

NUOVE STRATEGIE DI CLASSE VETTORIALISTA

[McKenzie Wark, Christophe Degotin](#)

Associazione Moltitudini | [« Moltitudini »](#)

2013/3 n. 54 | pagine da 191 a 198

ISSN 0292-0107

ISBN 9791091887205

DOI 10.3917/mult.054.0191

Articolo disponibile online su:

<https://www.cairn.info/revue-moltitudes-2013-3-page-191.htm>

Distribuzione elettronica Cairn.info per Association Multitudes. ©
Associazione Moltitudini. Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.



Nuove strategie vettoriali di classe

McKenzie Wark

Nicholas Negroponte è l'incarnazione pubblica di ciò che la classe vettoriale vorrebbe vedere diventare la classe hacker¹. È un evangelista. C'era una volta una classe media che mandava missionari con Bibbie in giro per il mondo.

Nella sua fase di declino, ha inviato tecnocrati armati di Milton Friedman a dittature in erba.

Negroponte ha un'idea migliore.

"Nicholas Negroponte progetta di paracadutare [tablet della sua associazione One Laptop Per Child] in villaggi remoti in modo che i bambini imparino a leggere. [...] I tablet non verranno forniti con risorse per adulti o educative; Negroponte si è detto convinto che fossero progettati per i bambini e che voleva vedere se le tavolette potevano insegnare loro a leggere senza ulteriori istruzioni."

Fortunatamente, i tablet sono stati progettati per resistere a una caduta di nove metri, ma le teste dei bambini potrebbero non essere state progettate per riceverli.

La classe vettorialista

Qui, nel mondo supersviluppato, la borghesia è morta. Ha smesso di governare e governare. Il potere è nelle mani di quella che ho chiamato la *classe vettoriale*. Mentre la vecchia classe dirigente controllava i mezzi di produzione, la nuova classe dirigente ha un interesse limitato nelle condizioni materiali di produzione, nelle miniere, negli altiforni e nelle catene di montaggio. Il suo potere non risiede nella proprietà di queste cose, ma nel controllo della logistica, di come vengono gestite.

¹ Questo testo costituisce il capitolo 15 di McKenzie Wark, *Telesthesia. Comunicazione, cultura e classe*, Polity Press, Cambridge, 2012, pp. 163-169. Le ultime tre sezioni sono tratte dalla versione estesa, pubblicata in Tre bor Scholz (a cura di), *Digital Labor. Internet come parco giochi e fabbrica*, Routledge, New York, 2013, pp. 73-75.

² Mark Hachman, «Negroponte: "We" Throw OLCP Out of Helicopters», *PCMag*, 2 novembre 2011 disponibile su www.pcmag.com

Il potere vettoriale ha due aspetti, intensivo ed estensivo. Il vettore intensivo è la potenza di calcolo. È il potere di modellare e simulare. È il potere di monitorare e calcolare. Ed è anche il potere di giocare con l'informazione, di trasformarla in racconto e poesia.

Il vettore estensivo è il potere di muoversi

informazioni da un luogo all'altro. È il potere di muovere e combinare tutto con tutto il resto come risorsa.

Ancora una volta, questo potere non ha solo un aspetto razionale, ma anche poetico.

Il potere vettoriale può quindi fare a meno di gran parte della macchina della vecchia classe dirigente capitalista. Non importa chi possiede davvero una particolare stufa o catena di montaggio. La classe vettoriale subappalta queste funzioni. L'ascesa di un'industria manifatturiera in Cina e di un'industria dei servizi in India non significa che questi stati sottosviluppati si stiano unendo al mondo capitalista sviluppato. Al contrario, si confrontano con un mondo supersviluppato, dominato dalla classe vettoriale.

La classe vettoriale è unita solo nel desiderio di un mondo libero dai compromessi che il suo predecessore capitalista è stato costretto a fare. Nonostante tutte le sue tragedie, il XX secolo è stato il secolo del socialismo, ma le sue vittorie sono rimaste per lo più confinate all'Occidente. In Occidente, lavoro e capitale sono legati. Il capitale era obbligato a concedere una sostanziale socializzazione del plusvalore. Abbiamo ottenuto l'istruzione gratuita, i servizi sanitari, il diritto di voto, l'emancipazione (parziale) delle donne.

I principi del *Manifesto Comunista* sono stati infatti realizzati – in Occidente. È proprio questo compromesso che oggi è in procinto di essere annullato.

La classe vettoriale trova sempre meno interesse per la sopravvivenza degli spazi nazionali di produzione e consumo. Il fordismo è morto. Ciò che la classe vettoriale desidera è avere una relazione con il mondo.

zione in cui quest'ultimo mette a completa disposizione il proprio corpo, senza impegno di alcun tipo. È forse per questo che la forma culturale che meglio può rendere conto del potere vettoriale è la pornografia.

Il complesso mediatico-militare

La classe vettoriale non è, però, coerente nei suoi interessi e nelle sue strategie. Consiste di almeno due fazioni. Potremmo descrivere la classe vettoriale nel suo insieme come un complesso *militare -di intrattenimento*.

Ciò che distingue le due fazioni è che una cerca l'intrattenimento come strategia militare, mentre l'altra cerca la strategia militare come intrattenimento.

Nel mezzo c'è quella che William Gibson chiama la Guerra Fredda di Secessione nel suo romanzo *Source Code 5*.

Ciò che vediamo svolgersi nello spettacolo della politica americana dell'inizio del 21° secolo è l'effetto superficiale di questa guerra fredda di secessione. Una delle fazioni è interessata solo alla "strategia delle risorse". Ritiene di aver acquisito l'ultima fonte non sfruttata di petrolio e gas naturale in Iraq e ha cercato di costruire l'infrastruttura logistica per garantirla.

Lungi dall'essere un fallimento, la sua avventura in Iraq è un completo successo. Non è mai stata interessata all'Iraq come "democrazia". Per molti versi, più la situazione è instabile, meglio è. Le basi in costruzione hanno lo scopo di proteggere il petrolio, non gli abitanti.

³ Si veda in proposito l'ormai classica presentazione di Michel Aglietta, *Régulation et crises du capitalisme*, Odile Jacob, Paris, 1997.

⁴ Voir Stewart Home, *Blood Rites of the Bourgeoisie*, Book Works, Londra, 2010.

⁵ William Gibson, *Codice sorgente*, Au Diable Vauvert, Parigi, 2008.

L'altra fazione all'interno della classe vettoriale è sempre più preoccupata per i costi di questa strategia. Il suo interesse non è nella "strategia della natura", ma nella logistica della seconda natura. La sua attività consiste nel coordinare tutti gli aspetti della vita sotto l'influenza di marchi, brevetti e diritti d'autore. Se il potere capitalista ha ridotto l'essere all'avere, allora il potere vettoriale riduce l'avere a dispositivi. Le vere qualità delle cose diventano secondarie rispetto alla logistica e alla poetica che adornano la merce.

Questa fazione della classe vettoriale affronta problemi molto diversi. La smaterializzazione della merce rischia di minare il principio stesso del valore di scarsità. Non appena la tecnologia digitale ha reso possibile separare l'informazione come contenuto dalla sua forma materiale, si è aperta la strada per una massiccia socializzazione del materiale culturale. In una certa misura, la classe vettoriale è stata colta di sorpresa. Non gli era quasi mai venuto in mente che la proprietà privata non fosse la forma "naturale" della cultura.

Pagare per il privilegio di lavorare

Stiamo assistendo a un movimento sociale massiccio, anonimo e senza volto che prende la materia prima della cultura mercificata e la riporta in proprietà comune. E la buona notizia è che, per la maggior parte, questo movimento ha vinto. Dopo secoli di privatizzazioni, la cultura ci appartiene di nuovo. La vittoria è parziale e limitata, certo, ma lo è stata anche la vittoria del "socialismo" in Occidente.

Si applica solo alla cultura e non a tutti gli altri aspetti del potere vettoriale, ma vale comunque la pena celebrarlo.

La politica ora è per la classe vettoriale cercare di ri-mercificare alcuni aspetti del valore della cultura, per rendere la cultura di nuovo rara e preziosa. Vedi la politica di Apple con l'iPod, che ha cercato di rendere il dispositivo un oggetto feticcio. O Facebook, che propone di intrattenere l'un l'altro e di tollerare la pubblicità in cambio di questo privilegio. Lungi dall'essere un passo avanti, questi media sono una forma decadente della "società dello spettacolo". Non si tratta più solo di consumare passivamente queste immagini; ora dobbiamo farceli da soli.

Il modello qui è ridurre il lavoro retribuito nella produzione di immagini il più vicino possibile allo zero e pagarlo solo nella valuta del riconoscimento. Dobbiamo pagare noi stessi per il privilegio di produrre i nostri spettacoli. Il potere della classe vettoriale diminuisce rispetto alla proprietà diretta del prodotto culturale, ma si rafforza attorno al controllo del vettore. Noi abbiamo la cultura, loro hanno il reddito!

Alcune parti della classe vettoriale prendono la direzione opposta, che consiste in mondi proprietari, totalmente chiusi. I giochi online generalmente funzionano su questo modello. In un gioco molto popolare come *World of Warcraft*, paghiamo il privilegio di lavorare per acquisire oggetti e stati la cui rarità è del tutto artificiale. E non c'è alcuna possibilità che lo possederemo mai. Rimangono proprietà privata. *World of Warcraft* è il fan

⁶ Parafrasando Guy Debord, *La Società dello spettacolo* (1967), Gallimard, Folio, Parigi, 1996.

⁷ Vedi Julian Dibbell, *Soldi finti*, New York, Basic Books, 2006.

mucchio di potere di classe vettoriale spinto alla perfezione. Tutto è pagato, ma possono anche espellerti in qualsiasi momento.

La classe degli hacker

Tra il movimento sociale che cerca di liberare l'informazione e la fazione della classe vettoriale che cerca di controllarla c'è la *classe degli hacker*. Chi lavora per qualcun altro che produce la cosiddetta "proprietà intellettuale" è un hacker.

È una classe ambivalente. Da un lato dipendiamo dalla classe vettoriale, che ha i mezzi per realizzare il valore di ciò che produciamo. D'altra parte, difficilmente beneficiamo della proprietà privata delle informazioni. Piuttosto, sarebbe un ostacolo alla nostra produttività.

Da quando ho avanzato l'idea di una classe hacker nel 2000, mi è stato ripetutamente detto che, ammesso che esista, è incapace di realizzarsi come classe. Ma, onestamente, credo che i recenti sviluppi della politica dell'informazione confermino la mia tesi. La classe degli hacker non marcia lungo i viali il Primo Maggio dietro bandiere rosse, ma è perfettamente in grado di organizzarsi attorno alla neutralità della rete, Creative Commons, pubblicazione aperta nella scienza, sfidando brevetti stupidi e dannosi, ecc. L'equivalente contemporaneo della "coscienza sindacale" del vecchio movimento operaio è davvero arrivato.

Andrew Ross osserva che alcuni respingono i progetti della classe hacker perché la vedono come una "élite tecnocratica frustrata la cui visione del mondo libertaria si scontra violentemente con interessi proprietari consolidati".

⁸ Andrew Ross, *Bel lavoro se puoi ottenerlo*, NYU Press, 2001, p. 175.

Ci deve essere del vero in questo. Tuttavia, se si guarda con occhio freddo alle pratiche del movimento operaio organizzato negli Stati Uniti, si potrebbe formarne una visione altrettanto cinica. C'è sempre un divario tra ciò che una classe è in pratica e ciò di cui è capace.

L'importante è spingere la prospettiva spesso locale o incentrata sui problemi della coscienza di classe degli hacker verso una visione del mondo veramente globale o, meglio ancora, visioni del mondo globali. La sfida è pensare la totalità sociale dal nostro punto di vista. Immaginare mondi in cui i nostri interessi possano allinearsi con quelli degli altri. Il modo per raggiungerli è, credo, spingere oltre le soluzioni di compromesso che sono, ad esempio, i Creative Commons.

Cosa significherebbe, non "liberalizzare" la proprietà intellettuale, ma progettare il mondo senza di essa? Cosa significherebbe pensare e mettere in pratica concretamente la politica dell'informazione come qualcosa che non è raro e non ha padrone?

Tattiche di recupero È importante, credo, coltivare una certa indifferenza nei confronti del recupero del nostro movimento nelle promesse soluzioni di compromesso che offrono libertà limitate, ma lasciano il controllo e la proprietà del vettore nelle mani del vettorialista di classe. Le buone tattiche non sfuggono al recupero, e in particolare quelle che provengono dalle avanguardie più radicali, le situazioniste.

Christine Harold scrive: "Forse è perché è facile, come con tutte le buone marche, appropriarsi del situazionismo [*sic*]

per nuovi fini . peso. Rimane un ruolo da svolgere per un'avanguardia che si sarà liberata delle forme logore dell'arte e della politica e che si confronterà con le forme di potere emergenti del nostro tempo, senza escludere che anche queste forme finiscano, a loro volta, passando.

È stato un segno dei tempi e della forza del movimento della cultura libera che quando i membri dei Radiohead sono stati sciolti dal loro contratto con la EMI nel 2007, hanno pubblicato il loro nuovo album, *In Rainbows*, su Internet e hanno offerto ai loro fan di acquistare al prezzo che volevano. Potresti anche non pagare nulla, zero sterline e zero penny, e ottenerlo comunque. C'è una certa comprensione del processo del dare qui. Il regalo crea sempre degli obblighi nel destinatario. Se ti vendo qualcosa, sono obbligato con te.

Devo fornire i beni e i servizi che abbiamo concordato. Se ti do qualcosa, sei obbligato nei miei confronti, o almeno hai un debole e generale obbligo di restituire il dono da qualche parte ea qualcuno. I Radiohead lo hanno capito bene. La donazione del nuovo album ha creato pubblicità, *buona volontà*, vendita di biglietti per i loro prossimi concerti. Un certo numero di appassionati è disposto a pagare la musica, ma a pagare come regalo, perché vuole onorare un obbligo, e non perché è costretto a pagare o perché si espone a una sanzione per presunti furti o atti di pirateria.

⁹ Christine Harold, *Ourspace: Resisting the Corporate Control of Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004. Naturalmente non esiste il "situazionismo".

Copyright, copyleft, copygift Ma il limite che si impone quando si fa dono della cultura a tutti è che così facendo si aggiunge valore al vettore che la distribuisce, vettore che non è né libero né gratuito.

La strategia di classe vettoriale più avanzata consiste nel ripiegare su questa roccaforte e insistere sul suss. Per questo propongo di considerare il software libero come una tattica e non come un fine. Penso che la tattica degli hacker sia continuare a mettere in discussione la proprietà, piuttosto che accontentarsi di un unico modello.

Un esempio potrebbe essere quello che io chiamo il *copygift* (o "copygift")¹⁰. Accanto a *copy right* c'è *copyleft*, ma entrambi danno per scontata la proprietà. Il *copyleft* è la negazione dialettica della proprietà intellettuale.

La mette contro se stessa. Ma possono esserci altre strategie non dialettiche che cercano non tanto di opporsi alla proprietà intellettuale quanto di sfuggirle. E se invece di dare la propria cultura a tutti in modo astratto, cioè a nessuno in particolare, la si facesse sempre come un dono particolare, a tal dei tali in particolare? Il modello sarebbe quindi più simile, ad esempio, a una catena di Sant'Antonio. Molto prima del movimento Occupy Wall Street, la letteratura sull'"occupazione" circolava nella curiosa forma di documenti PDF. Erano pensati per essere trasmessi, se non di mano in mano, almeno di posta in posta, in modo da non essere immediatamente accessibili a nessuno.

Il potere vettoriale ovviamente occupa già il terreno. Lo chiama "marketing virale". Il gioco consiste nell'immaginare altri usi per questa strategia. E per andare oltre, per inventare nuove forme di relazione. Sappiamo cosa può essere una relazione? Non abbiamo ancora visto niente.

¹⁰ Voir McKenzie Wark, «Copyright, Copyleft, Copygift», *Open*, n° 12, 2007, <http://classic.skor.nl/3091/en/mcken-see-wark-copyright-copyleft-copygift>

Non siamo pirati Infine, vorrei mettere in guardia da tre rappresentazioni che spesso trasmettiamo, ma che abbiamo, credo, accettato un po' troppo volentieri, senza pensarci abbastanza.

Il primo è il romanticismo del pirata **rie11**. Non siamo pirati; siamo hacker. E la distinzione consiste in un punto preciso. Il pirata è colui che si

impadronisce della proprietà altrui. Gli hacker prendono ciò che non gli appartiene. C'è una dimensione romantica nella pirateria, ma è un romanticismo della trasgressione.

Una trasgressione che, ovviamente, sostanzialmente conferma la nozione di proprietà, attraverso l'atto di bramare la proprietà altrui.

Chiamalo come vuoi. Se "hacking" è sbagliato, trova qualcos'altro.

Ma non pirateria. Il pirata prende la proprietà di un altro. L'hacker crea qualcosa di nuovo da una proprietà che appartiene a tutti fin dall'inizio. L'informazione vuole essere libera, ma è incatenata ovunque. La figura del pirata richiama l'attenzione sulle catene. La figura dell'hacker insiste sul fatto che l'informazione è essenzialmente libera, che sfugge sempre alla forma di proprietà. È dove siamo e rimaniamo come esseri sociali. Lei è dove, lungi dall'essere in fuga o in ritirata, il gioco è appena iniziato.

Non è che il personaggio del pirata sia privo di usi. Nel 2011, il Partito Pirata ha ottenuto seggi alle elezioni municipali di Berlino con un programma che combinava il sostegno al reddito minimo garantito, la legalizzazione del consumo di droga e sofisticate posizioni sul diritto all'informazione¹². Il futuro dell'a

La politica progressista nel mondo supersviluppato potrebbe, tuttavia, basarsi su una serie di esperimenti che combinino gli interessi del movimento operaio con quelli della classe hacker in generale. Ma tutto ciò presuppone che la politica esista ancora al di fuori del suo utilizzo da parte del vettore per scopi di marketing.

Non siamo giocatori In secondo luogo, desidero diffidare dalla retorica del gioco [*gamification*]. Può essere pensato in termini più ampi come convincere le persone a fare cose senza pagarle, offrendo loro in cambio una ricompensa simbolica. Queste ricompense sono attraenti a causa della loro rarità o del loro potenziale di distinzione gerarchica. Puoi distinguerti guadagnando questo segno simbolico, che è classificato in relazione a un'intera gerarchia di marchi dello stesso tipo.

Superficialmente, crediamo di avere a che fare con la logica dell'economia del dono. Fai qualcosa senza essere pagato, perché vuoi farlo, non come manodopera gratuita o pagata a malincuore, ma per divertimento, come *playbor*. La differenza è che questo dono non è rivolto ad un'altra persona, e nemmeno, attraverso questa persona, alla gente comune in genere; e la ricompensa non è il riconoscimento da parte di altri che fanno lo stesso dono. In modo molto diverso, ciò che viene offerto qui è un fascio di energia cognitiva che esegue un compito necessario a un'impresa vettoriale; e la ricompensa viene solo sotto

¹¹ Cfr. Peter Linebaugh e Marcus Rediker, *L'idra dalle mille teste* (2001), Editions Amsterdam, Parigi, 2007.

¹² «I nuovi ribelli», *Spiegel Online International*, 19

settembre 2011, www.spiegel.de/international/germany/the-new-rebels-germany-s-pirate-party-celebrates-histo-ric-victory-a-787044.html

la forma di un marchio o di una gerarchia puramente formale e astratta. Questa non è l'economia del dono; è una simulazione. Non è un'attività ludica *che* crea il proprio gioco; è un gioco che estrae il lavoro in forma ludica.

La retorica del gioco in questo senso ampio simboleggia la strategia di classe vettoriale nella sua forma più sofisticata. Non si tratta più di semplici immagini, racconti o brani musicali, concepiti come proprietà intellettuale. Ma questo non significa in alcun modo che abbia rinunciato alla proprietà! I suoi interessi si concentrano su due cose. Da un lato gli algoritmi proprietari necessari alla gestione delle reti; dall'altro, i dati che possono essere estratti da queste reti e che restano anch'essi soggetti al rigido regime della proprietà privata. In breve, la classe vettoriale ha spinto il leggendario *general intellect* nell'esistenza materiale e poi ha fatto del suo meglio per trasformarlo in proprietà privata. La lotta si sposta su un terreno completamente nuovo.

Dalla fabbrica sociale al boudoir monetarizzato

Infine, c'è il concetto di "fabbrica sociale". Mi è sempre sembrato che questo si riferisse al caso molto particolare dell'Italia degli anni '70, quando questo paese fu l'ultimo grande paese europeo a deviare la sua economia da processi che richiedevano una grande forza lavoro industriale. Le lotte di quest'epoca non erano tanto un assaggio di ciò che sarebbe accaduto per il resto del mondo supersviluppato, quanto un ritorno al passato.

Infatti, oggi può essere difficile trovare persone nel mondo supersviluppato che abbiano ancora le idee chiare su cosa fare

com'è il lavoro in fabbrica. In queste parti del mondo, la fabbrica non è più affatto la forma dominante di esperienza lavorativa, e da tempo ha cessato di esserlo. Più che di fabbrica sociale, sarebbe meglio parlare di *un boudoir monetarizzato*. Ciò che era caratteristico della vita privata, affettiva e intima è diventato una risorsa centrale nelle forme di lavoro attualmente mercificate.

Bisogna sapersi presentare bene, anche per fare il caffè o vendere scarpe – per non

parlare della capacità di destreggiarsi nei meandri sociali di un ufficio, o di appuntamenti fissi che potrebbero portare a contratti a tempo determinato.

Quello che però l'esperienza italiana è riuscita a individuare molto bene, e che ormai si sta diffondendo nel mondo supersviluppato, soprattutto tra i giovani, è la precarietà. Le condizioni di lavoro diventano temporanee, con poca o nessuna copertura sociale. Solo una piccolissima minoranza di dipendenti è considerata a tempo indeterminato. Tutti gli altri sono piccole mani affittate a breve termine – non solo mani, ma occhi, cervelli, ecc.

Garantire la vita piuttosto che l'occupazione

In tali condizioni, la questione è se la migliore strategia sia quella di rendere l'occupazione più sicura e meglio remunerata o di estendere ulteriormente il contratto sociale. Questa domanda ha due dimensioni. Quale di queste due soluzioni è tatticamente la più realistica, ma anche quale è la più auspicabile a priori? Vogliamo concentrarci sull'occupazione e garantire la vita attraverso l'occupazione? O vogliamo garantire le condizioni della vita stessa?

Difficile non essere pessimisti su entrambi i fronti. E qualsiasi opportunità che le persone trovano per assicurarsi una vita dignitosa contro la mercificazione, comunque possa essere, non può essere trascurata. Ma con un po' di senno di poi, forse c'è qualcosa da dire a favore della lotta per garantire direttamente le condizioni di vita.

Questo suona ancora come un doloroso campanello d'allarme per molti segmenti istruiti del mondo supersviluppato: ciò che facciamo è stato finalmente proletarizzato. La logica di ciò che Bernard Stiegler chiama 'grammatizzazione', e che io chiamo 'astrazione', si estende ora ai colletti bianchi e al lavoro dirigenziale. Allo stesso tempo, l'informazione è diventata sempre più distaccata dalla sua materializzazione e ora può essere trasferita molto facilmente da un'espressione materiale all'altra. L'intera base di un'economia che vendeva informazioni collegate a certe cose particolari è semplicemente svanita, nonostante tutti gli sforzi della vecchia cultura industriale per ripristinarla artificialmente.

In queste condizioni, il ripristino del prestigio dei compiti intellettuali sembra essere un progetto tanto futile quanto il ripristino dei privilegi di

antiche corporazioni di artigiani. Qualsiasi cosa solida alla fine evapora nell'aria.

Dopo l'era delle cose a buon mercato, arriva l'era dell'informazione a buon mercato.

Tutto ciò mi sembra debba reindirizzare la nostra attenzione verso gli sforzi per garantire *direttamente* le condizioni di vita, piuttosto che volerle garantire *indirettamente* attraverso il lavoro salariato. Qualsiasi posto di lavoro per qualsiasi azienda o per qualsiasi particolare forma di industria sarà sempre vulnerabile, se non altro a causa della crescente concorrenza con il mondo in via di sviluppo. Allora perché non lottare per la cartolarizzazione diretta della vita? Accetteremo di lavorare se dobbiamo, o se ne abbiamo voglia, ma chiediamo il diritto di vivere, di amare, di creare, di giocare, di lottare, di ottenere il meglio dalla vita di tutti i giorni. Chiediamo un salario dignitoso per tutti. Chiediamo istruzione gratuita per tutti. Chiediamo copertura sanitaria gratuita per tutti. Chiediamo l'accesso universale all'infrastruttura della vita in tutte le sue forme. Per quanto riguarda il resto, lo forniremo noi stessi.

Tradotto da Christophe Degoutin