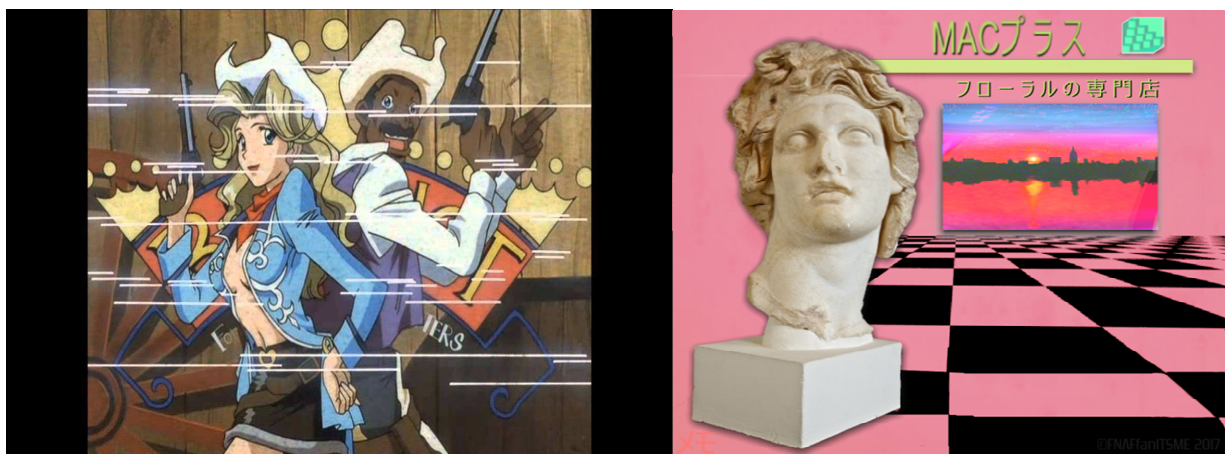
Questo non è dovuto in realtà alla tecnologia, bensì allo Spazio: quando un'astronave o un satellite o una base orbitante è lontana ore-luce dalla Terra o da qualsiasi sia la fonte del segnale, sono inevitabili infiniti disturbi, interferenze, problemi e ritardi. E' anzi grazie alla nostra immensa tecnologia che riusciamo a captare questi segnali comunque e processarli, lasciando alla macchina spesso il compito di "riempire i buchi" (in sostanza il segnale invia pochi impulsi che poi la macchina ricostruisce. Di fatto quando si vede uno Show in televisione, non si stanno guardando persone reali trasmesse bit per bit al televisore, bensì come il televisore "Interpreta" un set minimo di istruzioni combinandole tra loro. E' più sicuro così). Per questo i nostri cari eroi, viaggiando nello spazio, hanno la televisione sempre piena di interferenze e devono spesso dare qualche "Botta": non è il televisore ad essere vecchio, ma lo spazio a dare problemi! C'è inoltre da considerare che tutto ciò che esiste nell'astronave deve essere stampabile in 3D (altro fattore che genera questa estetica particolare) ed auto-diagnosticabile nei limiti del possibile, e che le navi spaziali spesso restano in servizio per secoli e finché funzionano si tende a non innovare e cambiare gli strumenti, permettendo la permanenza di computer e apparecchiature anche molto vecchie e che hanno visto giorni migliori. Del resto la colonizzazione è un affare lento, lungo e che permette pochi "scali a terra". Ma c'è un ultimo fattore da tenere in considerazione, per chiarire gli ultimi dubbi: durante la colonizzazione dello spazio ci fu una grandissima esplosione di nostalgia per la cultura Retro.



Le motivazioni erano semplici: la generazione dei Millennials era divenuta anziana, e divenne quindi la generazione dominante (con in mano tecnologia, Media, governo e cultura). La cultura che i millennials avevano adorato, tra gli anni 80 e 2010, divenne quindi cult. Si creò una grande passione per il modo in cui si intendeva anticamente il futuro: la gente non era più così affascinata dal futuro fatto di realtà aumentata e virtuale, schermi olografici. Un futuro “Blu e grigio”. La gente aveva nostalgia del vecchio modo di vedere il futuro, fatto di computer sempre più grossi ma al tempo stesso familiari, “Old style”, pixellosi. Si tende a pensare che la moda sia evolutiva, sempre diversa e cangiante. Invece la moda è almeno parzialmente ciclica, mode vecchie tornano con il tempo. E il Retro divenne di moda. La musica Synthwave, Vaporwave, la musica anni 80-90, le pubblicità, le sigle, la musica Lo-Fi, i suoni di computer, stampanti, l’odore della vernice, delle batterie, dei vecchi chip, dei vecchi computer, il suono informatico del PC che si avvia, dell’errore. Il ritorno di queste mode impose sull’estetica della tecnologia tutto questo. Per questo lo stile è di numeri e comandi verdi su sfondo nero, un po’ squadriati. Per questo c’è così tanta grafica pixellosa, per questo c’è così tanta passione per anche un ASPETTO retro, con annessi suoni e rumori. Rendono l’ambiente gradevole, interessante e sono popolari come negli anni 80 era popolare il Neon (ed era ovunque).



E questo spiega sostanzialmente come mai oggi, che abbiamo colonizzato tutto il Sistema Solare, tutto è così futuristico e al tempo stesso così old style. La nostra società è immersa nel Retro, nello sfrenato immergersi nei mercati e nel Cyberspazio sempre più frenetico, tra luci al neon e Gif di gattini. Non si capisce dove finisca la necessità e dove inizi lo sfizio, il Larping, il cos play, il “fingere” di vivere in un passato che è andato via troppo presto (è ancora viva gente che nacque quando l’umanità viveva solo sulla Terra e la Luna, nata quindi in una cultura ancora “terrestre” e basta, il 2000 era visto come nel 20000 si vedeva l’Illuminismo: inizio del presente). Un giorno questa moda finirà, la tecnologia si potenzierà al punto da vincere queste limitazioni e l’analogico sarà abbandonato. Quando il Cloud e le trasmissioni saranno chiare e potenti in tutto l’impero spaziale creato dagli umani, quando le macchine saranno così potenti da poter comunque agire senza pur occupando uno spazio microscopico, quando le macchine si potranno riparare da sole con maggiore efficacia e l’economia dei viaggi spaziali permetterà ricambi e innovazioni molto più frequenti, quel giorno tutto questo sparirà. Ma speriamo che quel giorno non giunga mai, o quantomeno il più tardi possibile.



**Il Vaporwave è morto, lunga vita al Vaporwave!**

