



Matteo Pasquinelli

Radikale maskiner versus imperiale teknomonstre

Vi er så vant til globaliseringsbevegelsens tradisjonelle former for *representasjon* at vi er ute av stand til å forstå de nye *productive* konfliktene som finner sted. Marx begrep "det allmenne intellekt" har blitt stamfar til en stadig større familie av konsepter: kunnskapsbasert økonomi, kollektiv intelligens, masseintellektualitet, immaterielt arbeid, det kognitive proletariat, nettverkssamfunn, kreativ klasse og så videre. Konturene tegnes av en radikal, global klasse i krysningspunktet mellom aktivisme, kommunikasjon, kunst, nettverksteknologi og uavhengig forskning. Og fri programvare (open source) invaderer alle disipliner: open source-arkitektur, open source-litteratur, open source-demokrati, open source-byer. Hvordan kan vi omgjøre kunnskapsdelingen, verktøyene og rommene til produktive, radikale og revolusjonære maskiner som kan representere en ny modell i forhold til det svært populære konseptet fri programvare?

Hver og en av oss er en virkelighetens maskin,
hver og en av oss er en konstruktiv maskin.
(Toni Negri)

For det første fungerer selvsagt de tekniske maskinene kun under den betingelse at de ikke bryter sammen (...). Begjærsmaskiner bryter derimot kontinuerlig sammen når de virker, og virker kun ved å knekke sammen (...). Innen kunsten kommer denne eiendommeligheten ofte til anvendelse ved at det skapes genuine gruppefantasmer som kortslutter den sosiale produksjon med en begjærproduksjon, og som introduserer en sammenbruddsfunksjon i de tekniske maskinenes reproduksjon.
(Gilles Deleuze og Félix Guattari, *Anti-Ødipus*, s. 41–42)

Hva er kunnskapsdeling? Hvordan fungerer kunnskapsøkonomien? Hvor og når er det allmenne intellekt i virksomhet?

Vi snakker gjerne om det allmenne intellekt i entall, men burde snakke om det i flertall. Det finnes mangfoldige former for kollektiv intelligens. Noen kan ta form av totalitære kontrollsystem, som den militaristiske *management*-ideologien de nykonservative i USA eller Microsoft-imperiet står for. Andre kommer til uttrykk i sosialdemokratiske byråkratier, i politiets kontrollapparat, i børsspekulantenes matematikk, i byenes arkitektur. I tråd med Michel Foucault, som snakket om *statliggjøring av det biologiske*,¹ fremmer Paolo Virno i denne forbindelse begrepet *statliggjøring av intellektet*.² I filmatiske dystopier som 2001 — en *romdyssé* og den nyere

Matrix utvikler maskinenes hjerner en så stor grad av selvbevissthet at de forsøker å kvitte seg med menneskene.

På den andre siden finnes former for "god" kollektiv intelligens som skaper internasjonale samarbeidsnettverk, som *alter*globaliseringsbevegelsen, nettverk av utsatte arbeidere, fri programvare-utviklere eller medieaktivister. Disse formene for kollektiv intelligens produserer også kunnskapsdeling på universitetene, åpne "Creative Commons"-lisenser og deltakerbaserte byplanleggingsprosjekter, samt fortellinger og forestillinger om frigjøring.

I et mer geopolitisk perspektiv kan vi se for oss at vi lever i en av Philip K. Dicks paranoide science fiction-scenarier, der verden domineres av én Intelligens, men innenfor denne utkjempes en krig mellom det allmenne intellektets to motstridende, men likevel sammenflettede Organisasjoner.

Vi er så vant til globaliseringsbevegelsens tradisjonelle former for *representasjon* at vi er ute av stand til å forstå de nye *productive* konfliktene som finner sted. Og bekymret som vi er over den globale krigen, klarer vi ikke å ta inn over oss hvor sentral denne andre konfrontasjonen er. I tråd med Manuel Castells' analyse kan vi definere den globale bevegelsen som en *motstandssubjektivitet* som mislykkes med å bli en *prosjektsubjektivitet*. Vi vet ikke hvor stor avstanden er mellom globaliseringsbevegelsen og den kapitalistiske produksjonens sentrum, eller virkelighetsproduksjonens sentrum som styres av den kollektive intelligens. I en omskriving av Paolo Virno kan vi si at de nye produksjonsformene allerede inneholder for mye politikk til at bevegelsens politikk "igjen kan få en selvstendig verdighet".³

Tre typer handlinger (arbeid, politikk, kunst), som var strengt atskilt fra hverandre på 1800-tallet, er i dag integrert i den samme tilnærmingen og står sentralt i alle produksjonsprosesser. For å arbeide, drive politikk og skape kunst trenger man i dag en hybrid kompetanse. Det innebærer at vi alle er arbeidere-kunstnere-aktivister, men det betyr også at rollene "aktivist" og "kunstner" er overskredet og at man nå tilegner seg slik kompetanse i et felles rom som er det kollektive intellektets sfære. Begivenhetene i 1977 (vi tenker her både på den italienske autonome bevegelsen og punk-fenomenet) markerte slutten på paradigmet "revolusjon" til fordel for "bevegelser". Disse begivenhetene åpnet nye konfliktrom innenfor feltene kommunikasjon, media og forestillingsproduksjon. Vi har en stund nå vært i ferd med å oppdage at også "bevegelsen" som form må overskrides, antakelig til fordel for "nettverket", noe Michael Hardt og Toni Negri allerede har beskrevet i boken *Multitude*.⁴

Med Marx' *Grundrisse* som opprinnelse, har begrepet "det allmenne intellekt" blitt stamfar til en stadig større familie av konsepter: kunnskapsbasert økonomi, kognitiv kapitalisme, kollektiv intelligens, masseintellektualitet, immaterielt arbeid, kognitariat (det kognitive proletariat), nettverkssamfunn, kreativ klasse, kunnskapsdeling, og så videre. De siste årene er det politiske vokabularet beriket med sterkt beslektede kritiske verktøy som vi bruker uten å vite hva de egentlig tjener til.

Vi venter på at nye former skal gjøre krav på den rollen som innenfor det samme feltet bunner i begjær, kropp, estetikk, biopolitikk. Samtidig har vi i bakhodet diskusjonene om *cognitive* versus *prekære* arbeidere: Dette er to sider av samme mynt, som "sannsigerne" i chainworkers.org har syntetisert på følgende måte: kognitive arbeidere er nettverkere (*networkers*), prekære arbeidere er nettverkede (*networked*), førstnevnte er hjernearbeidere

(*brainworkers*), sistnevnte kjedearbeidere (*chainworkers* — både i kommersielle og industrielle kjeder). Førstnevnte er de som først forføres og deretter blir forlatt av selskaper og finansmarkeder, mens sistnevnte er de som ruineres og havner i en prekær situasjon som følge av den globale kapitalens strømmer.⁵

Sannheten er at vi leter etter en ny kollektiv aktør og et nytt støttepunkt for den etter hvert rustne revolusjonære vektstangen. Det at konseptet "multitude" (mangfoldet, mylderet, mengden) har hatt en slik fremgang, et også et uttrykk for denne mangelen på holdepunkter. Proletariat og multitude, parti og bevegelse, revolusjon og egenorganisering. I dag er det gjennom multitudens allmenne intellekt eller til og med dens "allmenne kropp"⁶ at man ser for seg den kollektive aktør — *kropp-nettverket* der nettverket ikke bare er en organisasjonsform, men selve kroppen. Denne kollektive aktøren skal representere et nivå av autonomi og egenorganisering hvis handlingsfelt, i vestlige og industrialiserte land, er den kognitive, underholdningsindustrielle og biopolitiske kapitalismen.

Hva slags forhold har teknologien til kroppen? Og mer spesifikt, hva slags forhold har nettverksteknologien til multitudens kropp? I en annen paranoid fabel kan vi tenke oss at teknologien spiller rollen som siste ledd i en saga av kollektive aktører, frembrakt og produsert av historiens *logos*. Denne sagaen utfolder seg som en russisk matrusjka-dukke: Den første dukken symboliserer religion, de neste teologi, filosofi, ideologi, vitenskap, helt til den siste som representerer teknologien. I realiteten er ikke utviklingen så lineær, men bildet understreker at informasjons- og intelligensteknologi er et produkt av en stratifikasjon (lagdeling) i tenkningens historie, selv om vi bare husker den aller siste episoden i denne sagaen, altså internett som inkarnasjonen av drømmene til den politiske generasjonen på 60- og 70-tallet.

Maskinenes innside består altså ikke bare av abstrakte beregninger skapt av intellektet, men også rester av fortidens kollektive spøkelser. Hvordan har vi havnet i denne situasjonen?

Vi befinner oss på et punkt der ulike historiske plan løper sammen. For det første har vi arven fra de historiske avantgardebevegelsene, deres syntese mellom estetikk og politikk. Videre har vi kampene rundt 1968 og 1977 som åpnet nye konfliktrom utenfor fabrikken, innen forestillingsproduksjon og kommunikasjon. Deretter har vi sett den svulst-artede ekspansjonen av underholdningssamfunnet og markeds- og merkevareøkonomien, forvandlingen av det fordistiske lønnsarbeidet til postfordistisk, autonomt og prekært arbeid, informasjonsrevolusjonen og fremveksten av internett, nettøkonomien og nettverkssamfunnet. Utopien er i dag "verdsliggjort" av teknologien, og den høyeste formen for utøvelse av representasjon blir en *molekylær markedsproduksjon*.

Det finnes de som oppfatter perioden vi lever i som et vitalt globalt nettverk, andre ser den som en ugjennomtrengelig tåkeheim, noen tolker den som en ny form for utbytting, og endelig finnes det de som opplever den som en periode full av muligheter. Fenomenets tetthet har i dag nådd et nivå av kritisk masse og tegner konturene av en radikal, global klasse i krysningspunktet mellom aktivisme, kommunikasjon, kunst, nettverksteknologi og uavhengig forskning. Hva innebærer det å være *produktiv* og *prosjektuell*, å gå bort fra den rådende *representasjonen* av konflikt og *representative* former for politikk?

Det finnes en metafor som har hegemoni i den politiske debatten, i kunstverdenen, innen filosofi og i mediekritikk, samt i nettverkskulturen: fri programvare. Denne metaforens tvilling, *open source* (åpen kildekode), invaderer alle disipliner: open source–arkitektur, open source–litteratur, open source–demokrati, open source–byer... Programvare er immaterielle maskiner (apparater). Metaforen fri programvare er i våre øyne litt for enkel på grunn av dens immaterialitet. Og som følge av denne immaterialiteten har den ofte vanskelig for å få fotfeste i den virkelige verden. Selv om vi vet at dette er en god og rettferdig sak, spør vi oss (riktignok med et anstrøk av polemikk) om hva som egentlig vil være annerledes dersom alle datamaskiner i verden tar i bruk fri programvare.

Det mest interessante med fenomenet *free software*, er det enorme samarbeidsnettverket av programmerere som er utviklet på verdensbasis. Men hvilke andre konkrete eksempler kan vi trekke frem for å foreslå nye aksjonsformer i den virkelige verden og ikke bare i den digitale? På 70–tallet hadde Gilles Deleuze og Félix Guattari intuisjonen om det "maskiniske", som en introjeksjon/imitasjon av den industrielle produksjonsmåten. Til syvende og sist dreide det seg om en hydraulisk materialisme som snakket om begjærende, revolusjonære, sølibatære og krigerske maskiner, og ikke representasjoner og ideologier.⁷ Deleuze og Guattari tok maskinen ut av fabrikken, og det er opp til oss i dag å trekke den ut av nettverket og forestille oss en post–internett–generasjon.

Det kognitive arbeidet er det arbeidet som produserer maskiner, maskiner av alle slag. Det produserer ikke bare programvare, men også elektroniske maskiner, narrative maskiner, reklamemaskiner, mediemaskiner, resiterende maskiner, psykiske maskiner, sosiale maskiner, begjærsmaskiner. På 1800–tallet viste definisjonen av en maskin til en innretning som omformet energi. På 1900–tallet begynte Turings maskin — datamaskinens opprinnelse — å tolke informasjon i form av sekvenser med 1– og 0–tall. For Deleuze og Guattari er begjærsmaskinen snarere en "maskin" som genererer, kutter og setter sammen strømmer og kontinuerlig produserer det *virkelige*. I dag ser vi maskinen som grunnformen for det allmenne intellekt, det vil si knutepunktene i den kollektive intelligensens nettverk, alle materielle og immaterielle innretninger som organisk knytter sammen økonomiens og begjærets strømmer.

På et høyere nivå kan nettverket i seg selv betraktes som en megamaskin bestående av andre maskiner, der også multituden blir maskinisk. Som Hardt og Negri skriver i *Imperiet*:⁸ "multituden anvender ikke bare maskiner for å produsere, men blir også i stadig større grad selv maskinisk, i takt med at produksjonsmidlene mer og mer blir integrert i multitudens sinn og kropper. I den sammenheng betyr tilbaketakelse å ha fri tilgang til (og kontroll over) kunnskap, informasjon, kommunikasjon og følelser ettersom disse er noen av de fremste biopolitiske produksjonsmidlene. At disse produktive maskiner er integrert i multituden betyr ikke at multituden kontrollerer dem. Tvert imot gjør dette multitudens fremmedgjøring enda verre og mer skadelig. Retten til tilbaketakelse er i realiteten multitudens rett til selvkontroll og autonom selvproduksjon."⁹

Med andre ord har fabrikken i den post–fordistiske perioden kommet ut av fabrikken og hele samfunnet er blitt en fabrikk. Dersom multituden allerede er maskinisk, tilsier det at en omstyrting av dagens produksjonssystem i retning en tilstand av autonomi kan bli mulig gjennom et nyrespark som kobler multituden løs fra den retningen som styres av kapitalen. Men det å "ta kontroll

over produksjonsmidlene" er ingen enkel operasjon i dagens situasjon. For selv om det er riktig at det viktigste arbeidsredskapet i dag er hjernen, og at arbeiderne i prinsippet derfor umiddelbart kan ta tilbake kontrollen over dette produksjonsmiddelet, er det samtidig slik at kontrollen og utbyggingen i samfunnet også er blitt immateriell, kognitiv og nettverksbasert. Multitudens allmenne intellekt er ikke alene om å ha utviklet seg, også Imperiets intellekt har gjort det. Arbeidere bevæpnet med datamaskiner kan ta tilbake kontrollen over visse produksjonsmidler, men så fort de hever blikket fra skrivebordet på datamaskinene sine, blir de konfrontert med en Godzilla de ikke hadde forutsett, nemlig fiendens allmenne intellekt.

Sosiale, statlige og økonomiske metamaskiner som vi, menneskene, er koblet til som var de proteser, kontrolleres av bevisst og ubevisst automatikk. Metamaskinene styres av en viss type kognitivt arbeid (det politiske, administrative og ledelsesmessige arbeidet) som i stor skala prosjekterer, organiserer og kontrollerer en form for allment intellekt — et allment intellekt som vi har unnlatt å ta med i betraktning og som først og fremst representeres av en figur som vokste frem fra midten av det 20. århundret: *lederen* (manager).

Som Franco "Bifo" Berardi minner oss om ved å sitere George Orwell,¹⁰ er det lederne som i dag har kommandoen i den post-demokratiske verden (eller om man vil, i Imperiet). I *Second Thoughts on James Burnham* fra 1946 skrev Orwell: "Kapitalismen er i ferd med å forsvinne, men det er ikke sosialismen som erstatter den. Det som nå vokser frem, er en ny type planstyrt og sentralisert samfunn som vil bli verken kapitalistisk eller demokratisk, i noen akseptabel betydning av ordet. Herskerne i dette nye samfunnet vil være de som faktisk kontrollerer produksjonsmidlene, det vil si foretaksledere, teknikere, byråkrater og soldater, som Burnham har slått sammen under betegnelsen *managers*. Disse menneskene kommer til å avskaffe den gamle kapitalistiske klassen, knuse arbeiderklassen og organisere samfunnet slik at de beholder den økonomiske makten i egne hender. Privat eiendomsrett vil bli avskaffet, men uten å erstattes av kollektivt eierskap. Det vil ikke lenger finnes små uavhengige stater, men store statlige enheter konsentrert rundt store industrisentre i Europa, Asia og Amerika. Disse superstatene vil kjempe mot hverandre. Disse samfunnene vil være svært hierarkiske med et talentaristokrati på toppen og en masse av halvslaver på bunnen."

I begynnelsen av denne artikkelen omtalte vi de to motstridende intelligenser og hvilke former disse antar. Multituden fungerer som en maskin fordi den opererer i tråd med et skjema, en *sosial software*, som er utformet for å utnytte dens energi og iderikdom. *Teknomanagers* (både offentlige, private og militære) utarbeider og kontrollerer bevisst eller ubevisst maskiner som er oppbygd av mennesker som er koblet sammen. *Det allmenne intellekt frembringer monstre*. Den globale bevegelsens intelligens har lite å stille opp med mot invasjonen av det nyliberale *teknomanagement*.

Hva må gjøres? Vi må finne opp virtuose, revolusjonære, radikale maskiner som kan plasseres i nettverkets knutepunkter, for på den måten å stå opp mot det allmenne intellekt som administrerer de imperiale metamaskinene. Og før vi tar fatt på dette, må vi bli bevisst tettheten til den "intelligens" som er konsentrert i alle varer, organisasjoner, budskap, media og maskiner i det postmoderne samfunnet.

Ikke hat maskinen, vær maskinen. Hvordan kan vi omgjøre kunnskapsdelingen, verktøyene og rommene til produktive, radikale og revolusjonære maskiner

som kan representere en ny modell i forhold til det svært populære konseptet fri programvare? Denne utfordringen er identisk med den som man tidligere formulerte som "å ta kontrollen over produksjonsmidlene". Vil den globale, radikale klassen klare å skape sosiale maskiner som er i stand til å utfordre kapitalen og fungere på et nivå av autonomi og selvproduksjon? Radikale maskiner som er i stand til å konfrontere teknomanagementets intelligens og de imperiale maskinene som finnes overalt rundt oss? Kampen "multituden versus imperiet" blir en kamp mellom "radikale maskiner versus imperiale teknomonstre". Hvordan skal vi starte arbeidet med å konstruere disse maskinene?

Når man befatter seg med teknologi, står man alltid i fare for å videreføre maktens og kapitalens språk. Historien er spekket med "radikale maskiner" som er forvrent til å bli nye verktøy for kontroll og utbytting. Vi kan også se hvordan hackerens kreativitet gradvis blander seg med forherligelse av industriell funksjonalisme. Det stadige refrenget om den frie programvarens overlegenhet og pålitelighet er i dag så overbevisende at selv de militære har tatt det til seg. Utover den politiske myten hackeren representerer, utgjør han en pakt med djevelen, sistnevnte representert ved teknokratiet (i større grad selve teknologiens implisitte makt enn teknokratene). Man erklærer alltid den samme offisielle definisjonen: "Fri programvare er et spørsmål om frihet, ikke pris. For å forstå konseptet, bør du tenke på fri som i *frie yringer*, ikke som i *fri drikke*."¹¹

Men bakenfor disse subtile nyansene glemmer man frihetens "eminente kollega", nemlig det *frie markedet*. Og det hele fremstilles som om den immaterielle programvareteknologien innehar så godt som alle fullmaktene til et guddommelig, ufeilbarlig *logos*. Deleuze og Guattari beskrev maskiner som fungerte ved å bryte sammen, nettopp for å unngå faren for funksjonalisme og overtakelse fra de kapitalistiske megamaskinenes side. Når man i den offisielle definisjonen av fri programvare baserer seg på begrepet "ytringsfrihet", får den en fullstendig "liberal" klang. Hva innebærer det å programmere fri programvare? Det viktigste punktet ser ut til å være å skrive programvare som fungerer, og desto bedre om kildekoden er åpen og reproducerbar.

Utover dette har den politiske betydningen av og den utopiske investeringen i fri programvare sammenheng med den sosiale og økonomiske konteksten som omgir den, strømmene den knytter seg til. Fri programvare har for eksempel en særegen betydning i *telecentros* i brasilianske forsteder (sosial autonomi) og en helt annen i nystartede it-bedrifter i Silicon Valley (industriell innovasjon). I den grad disse to tilnærmingene opererer på samme felt, på hvilken måte påvirker de hverandre? Har en duo av denne typen nødvendigvis en positiv effekt? Det er vanskelig å svare på et så komplekst spørsmål på noen få linjer, men én ting er vi overbevist om: Fri programvare representerer en global begjærsinvestering.

For å oppsummere dette i noen få ord, kan vi si at Linux er det nye kognitive narkotiske stoff som har erstattet LSD innenfor alle alternative kulturer. Fri programvare representerer frihet og selvstyre i forholdet mellom vår kropp og teknologien. Dette dreier seg om et aspekt som har mindre å gjøre med den frie programvarens hellige "yteevne" enn med det transparente og kreative forholdet den etablerer mellom kroppen og maskinen. Oppmerksomheten om dette aspektet er selvfølgelig liten blant tilhengerne av fri programvare, og omfatter kun deler av det medieaktivistiske miljøet.

Ved nok en gang å referere til Deleuzes og Guattaris tanker om teknologi, kan vi si at utfordringen som stilles av konseptet begjærsmaskin bygger nettopp på forsøket på å forene både koden, inkarnasjonen av intellektet, og nivået av produksjon–konsumpsjon–degradasjon, det vil si *begjæret*. På et annet nivå søker konseptet begjærsmaskin — ved å gjenoppta fornemmelsene til skikkelsen Samuel Butler ser for seg i *Erewhon*¹² — å viske ut skillet mellom menneske og teknologi. Maskinene er organismer som bruker mennesket som reproduksjonsapparat: Det er ikke noe bemerkelsesverdig ved dette når vi vet at selv i naturen kan ikke kløveren reproducere seg uten innblanding fra vepsen. Det maskiniske hos Deleuze og Guattari avviser enhver form for *cyborg*–fetisjisme. Menneskets identitet oppløses som den maskiniske identitet: I deres sted finner vi en kontinuerlig strøm av tegn, objekter, innretninger og delorganer som innlemmes i hverandre uten hierarki og uten identitet.

Radikale maskiner er maskiner som forbruker et overskudd av begjær. På hvilken måte kan man utfordre de totalitære intelligenser og de imperiale metamaskinene som vi har beskrevet ovenfor? I praksis kjemper vi allerede innenfor det samme felt, begjærets, men vi vil ikke innrømme det. Fremfor alt fordi når det gjelder begjærsmaskinen — et konsept som er skapt for å bryte med menneskets kjedsommelige integritet — har vi alltid bare forherliget dens teknologiske dimensjon. Det er også tilfellet med den mytepregede forestillingen vi har av *cyborg*en eller det allmenne intellekt.

I virkeligheten kobles kropp og maskin fra hverandre og dette resulterer i en "bristet" kropp, et *kropp–nettverk* bestående av en fortetting av delobjekter, innretninger, strømmer av informasjon og bilder — det vil kaller *nevrokropp*. Det er på dette feltet, som både er biopolitisk og svært konkret, at den kognitive kapitalismen og de totalitære intelligenser griper inn.

Mens alle er opptatt med å snakke om fri programvare og forsøker å konstruere fullkomne maskiner, foretrekker vi, fremfor denne eugeniske fremstillingen av det digitale, å fremheve syntesen *nevrokropp* som kontinuerlig degraderes. *Nevrokroppen* er vår visjon om en maskin, en pervers og polymorf forbindelse, som gir oss mulighet til ikke bare å koble oss til analoge og digitale innretninger, men også til underholdningsverdenens bilder, og sågar til former for urbant rom, som i James Graham Ballards *The Atrocity Exhibition*.¹³ Det er nettopp Ballard som minner oss om at nevrokroppene dessuten er den biopolitiske maktens mest utviklede former — det vil si de mediale forlengelsene av hollywoodskuespillere som har innlatt seg på politikk, som Ronald Reagan og Arnold Schwarzenegger.

Begrepet *nevrokropp* gjør det mulig å integrere maskinen og nettverket, nervesystemet og fantasien, det fysiske rommet og det psykiske rommet. *Nevrokroppen* representerer forbindelsen mellom det indre nervesystemet og det kollektive nervesystemet med dets teknologiske, mediale og underholdningsmessige proteser. *Nevrokroppens* grenser strekker seg iblant så langt at den omfatter det allmenne intellekt i form av kollektivt nettverk. Kommunikasjons-, informasjons- og underholdningsnettverkene blir strømmer av delobjekter som utgjør våre *kropp–nettverk*. Og på samme måte blir de personlige mediene i vår hverdag også delobjekter som vårt begjær liker å sette sammen og stokke om på.

Samtidstenkningen har alltid forestilt seg *cyborg*en i en fysisk skikkelse, en slags morbid sammenstilling av kaldt metall og bløtt kjøtt, slik enkelte kunstnere som herjet på 90-tallet antydte. William Gibson forsøkte derimot å

resonnere utenfor "de newtonske paradigmer som fremholder at det *fysiske* kun forholder seg til ting man kan se og berøre".¹⁴ I teksten *In the visegrips of Dr. Satan*, hevder Gibson at selv strømmen av bilder på en tv-skjerm som treffer et barns synsnerver er noe "fysisk". Det samme gjelder nevronenes kjemiske strukturer når de utsettes for stimuli: "Vi er alle delaktige i en omfattende fysisk konstruksjon bestående av nervesystemer som er kunstig knyttet sammen. Den er usynlig. Vi kan ikke berøre den."

På samme måte er *nevrokroppen* en utvidet oppfatning av den daglige "augmented reality",¹⁵ bestående av informasjonsnettverk, bildestrømmer og sammenkoblede innretninger. Når vi snakker om "radikale maskiner" mener vi derfor ikke den kollektive intelligensens "smykker", men snarere innlemmingen av maskiner som står i konflikt med det kollektive nervesystemet og psykosfæren. Hvis den fremskredne kapitalismens hjerte bunner i biopolitisk produksjon og nettverk, er det umulig å se for seg en konstruksjon av radikale maskiner som ikke vil fungere som nevrokropper, det vil si maskiner som virker både på kroppens, begjærets og fantasiens plan.

¹ Michel Foucault, *La volonté de savoir*, Éditions Gallimard, Paris 1976. Norsk utgave *Viljen til viten*, første gang utgitt i 1995.

² Paolo Virno, *A Grammar of the Multitude*, Semiotext(e), New York, 2003. Originalutgave: *Grammatica della moltitudine*, Derive Approdi, Roma 2002.

³ Samme kilde som over.

⁴ Michael Hardt og Antonio Negri, *Multitude*, Éditions La Découverte, Paris 2004 pour la traduction française.

⁵ Chainworkers, Il precognariato. L'europrecariato si è sollevato, 2003, publié sur www.rekombinant.org/article.php?sid=2241.

⁶ Selon l'expression de M. Hardt et A. Negri in *Empire, Exils* Éditeur, Paris 2000 pour la traduction française, p. 432.

⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *L'anti-œdipe*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972. *Anti-Ødipus : kapitalisme og schizofreni* / Gilles Deleuze og Félix Guattari ; oversatt av Knut Stene-Johansen ; med forord av Michel Foucault. — Oslo : Spartacus, 2002. — 494 s. — (194)

⁸ Michael Hardt og Toni Negri, *Imperiet*, Spartacus Forlag, 2005.

⁹ Michael Hardt og Toni Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, 2004.

¹⁰ Franco "Bifo" Berardi, *Il totalitarismo tecno-manageriale da Burnham a Bush*, 2004.

¹¹ Se "The Free Software Definition", www.gnu.org/philosophy/free-sw.html.

¹² Samuel Butler, *Erewhon*, 1872.

¹³ James Graham Ballard, *The atrocity exhibition*, Doubleday & Company, 1970.

¹⁴ W. Gibson, "In the visegrips with Dr. Satan (with Vannevar Bush)", 2002, publisert på www.williamgibsonbooks.com/archive/2003_01_28_archive.asp.

¹⁵ "I motsetning til virtuell virkelighet, innebærer prinsippet 'augmented reality' å utvide en virkelighetsvisjon med elementer fra et virtuelt, simulert univers." (Kilde: www.linux-france.org/prj/jargonf/A/augmented_reality.html).

Published 2005–12–07

Original in Italian

Translation by Gøril Eldøen

Contribution by Multitudes

First published in *Le Monde diplomatique (Oslo)* 11/2005 (Norwegian version),

Multitudes 21 (2005) (French version), and *Rekombinant.org* (Italian version)

© Matteo Pasquinelli/Multitudes

© Eurozine