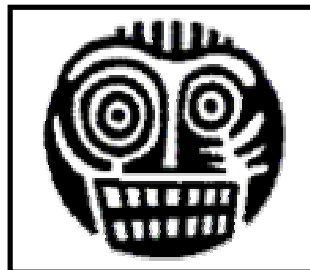


Sezione Teorica



Parte 1



1. VICTOR TURNER E IL CONCETTO DI PERFORMANCE

“Non riesco più a vedere così netta la distinzione tra teatro e arti visuali. Le distinzioni sono una malattia della civilizzazione”

Claes Oldenburg

1.1 DRAMMA SOCIALE, RITI DI PASSAGGIO E LIMINALITÀ

La *performatività* può essere utilizzata come chiave interpretativa di alcuni caratteri delle nuove tecnologie e in particolar modo può essere un concetto utile per connotare di una veste teorica la *costruzione di senso attraverso l’agire* favorita dagli strumenti mediatici digitali.

Per comprendere appieno il concetto di *performatività* è però necessario riflettere sull’idea stessa di *performance come pratica corporea necessaria ad una ridefinizione critica del reale* e potenziale non-luogo di margine e di passaggio da situazioni sociali e culturali definite a nuove aggregazioni sperimentali.

La riflessione teorica di Victor Turner è quella che meglio si adatta al riguardo, proprio perché tale autore utilizzò il concetto di *performance* per penetrare le fenomenologie liminoidi (zone potenzialmente feconde di riscrittura dei codici culturali) e da qui anche la trasformazione sociale stessa.

Victor Turner (1920-1983) è considerato un’esponente di punta dell’antropologia sociale britannica e fu attivo all’interno della “scuola di Manchester”, animata in Inghilterra dall’antropologo Max Gluckman dal 1947. La “Scuola di Manchester” costituì un attivo punto di svolta rispetto alla metodologia

struttural-funzionalista¹, considerata il perno della teorizzazione antropologica dell'epoca. Infatti il presupposto teorico della scuola fu quello di analizzare le realtà sociali privilegiando la componente trasformativa e conflittuale dei processi sociali, contrapponendo al metodo struttural-funzionalista quello che è stato definito *extended case method*, o “metodo di analisi dinamica dei casi”.

L'analisi struttural-funzionalista infatti puntava ad individuare le norme e le istituzioni cristallizzate per ricostruire l'assetto strutturale di una data società; Gluckman e i suoi allievi cercavano di individuare la componente dinamica delle relazioni sociali stesse, conseguentemente all'insorgere di principi e valori antagonisti ed oppositivi atti a rimodellare l'intera struttura sociale. In particolare Victor Turner si interessò agli aspetti processuali del divenire analizzando la vita sociale in un villaggio degli Ndembu, una popolazione della Rhodesia del Nord, oggi Zambia. Egli comunque non circoscrisse le sue analisi teoriche alle popolazioni native dei paesi in via di sviluppo, ma analizzò a fondo anche le dinamiche oppostive e processuali delle società complesse occidentali, attuando una comparazione fra scenari culturali diversi.

Il punto di partenza della sua analisi teorica è il concetto di *social drama* (*dramma sociale*).

“Un dramma sociale si manifesta innanzitutto come rottura di una norma, come infrazione di una regola della morale, della legge, del costume o dell'etichetta in qualche circostanza pubblica. Questa rottura può essere deliberatamente, addirittura calcolatamente premeditata da una persona o da una fazione che vuole mettere in questione o sfidare l'autorità costituita [...] o può emergere da uno sfondo di sentimenti appassionati. Una volta comparsa, può difficilmente essere cancellata.

¹ L'antropologia sociale struttural-funzionalista annovera fra gli esponenti principali Bronislaw Malinowski e A.R.Radcliffe-Brown. Il metodo struttural-funzionalista assegna ad ogni fenomeno sociale tipico di una cultura una determinata “funzione vitale” per la continuità della struttura socioculturale consolidata, cioè considera il contributo che ogni singolo tratto socioculturale dà al mantenimento dell'equilibrio e dello status quo di una società. La vita sociale è paragonata ad un tutto organico, in cui ogni elemento è funzionale a svolgere un ruolo attivo per la conservazione dell'integrazione sociale e per perpetuare un dato equilibrio

In ogni caso, essa produce una crisi crescente, una frattura o una svolta importante nelle relazioni fra i membri di un campo sociale, in cui la pace apparente si tramuta in aperto conflitto e gli antagonismi latenti si fanno visibili. Si prende partito, si formano fazioni, e a meno che il conflitto non possa essere rapidamente confinato in una zona limitata dell'interazione sociale, la rottura ha la tendenza a espandersi e a diffondersi fino a coincidere con qualche divisione fondamentale nel più vasto insieme delle relazioni sociali rilevanti, cui appartengono le fazioni in conflitto.²

Il *dramma sociale* ha quindi luogo quando nell'ambito della vita quotidiana di un villaggio si crea una frattura nelle tradizionali norme del vivere oppure quando in una società complessa si genera un punto di svolta rispetto alla consolidata struttura socioculturale e ci si adopera per far affiorare l'ipotetica antistruttura. I *drammi sociali* rivelano "strati sottocutanei" della struttura sociale e fanno affiorare allo scoperto elementi oppositivi della società stessa, facendo pulsare le vene reticolari che strutturano le relazioni interpersonali di una determinata società, fino a farle scoppiare. Secondo Turner, infatti, i *drammi sociali* hanno la caratteristica di attivare *opposizioni* all'interno di gruppi, classi sociali, etnie, categorie sociali, ruoli e status cristallizzati, trasformando queste opposizioni in *conflitti* che, per essere risolti, necessitano una rivisitazione critica di particolari aspetti dell'assetto socioculturale fino ad allora legittimato.

Questa riflessione critica avviene solitamente nell'ambito di *fasi di passaggio* da una situazione culturale istituzionalizzata a nuove aggregazioni spontanee, che possono originarsi nell'atto di tracciare i solchi del nuovo e del non familiare all'interno del territorio della *liminarità socioculturale*. Il concetto di *limen* (che significa "soglia", "margine" in latino) è traslato da Victor Turner dal lavoro di

omeostatico. Gli esponenti dello struttural-funzionalismo muovono dal presupposto della coesione e della stabilità sociale più che da quello della tensione e del conflitto.

² Victor Turner 1982, *Dal rito al teatro* Bologna, Il Mulino, 1986, pag 131

Arnold Van Gennep, che nel 1909 pubblicò in Francia il libro *Les rites de passage* (trad. italiana *I riti di passaggio*)³.

Per Van Gennep i *Riti di passaggio* sono quelli che accompagnano il mutamento dello status sociale di un individuo o di un gruppo di individui e riguardano le “fasi critiche” della vita umana. Per esempio, Van Gennep analizzò i rituali d’iniziazione che riguardano i momenti di passaggio da uno status sociale ad un altro (come nel caso dell’entrata nella vita adulta da parte di un giovane di un clan) e che di solito comportano lunghi periodi di isolamento e di allontanamento dell’iniziando dalla vita sociale normativizzata, confinandolo in una *zona liminare* (per esempio in alcune tribù australiane, melanesiane e africane un ragazzo sottoposto all’iniziazione è costretto a vivere per molto tempo nei boschi lontano dalle normali interazioni sociali a cui è abituato). Dopo la *separazione* dalla routine della vita quotidiana, in seguito alla rottura di particolari norme legittimate dalla comunità, i novizi attraversano una fase intermedia, di *transizione*, che Van Gennep chiama appunto “margine” o “*limen*”, una zona di ambiguità, una sorta di limbo socioculturale, in cui si *gioca* con i simboli culturali e li si ricompone secondo modalità inedite. “La liminalità può comportare una complessa sequenza di episodi nello spazio-tempo sacro, e può comportare anche eventi sovversivi e ludici (o giocosi). I fattori culturali vengono isolati, per quanto è possibile fare con simboli plurivoci [...] come alberi, immagini, dipinti, figure di danza, ecc., ciascuno dei quali può assumere non uno, ma diversi significati. Poi questi fattori o elementi culturali possono essere ricombinati in molti modi, spesso grotteschi perché disposti secondo combinazioni possibili o immaginarie anziché quelle dettate dall’esperienza: così un travestimento da mostro può unire tratti umani, animali e vegetali in un modo ‘innaturale’, mentre gli stessi tratti possono essere combinati in modo diverso, ma sempre ‘innaturalmente’ in un dipinto o descritti in un racconto.

³ Negli anni '60 il testo di Van Gennep del 1909 viene riscoperto, approfondito e analizzato dalla scuola antropologica britannica e, nello stesso tempo, rilanciato in Francia da Claude Lévi Strauss, che riteneva il lavoro di Van Gennep uno spartiacque fondamentale fra la vecchia e la nuova antropologia.

In altri termini nella liminalità la gente ‘gioca’ con gli elementi della sfera familiare e li rende non familiari. La novità nasce da combinazioni senza precedenti di elementi familiari.⁴ Nel caso dei riti di iniziazione, nella fase di transizione in cui vive l’iniziando si mettono in gioco una serie di simboli rituali e si cerca di praticare un’ibridazione e uno sconvolgimento degli attributi sociali con cui l’individuo era precedentemente connotato: gli iniziandi sono reputati invisibili, vengono privati del nome e dei vestiti e imbrattati di fango, vengono considerati simultaneamente di sesso maschile e femminile, oppure sia vivi che morti. Nella fase di transizione gli iniziandi sono spinti verso *l’invisibilità strutturale*, *l’anonimato* e *l’uniformità*, al fine di passare ad un nuovo status.

Il *liminale* quindi rappresenta un contesto di ibridazione sociale e culturale, zona di confine in cui potenzialmente potrebbero sorgere nuovi modelli, paradigmi, in cui la creatività culturale inscena la sua danza al congiuntivo. Turner sostiene che “l’essenza della liminalità consista nella scomposizione della cultura nei suoi fattori costitutivi e nella ricomposizione libera o ‘ludica’ dei medesimi in ogni e qualsiasi configurazione possibile, per quanto bizzarra⁵.” In questo settore culturale libero e sperimentale, possono essere introdotti nuovi elementi socioculturali e nuove regole combinatorie e soprattutto è possibile operare una *riflessione critica sugli elementi socioculturali stessi a partire dalla messa in scena performativa del proprio corpo*. Prima però di approfondire questo concetto, è bene seguire lo stesso percorso di Victor Turner ed operare un confronto fra *i riti di passaggio* inscenati in determinate tribù e *i periodi di transizione o mutamento socioculturale* che avvengono nelle società occidentali.

⁴ Victor Turner *Op.Cit.* pag. 59-60.

1.2 DAL LIMINALE AL LIMINOIDE

I drammi sociali possono verificarsi nelle società industriali occidentali quando si determina un *passaggio* da una fase culturale ad un'altra, quando la vita storica stessa non ha più senso nei termini precedentemente ritenuti validi e si rende necessaria la produzione di un nuovo senso culturale per determinati aspetti della vita sociale. A volte i *drammi sociali* possono prendere forma nell'emergere di *nuove opposizioni sociali e culturali* che si battono per operare uno scardinamento di parametri legittimati dalla tradizione e dall'istituzione, e possono prendere l'aspetto di vere e proprie *rivoluzioni*.

“Nelle società moderne di grandi dimensioni, i drammi sociali possono espandersi dal livello locale alle rivoluzioni nazionali, o assumere fin dall'inizio la forma di una guerra fra nazioni. [...] Nelle nostre società industriali ci sono familiari le opposizioni fra classi, sottoclassi, gruppi etnici, sette e culti, regioni, partiti politici e associazioni basate sulla divisione del lavoro o sull'appartenenza allo stesso sesso o alla stessa generazione. Altre società sono divise al loro interno in caste e corporazioni tradizionali. I drammi sociali hanno la caratteristica di attivare queste *opposizioni* classificatorie, e molte altre [...]. I drammi sociali hanno il potere di trasformare queste opposizioni in *conflitti*. La vita sociale dunque, anche nei suoi momenti di apparente quiete è eminentemente ‘gravida’ di drammi sociali⁶.” Secondo Turner, all'interno di queste fasi di crisi, di transizione, di mutamento culturale, vengono ideate nuove modalità culturali per affrontare, comprendere, fornire di un significato e talvolta risolvere la crisi. Nelle società in cui viviamo, l'autoanalisi, la riflessione critica sulla società stessa, la valutazione del nostro comportamento sociale, la presentazione metaforica di modalità con cui trovare una risposta all'ambiguità socioculturale, trova una collocazione nella sfera delle *arti*.

⁵ Victor Turner *Op.Cit.* pag.61

⁶ Victor Turner *Dal rito al Teatro* pag.32-33.

“Esattamente quello che fanno i membri di una tribù quando fabbricano maschere, si travestono da mostri, ammucciano simboli rituali disparati, invertono o fanno la parodia della realtà profana nei miti e nelle leggende popolari, è ripetuto dai generi di svago delle società industriali quali il teatro, la poesia, il romanzo, il balletto, il cinema, lo sport, la musica classica e rock, le arti figurative, la pop art, ecc.: essi *giocano* con i fattori della cultura, raccogliendoli in combinazioni solitamente di carattere sperimentale, talvolta casuali, grotteschi, improbabili, sorprendenti, sconvolgenti. Solo che essi fanno questo in un modo molto più complicato di quanto avvenga nella fase liminale dei riti tribali di iniziazione, poiché i generi specializzati di intrattenimento artistico e popolare (cultura di massa, cultura pop, cultura folk, alta cultura, cultura alternativa, cultura di avanguardia, ecc.) si moltiplicano, in contrasto con il numero relativamente limitato dei generi simbolici in una società ‘tribale’, e ciascuno di essi al suo interno lascia ampio spazio a scrittori, poeti, drammaturghi, pittori, scultori, compositori, musicisti, attori, comici, cantanti folk, musicisti rock, e in generale ai ‘produttori’ di cultura, per creare non soltanto forme strane, ma anche, e abbastanza di frequente, modelli [...] che contengono una severa critica dello *status quo*, in tutto o in parte.⁷”

Questi generi che offrono la possibilità di effettuare una sperimentazione libera all’interno della cultura di massa, permettendo di rimescolare i tasselli che qualificano gli immaginari collettivi condivisi, svelando l’arcano non addomesticabile, sono prodotti che vengono chiamati da Turner *il liminoide* “(l’ ‘oide’ qui deriva dal greco *-eidos*, forma, modello, e significa ‘rassomigliare a’; il ‘liminoide’ *assomiglia* al liminale senza essere identico ad esso)⁸”. Il *liminoide* quindi assomiglia al *liminale* per il suo carattere di possibilità trasformatrice, per essere il regno del *congiuntivo* e non dell’*indicativo* e per essere il non-luogo in cui è possibile *giocare* con i simboli e le appartenenze culturali cristallizzate, dando vita a combinazioni inusuali minando alle fondamenta il familiare.

⁷ Victor Turner *Dal Rito al Teatropag*.79-80.

Victor Turner dà molta importanza all'agire attraverso il *gioco*⁹ e lo *svago* nelle società occidentali, infatti mediante la componente di sperimentazione libera e spontanea che il *gioco* offre, è possibile *vivere determinate esperienze creative*, imparando a scomporre e frammentare il nostro immaginario collettivo, ricombinando gli elementi culturali secondo inusuali aggregazioni e riflettendo sullo *status quo*. Mentre nel senso comune si tende a connotare il concetto di *gioco*, *svago* e *tempo libero* come qualcosa di alternativo al *lavoro* visto come “più rispettabile” fonte di produzione culturale, in realtà si può *imparare attraverso il disordine* e anzi, è proprio nella *liminarità del gioco e dello svago* che può fermentare il nuovo attraverso la stimolazione del nostro corpo-mente.

Secondo Turner, ciò che differenzia il *liminoide* dal *liminale* è la componente maggiormente libera e spontanea dei generi liminoidi nelle società complesse occidentali, ed il fatto che determinate pratiche sono una questione di scelta e non di obbligo. Mentre all'interno dei rituali liminali di una società tribale si tende ad invertire ma non a sovvertire lo status quo, vivendo all'interno di un disordine comunque istituzionalizzato e a cui partecipa tutta la collettività (per esempio durante l'iniziazione si *devono* infrangere determinate regole), nell'ambito dei generi liminoidi si tende spesso a *sovvertire* oppure a *corrodere* i valori centrali normativizzati su cui si basa la società e questo avviene secondo il *libero arbitrio individuale*.

Il *liminoide* e il *liminale* conservano però un'importante caratteristica in comune e cioè rappresentano *zone performative di metacommento sociale*.

⁸ Victor Turner *Dal Rito al Teatro* pag. 68.

⁹ A proposito dell'etimologia della parola *gioco* Victor Turner cita la definizione che il *Webster's Dictionary* dà del termine *play*: fra le tante si legge ‘azione, movimento o attività, specie se libera, rapida o leggera’.

1.3 LA PERFORMANCE COME METACOMMENTO SOCIALE: DAL RITO AL TEATRO

Attraverso la *simbologia comparata* Turner tenta di afferrare la funzione processuale dei simboli culturali, che vengono considerati come sistemi dinamici socio-culturali, veicolo di trasformazione attiva all'interno della sfera culturale e sociale legittimata.

Mediante la scomposizione-ricomposizione libera e spontanea dei simboli culturali familiari, e quindi attraverso l'*azione socio-culturale*, è possibile attribuire un significato ai *drammi sociali* che si presentano nelle fasi *liminali* della dinamica socio-culturale.

Conseguentemente ad un mutamento sociale (che può essere anche drammatico) attraverso *la messa in scena del nostro-corpo-mente* e quindi attraverso *la performance*, è possibile operare una *riflessione critica* su alcuni aspetti cristallizzati del sociale e a volte generare un cambiamento in alcuni livelli della società stessa. Quindi la *performance* può essere una risposta critica al mutamento socioculturale e nello stesso tempo può anche generarlo se assume caratteri *oppositivi*: ha quindi spesso un carattere *retroattivo* (oltre che *riflessivo*).

Le riflessioni di Turner rendono ancora più chiaro questo concetto:

“Il termine *performance* deriva dall'antico francese *parfournir* che significa letteralmente ‘fornire completamente o esaurientemente’. *To perform* significa quindi produrre qualcosa, portare a compimento qualcosa, o *eseguire* un dramma, un ordine o un progetto. Ma secondo me nel corso della ‘esecuzione’ si può generare qualcosa di nuovo. La performance trasforma se stessa. [...] Le regole possono ‘incorniciarla’, ma il ‘flusso’ dell'azione e dell'interazione entro questa cornice può portare ad intuizioni senza precedenti e anche generare simboli e significati nuovi,

incorporabili in performance successive. E' possibile che le cornici tradizionali vadano sostituite: nuove bottiglie per il vino nuovo.¹⁰»

La *performance* ha quindi un carattere sperimentale e nello stesso tempo critico: attraverso l'*agire psicofisico* è possibile *vivere e portare a compimento un'esperienza* e nella messa in scena del nostro corpo è possibile riflettere sull'*esperienza* stessa.

A livello più generale la *performance* costituisce una forma di *metacommento sociale* e cioè rappresenta “una storia che un gruppo racconta a sé stesso e su se stesso¹¹”. Quindi da una parte facilita la lettura della propria *esperienza vissuta* attraverso *il rivivere l'esperienza stessa (Erlebnis di Dilthey¹²)* o permette di *vivere nuove esperienze secondo modalità inedite*, dall'altra favorisce una riflessione critica sul reale permettendo di effettuare un'*esplorazione all'interno dei simboli culturali* articolando e fornendo di significato i conflitti del presente.

Lo stesso Turner afferma: “Secondo me l'antropologia della performance è una parte essenziale dell'antropologia dell'esperienza. In un certo senso, ogni tipo di performance culturale, compresi il rito, la cerimonia, il carnevale, il teatro e la poesia, è spiegazione e esplicazione della vita stessa, come Dilthey sostenne spesso. Mediante il processo stesso della performance, ciò che in condizioni normali è

¹⁰ Victor Turner *Dal rito al teatro* pag.145

¹¹ Espressione di Clifford Geertz cit.in. V.Turner *Op.Cit.* pag.185.

¹² Wilhelm Dilthey (1833-1911) esponente dello 'storicismo contemporaneo' si distacca dalle precedenti filosofie della storia e dalla sociologia di matrice positivista e propone un metodo di analisi sociologica basato sul *Verstehen*, l'intendere. Secondo Dilthey la realtà storico-sociale e individuale può essere conosciuta solo attraverso un *intendere* le espressioni dei significati vissuti in un'esperienza, degli scopi e dei valori dell'azione, che è tale proprio in quanto è mossa dai valori e tende al raggiungimento di scopi. L'uomo può conoscere a fondo solo il mondo da lui generato, cioè quello storico-sociale, mentre il mondo naturale, non appartenendogli, potrà essere conosciuto solo a livello di nessi causali. Teorizza quindi una divisione fra scienze dello spirito e scienze della natura. Non si possono studiare le scienze dello spirito con il metodo delle scienze fisiche e naturali (si distacca in questo da Comte), ma per comprendere il mondo dello spirito, della realtà storico-sociale ed umana, le riflessioni devono partire dall'interno del mondo interiore dell'uomo, operando un'immedesimazione esperienziale (appunto il *Verstehen*). Nelle riflessioni di Dilthey si possono trovare le basi del “relativismo culturale”, concetto fondamentale per l'antropologia successiva: secondo Dilthey esistono unità sociali e configurazioni culturali create dall'uomo che condizionano la sua visione e percezione del mondo e che sono alla base anche di particolari modelli culturali e modalità di interazione sociale. Si può conoscere l'alterità mediante un'intima partecipazione ad essa e questo sarà alla base del metodo socio-antropologico dell'*osservazione partecipante*.

sigillato ermeticamente, inaccessibile all'osservazione e al ragionamento quotidiani, sepolto nelle profondità della vita socioculturale, è tratto alla luce: Dilthey usa il termine *Ausdruck*, 'espressione', da *ausdrucken*, letteralmente 'premere o spremere fuori'. Il 'significato' è 'spremuta fuori' da un evento che è stato esperito direttamente dal drammaturgo o dal poeta, o che richiama a gran voce una comprensione (*Verstehen*) penetrante e fantasiosa. Un'esperienza vissuta è già in se stessa un processo che 'preme fuori' verso un' 'espressione' che la completa¹³.”

Le riflessioni di Turner sono fortemente influenzate dal pensiero di Richard Schechner con cui collaborò attivamente all'interno di alcuni seminari aventi luogo nel *Performing Garage*, un teatro di Soho dove la compagnia teatrale di Schechner, il *Performing Group*, rappresentò alcuni notevoli spettacoli.

Attraverso l'operato di Schechner (regista teatrale e insegnante al *Department of Performance Studies* alla *School of the Arts* della *New York University*), assume un nuovo senso la teoria e la pratica della performance, che si basa essenzialmente sul fattore sperimentativo e sull'imparare rappresentando. Nel teatro di Schechner la parte cresce gradualmente insieme all'attore, assume forma attraverso il *processo di prova*, che a volte può comportare momenti di profonda autorivelazione. Attraverso l'*agire corporeo* si sviluppano nuovi comportamenti dal recupero di esperienze vissute e nello stesso tempo si vivono nuove esperienze: il teatro in questo senso si avvicina sempre più alla vita stessa.

Mediante l'esperienza performativa teatrale, secondo Schechner, è possibile rivivere e dare un nuovo senso anche ad eventi e pratiche proprie di altre culture, ricreando il comportamento dell'altro dall'interno. Nel *processo di prova* viene istituita una relazione dinamica fra il copione, il regista, gli attori, la scena e il materiale scenico, in totale attitudine sperimentativa e attribuendo paritaria importanza ad ognuno di questi elementi. Sperimentando quindi sul proprio corpo,

¹³ Victor Turner *Dal rito al teatro* pag. 36

agendo in una zona liminale in cui tutti gli esperimenti esperenziali sono possibili (e anzi obbligatori), si attua una riflessione critica sull'individuale e sul sociale.

Esasperando il connubio arte-vita, nel teatro sperimentale di Grotowski, il teatro diventa luogo di incontro, con lo spettatore direttamente coinvolto nella storia, in un tentativo di riguadagnare l'equilibrio fra un'*informazione* prevaricante e un'*azione* sempre più difficile da esperire. Nel *parateatro* di Grotowski, “i partecipanti agli esperimenti abbandonano la città, lavorano in posti lontani e colà iniziano le performance, con o senza la supervisione dei collaboratori di Grotowski. Tali azioni variano a seconda dei partecipanti e dell'interesse del momento del *Teatro Laboratorio*, ma l'impegno implica sempre la scoperta e la rivelazione di temi personali nascosti, la ricerca di nuovi modi di comportamento, l'accettazione di un rapporto io-tu. Le azioni fisiche – come correre per i boschi di notte, le improvvise immersioni in acqua, le danze in circolo dove il fuoco è passato da danzatore a danzatore, gli inni, i canti e i racconti di storie – sono molto simili a quelle dei riti di iniziazione. [...] Quando, dopo qualche giorno, i partecipanti tornano a casa, o dopo qualche settimana, asseriscono di non poter parlare dell'accaduto. Ciò non è dovuto ad alcun voto di segretezza, ma alla convinzione che le parole non renderebbero giustizia ad una simile esperienza. Un commento frequente è: ‘ha cambiato la mia vita’. Così, anche a livello di azioni, l'esperienza con Grotowski assomiglia ad un rito di iniziazione, in cui avviene una trasformazione di personalità, un cambiamento di status¹⁴.”

Attraverso determinate *pratiche teatrali performative* e mediante la *messa in scena del nostro corpo*, il connubio fra arte ed esperienza di vita si fa sempre più stretto.

Il *corpo* diviene una tela bianca in cui è possibile iscriverne nuovi segni e diventa strumento di *riflessione critica*. A proposito è doveroso citare il percorso

¹⁴ R. Schechner *La teoria della Performance 1970-1983* pag. 285-286

teatrale di Antonin Artaud che fece della gestualità corporea un radicale strumento di introspezione e di espressione.

Gabriele Perretta commenta così il lavoro dell'ideatore del *Teatro della Crudeltà*:

“Ciò che fa ancora oggi di Artaud il vecchio e nuovo profeta dell'uso del corpo è che egli per tutta la vita non si è soffermato su di esso come strumento finalizzato, facendolo assurgere a estetica di per sé, ma cercando di raccogliere tutte le energie comprese quelle fisiche per parlarci di quell'oltre del corpo che è il linguaggio, il linguaggio razionale dei segni che noi convenzionalmente usiamo per arrivare agli altri. Antonin Artaud costituisce l'esempio più evidente per attraversare il limite radicale che dall'arte va alla vita e dalla vita ritorna all'arte. Su questo limite non è più possibile stabilire se sono più performatiche le ore, i giorni, gli anni di internamento trascorsi nei manicomi della Francia o le scritture sceniche che ci portano frammentariamente a quell'irresistibile *teatro della crudeltà*, ricco di carne, getti di sangue e di volontari balbettamenti contro la parola regnante¹⁵.”

In conclusione la performance, vista come messa in scena del nostro corpo, non può sfuggire alla riflessione e alla riflessività dando vita ad opere autocritiche. Secondo Turner, i generi performativi, possono essere considerati come modalità attive ed agenti della cultura espressiva, una sorta di specchi magici, che riflettono i drammi e le trasformazioni sociali, e nella loro frammentazione ne indagano i diversi aspetti e le molteplici sfaccettature, dando vita a forme diverse di riflessività critica. Come gli specchi magici non rappresentano in modo unidirezionale e verticistico la realtà, ma operano un'ibridazione creativa deformando le sue proprietà, così i generi performativi (arte, spettacolo, sport, gioco, teatro, ecc.) si fanno non-luoghi liminali di sperimentazione libera, in cui vengono rimodellate le forme socio-culturali legittimate.

¹⁵ G. Perretta *Laboratorio politico di fine secolo 2* pag.177-178

2. LA PERFORMATIVITA' DEL DIGITALE: LE NUOVE TECNOLOGIE COME FONTE DI ESPERIENZA

2.1 IL CONCETTO DI PERFORMANCE APPLICATO ALLE NUOVE TECNOLOGIE: L'INTERATTIVITÀ COME AGIRE PARTECIPATIVO NEL PROCESSO COMUNICATIVO

Il discorso che si è precedentemente portato avanti riguardo alla *performance* come veicolo di riflessione critica e non-luogo di sperimentazione corporea potenzialmente costruttiva, può essere applicato anche all'universo digitale, zona liminare che si è recentemente profilata dinanzi ai nostri occhi (o meglio intorno ai nostri corpi).

L'intervento delle nuove tecnologie ha infatti dato vita all'apertura di nuovi percorsi sperimentativi e di conseguenza si è resa necessaria una ridefinizione delle categorie d'analisi per interpretare l'incontro tra i nuovi linguaggi comunicativi e le forme della loro materialità espressiva, materialità che favorisce la messa in scena partecipativa del nostro corpo.

In questa *fase di passaggio* da un universo mass-mediatico generalista ad una zona dai confini ancora labili e soggetti a continua ridefinizione, è possibile operare una riscrittura delle modalità di rapporto e di interazione che i media offrono agli utenti stessi.

Attraverso il digitale avviene una commistione fra i vari linguaggi espressivi e l'immagine si smaterializza, mentre il presunto spettatore si fonde con il medium comunicativo ed è messa in discussione la stessa nozione di autorialità, corporeità e identità.

Il concetto di *performatività delle nuove tecnologie* può essere una pista per operare una costruzione di senso a livello teorico nei confronti dell'*agire comunicativo* che i nuovi media digitali offrono, e nello stesso tempo può aiutare ad evidenziare la componente di *riflessività esperienziale* insita nei nuovi media stessi.

La *performatività* propria dei linguaggi digitali pone in primo piano la componente attiva della comunicazione: la nozione di *performance* rimanda ad un processo comunicativo che si basa sul *gesto*, su un *fare* che si costituisce come premessa e condizione della comunicazione e come contenuto della comunicazione in sé.

“E proprio nella azione/comunicazione della performance, che al tempo stesso destabilizza e costruisce relazioni, poiché di fluide relazioni vive, sta forse la chiave per trovare punti di equilibrio nuovi e mutevoli a partire dai quali disegnare nuove mappe di un territorio – il cyberspazio, ma anche il testo digitale – segnato da appartenenze multiple e da osmosi fra centralità e margini, di un territorio percorso da soglie e da interstizi più che da confini.¹⁶”

L'individuo attraverso il digitale può operare una *sperimentazione performativa* manipolando e decostruendo i significati e i codici comunicativi, al fine di rifunzionalizzare ogni elemento visivo nei suoi rapporti con il senso complessivo in base al suo personale percorso di senso, costruito non solo interiormente, ma anche esteriormente avvalendosi delle possibilità di *interazione* che i nuovi media offrono.

La dimensione *performativa* del linguaggio comunicativo viene quindi avvalorata dalla possibilità di *interagire* con i media stessi, approdando ad una “fisicità” del comunicare, che si svolge nella *costruzione personalizzata* di ambienti, reti e spazi di navigazione, da parte dell'utente. Si crea fra il medium e il recettore una “con-fusione”, una “con-versazione” che permette di annullare la barriera della

¹⁶ Nini Candalino, Barbara Gasparini, Francesca Pasquali, Nicoletta Vittadini, “La trasformazione dei linguaggi espressivi: un cammino verso la performatività”, *Catalogo Summit della comunicazione 1996 – Quattro anni dal 2000*, Napoli Castel dell'Ovo, 1996, pag.5.

spazialità fisica tra il soggetto e l'immagine: l'individuo proietta il suo io nell'artificialità della rappresentazione digitale e conseguentemente lo moltiplica, lo frammenta, lo rende fluttuante.

“La proposta è quella di definire l'interattività come la proprietà di specifici strumenti informatici che consentono all'utente di orientare lo svolgimento delle operazioni, di tappa in tappa e quasi istantaneamente, ovvero in tempo reale.

Si instaura così un tipo di comunicazione tale per cui entrambi i soggetti coinvolti nell'interazione ricoprono alternativamente – nel corso dell'interscambio comunicativo – il ruolo di emittente e recettore. [...] L'interscambio comunicativo che si realizza tra emittenti/recettori nell'ambito della comunicazione interattiva si compone, quindi, di azioni reciproche compiute da entrambi gli interlocutori, ognuna delle quali costituisce la premessa dell'azione successiva dell'altro soggetto.¹⁷”

Infatti l'utente della comunicazione digitale assume un nuovo ruolo: egli non è più un semplice recettore in grado di instaurare con il testo una conversazione unicamente di tipo simbolico costruendo un proprio percorso interpretativo di senso come nei media monodirezionali, ma si qualifica come “un agente in grado di iniziare e svolgere delle azioni reali e tali da orientare lo svolgimento dell'interazione in relazione alle proprie necessità e obiettivi. Si tratta di azioni che vanno dalla semplice selezione tra diverse opzioni visualizzate in forma di menu, fino alla possibilità di agire sulle immagini visualizzate sullo schermo manipolandole o contribuendo attivamente alla loro creazione.¹⁸”

Allo stesso modo il testo instaura una con-versazione con il recettore presentando le proprie potenzialità di significazione, esibendo la sua struttura grafica, iconica, sonora e operando una messa in scena dei possibili percorsi di navigabilità: il rapporto con i nuovi media assume connotati dialogici, conversativi, permettendo una costante rinegoziazione delle regole dello scambio comunicativo.

¹⁷ G.Bettetini, F.Colombo, 1993, *Le nuove tecnologie della comunicazione* Milano, Bompiani, 1996, pag.176.

Paolo Vidali in *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*, abbandonando l'idea della possibilità di una comunicazione *trasmissiva*, in cui avviene una trasmissione lineare di dati, rivendica la componente *perturbativa* della comunicazione, favorita dall'*interattività* e quindi più evidente nelle nuove tecnologie informatiche. Quando si interagisce con sistemi e installazioni virtuali nulla garantisce che avvenga una trasmissione: ciò che accade è una *perturbazione del medium* che dà origine ad un processo comunicativo retroattivo e in cui si instaura una relazione di feedback fra sistema comunicativo ed utente. “Questa perturbazione viene colta ed elaborata all'interno di un sistema informazionale, cioè il partecipante ma anche la stessa installazione che elabora il [suo] movimento. Questa elaborazione avviene riducendo la varietà possibile a seconda delle perturbazioni individuate come segnali, che quindi vengono lette attraverso un codice o un algoritmo di cui si dispone. Questa riduzione produce un cambiamento dello sfondo cognitivo – del partecipante o dell'installazione – : tale cambiamento, elaborato, produce perturbazioni nel medium e così via. L'interazione può essere considerata allora una procedura di costante adattamento al medium, operata attraverso il riconoscimento di perturbazioni come messaggi, attraverso l'impiego di strategie di riduzione della varietà di messaggi, attraverso la produzione di conseguenti perturbazioni nel medium... L'interazione non è quindi una possibile caratteristica della comunicazione, ma la sua struttura propria. I nuovi media non fanno che rendere più visibile questa struttura.¹⁹”

Attraverso l'*interattività* assunta dai nuovi media, è possibile non solo manipolare l'immagine interattiva, ma anche interrogarla, richiamarla, ricostruirla, dialogare con essa.

In realtà la *comunicazione interattiva* instaurata con un'immagine digitale (presente nell'interfaccia grafica di un computer, in un'installazione virtuale, ecc.), rimanda per molti aspetti alla *comunicazione interpersonale*. “Comunicare è

¹⁸ G.Bettetini F.Colombo, *Op.cit.* pag 177.

compiere una costante riorientazione del proprio mondo, svolgere un'operazione di riorganizzazione cognitiva, autoriprodurre le relazioni che costituiscono il nostro dominio cognitivo, cioè il nostro mondo, cioè l'ambiente che ci circonda [...]»²⁰

Avviene comunicazione quando il nostro universo cognitivo viene perturbato e di conseguenza per operare un adattamento al nuovo si viene spinti a riorganizzare i propri percorsi di pensiero al fine di provocare nuove perturbazione nell'altro: in questo modo la comunicazione si presenta come un flusso dialogico e bidirezionale, che trasporta tasselli di informazione da una mente all'altra. Ed in questo modo il personale mosaico cognitivo viene momentaneamente smembrato per trovare successivamente una nuova forma.

“Comunica solo chi è cambiato, chi si fa cambiare dall'interazione comunicativa, chi fa esperienza della comunicazione.”²¹

I nuovi media, configurandosi come sistemi di potenziale costruzione di processi cognitivi conseguentemente alle interazioni individuali, sono lo specchio della comunicazione come riorientazione del proprio ambiente psicosensoriale e rappresentano il *cambiamento che diventa medium*. Paolo Vidali nel suo saggio, riporta le parole di Heinz von Foerster, il quale in una sua conferenza sosteneva: “L'informazione è solo il modo in cui si cambia dopo il coinvolgimento con qualcuno”. Allora la domanda è: in che modo siamo cambiati dall'interazione e dal coinvolgimento con gli strumenti digitali? Che tipo di esperienze riflessive offre il dialogare con i nuovi media?

¹⁹ P.Vidali “Esperienza e comunicazione nei nuovi media” in G.Bettetini F.Colombo, *Op.cit.* pag 320.4

²⁰ Paolo Vidali *Ibidem*, pag.320

²¹ Paolo Vidali *Ibidem*. Pag.330

2.2 LA CULTURA DELLA SIMULAZIONE OPACA: DIALOGARE CON GLI STRUMENTI DIGITALI ATTRAVERSO I DISPOSITIVI DI INTERFACCIA.

Parlando della comunicazione bidirezionale possibile con il computer, assume particolare rilievo la presenza di *dispositivi di interfaccia uomo-macchina* che consentono ad utente e sistema di entrare in comunicazione in tempo reale instaurando un “rapporto conversazionale” (e non solo). Grazie ai dispositivi di interfaccia l’utente può “dialogare” con il terminale e quindi sfruttare le potenzialità interattive proprie del sistema. In più l’utente di un sistema interattivo può “interfacciarsi” con le immagini e i testi visualizzati sullo schermo instaurando un rapporto fisico e corporeo con i significanti, modificandone l’articolazione spazio-temporale, attraverso *il gesto* sulla tastiera, sul mouse o direttamente sullo schermo.

A proposito è molto interessante l’analisi della “antropologa del cyberspazio” Sherry Turkle²², la cui ipotesi teorica è: “*Abbiamo imparato a giudicare le cose secondo il valore dell’interfaccia. Ci stiamo spostando verso una cultura della simulazione dove le persone si sentono sempre più a proprio agio nel sostituire le rappresentazioni alla realtà. Usiamo tranquillamente la scrivania stile Macintosh così come quella fisica su quattro zampe. Entriamo a far parte di comunità virtuali che esistono solo in virtù di quanti comunicano via computer così come di comunità in cui siamo presenti fisicamente. Mettiamo in dubbio perfino le più semplici distinzioni fra reale e artificiale. Perché mai la scrivania sullo schermo dovrebbe essere meno reale di quella materiale? [...] La cultura della simulazione mi spinge a considerare quel che vedo sullo schermo secondo il valore dell’(inter)faccia.*”²³

²² Sherry Turkle insegna attualmente Sociologia della scienza al Massachusetts Institute of Technology (MIT). Ha conseguito il dottorato di incarico in Psicologia della personalità e Sociologia presso la Harvard University ed è psicologa clinica.

²³ Sherry Turkle *La vita sullo schermo* Milano, Apogeo, 1997, pag.XXVIII-XXIX.

Nello spostamento verso una *cultura della simulazione*, il computer diventa un oggetto evocativo che provoca la rinegoziazione dei vecchi confini, fra cui anche l'idea stessa della comunicazione interpersonale e il concetto di relazioni sociali.

Nel termine stesso “*simulazione*” si riscontra una evidente ambivalenza semantica: da una parte *simulare* significa illudere, ingannare, dall'altra significa riprodurre, imitare. La *simulazione* dà vita ad una realtà che riproduce ed imita quella sensibile e nello stesso tempo la rende evanescente, immateriale ed artificiale. Secondo Umberto Eco “segno è tutto quello che può essere usato per mentire” (1975) e nella comunicazione digitale questo aspetto di ingannevole referenzialità trova un'applicazione concreta. L'inganno comunque non è sempre recepito come tale e anzi, le perturbazioni che i segni digitali provocano in noi, sono spesso paragonabili a quelle che la stessa comunicazione interpersonale determina. Secondo Stefania Garassini e Barbara Gasparini “ogni linguaggio simula, cioè costruisce un modello della realtà di cui intende parlare e tale modello può anche non corrispondere all'oggetto al quale si riferisce. Proprio perché ogni linguaggio per descrivere la realtà, deve distaccarsene e simularla, sono possibili la menzogna e l'inganno, che non sarebbero evidentemente configurabili in una prospettiva di totale determinismo e di forzata referenzialità.”²⁴

Con questo si vuole rendere chiaro che la componente di finzione ha accompagnato da sempre non solo la comunicazione mediatica che ha circuito la nostra sfera cognitiva con i suoi simulacri, ma anche i processi stessi del comunicare, che presentano sempre aspetti relativistici e aleatori. Con i media tecnologici il processo di “menzogna comunicativa” si è acuito e paradossalmente tutto questo è avvenuto conseguentemente all'aumentare progressivo della perdita di referenzialità dell'immagine comunicativa. Con la fotografia ed il cinema è ancora in parte evidente il rapporto con il referente oggettuale concreto (dico in parte perché spesso alcuni scenari cinematografici o determinate immagini fotografiche

²⁴ S.Garassini, B.Gasparini “Il rappresentare con i New Media” in G.Bettetini F.Colombo, *Op.cit.* pag 91.

sono ricostruite artificialmente), mentre con la televisione la referenzialità subisce un ulteriore slittamento verso la simulacralità dell'immagine.

“L'immagine televisiva, costruita da un insieme di linee e di punti, generati dallo choc prodotti dal fascio di elettroni sulle particelle di fosforo che rivestono la parete interna dello schermo, deriva da un processo di distruzione e di rigenerazione continue. Si tratta quindi di un'immagine che, diversamente da quella cinematografica, non può essere considerata come un'impronta fisica di un oggetto preesistente, poiché nasce da un processo di astrazione-costruzione molto forte.²⁵”

Con gli strumenti digitali si accresce l'indipendenza rispetto al referente oggettuale e di conseguenza è anche più facile eseguire *performance creative* manipolando le immagini visuali (anche se comunque questo avveniva già con la videoarte). Con il digitale è possibile rielaborare e trattare l'immagine allontanando la rappresentazione dal determinismo realistico: quindi, in un certo senso, la simulazione, nell'abbandono di qualsiasi legame analogico con l'immagine originale, permette la creazione di un reale alternativo che, nel suo inganno iconico, può facilitare la sperimentazione critica e riflessiva (la *metasperimentazione*) sui codici comunicativi e sulla stessa materialità concreta.

Bettetini afferma che l'intento della simulazione sensoriale operata dai nuovi media digitali è quello di “produrre un significativo materiale che possa rinviare... a un progetto o a un modello o a un'icona capace di sollecitare impatti percettivi analoghi a quelli prodotti dalle forme referenziali – nel caso in cui esistano – o comunque credibili e utilizzabili in virtù della loro verosimiglianza e della loro adeguatezza all'istanza che ha dato origine alla specifica produzione di senso.²⁶”

Siamo quindi di fronte ad un tentativo di trasmettere verosimiglianza attraverso l'inverosimile ed il fantasmatico. E' infatti questa illusione di verosimiglianza che permette lo svolgersi dei processi comunicativi interattivi o meglio delle

²⁵ Duguet (1986), cit. in G. Bettetini F. Colombo, 1993 *Le nuove tecnologie della comunicazione* Milano, Bompiani, 1994, pag. 94.

²⁶ Bettetini (1991) cit. in G. Bettetini F. Colombo *Op.Cit.* pag. 92.

perturbazioni comunicative. Invece la disillusione (o il vivere l'illusione fantasmatica in modo ragionato e consapevole) può dare origine alla riflessività critica sui mezzi comunicativi e sulla stessa azione comunicativa. Però per esserci la disillusione, prima ci deve essere l'illusione.

L'illusione è provocata dalla facilità d'interazione con le interfacce digitali che celano le complicate strutture delle apparecchiature meccaniche sottostanti (l'hardware) e che nascondono anche le complesse procedure d'esecuzione algoritmiche di ideazione di determinati software: il tutto poi è accresciuto dalla paradossale semplicità del linguaggio binario (il sistema codificato su cui si basa la possibilità di fornire istruzioni ai computer). Questa *opacità* dei sistemi digitali interattivi crea degli *effetti di realtà* conseguenti alla progressiva naturalizzazione delle interfacce e la simulazione comportamentale di un interlocutore reale o di un ambiente.

A proposito Sherry Turkle sostiene: “*Ci siamo abituati alla tecnologia opaca*. La potenza operativa del computer aumenta in modo esponenziale, una potenza che oggi è possibile utilizzare per realizzare delle particolari interfacce grafiche in grado di nascondere la nuda macchina agli occhi di chi la usa. Le nuove interfacce opache – più specificamente, lo stile a icone tipico dell'interfaccia del Macintosh, in grado di simulare sia l'area di una scrivania da lavoro sia la comunicazione grazie alle finestre di dialogo – hanno rappresentato ben più di un semplice cambiamento tecnico. Hanno realizzato un modello per la comprensione basato sul fatto che per conoscere il computer occorresse interagire con esso, proprio come quando si conosce una persona o si esplora una città.²⁷”

Quando nel 1984 fu lanciato lo stile a icone del Macintosh, l'utente cominciò a doversi rapportare a delle simulazioni (le icone delle cartelle, la scrivania, il cestino del materiale rifiutato, ecc.), che esibivano superficialmente le potenzialità della macchina e le possibili vie con cui interfacciarsi, non offrendo però alcun

²⁷ S.Turkle, *op.cit.* pag. XXVII-XXVIII.

suggerimento su come poter riconoscere la struttura sottostante (ecco appunto l'*opacità* della tecnologia informatica).

Al contrario i primi personal computer degli anni '70 e il PC dell'IBM dei primi anni '80, erano concepiti come dei sistemi per così dire "trasparenti", che incoraggiavano gli utilizzatori a rappresentare la propria comprensione della tecnologia come conoscenza di quel che esisteva oltre il livello superficiale offerto dallo schermo

Anche se poi in realtà pochi hanno raggiunto un tale livello di comprensione, le prime macchine informatiche erano strutturate in modo da essere comprese fino ai loro livelli più semplici evidenziando i meccanismi nascosti che fanno funzionare le cose: "si trattava di sistemi che invitavano l'utente a immaginare che ne avrebbero potuto comprendere le 'marce' mentre andavano" (S.Turkle).

A proposito Turkle parla di *estetica computazionale modernista*: "L'immagine del computer come calcolatore suggeriva che, ben oltre la sua apparente complessità, quel che accadeva al suo interno poteva essere meccanicamente scompattato, sezionato.[...] In altri termini, le idee computazionali venivano presentate come una delle grandi meta-narrazioni moderne, storie di come il mondo fosse in grado di fornire immagini unificanti e di analizzare cose complicate riducendole in pezzi più semplici. L'estetica computazionale modernista prometteva di spiegare e scompattare, di ridurre e chiarire.²⁸"

Attraverso la *cultura della simulazione* si è invece approdati all'*estetica postmoderna della complessità e della decentralizzazione*. Paradossalmente si ricerca nel computer un tipo di trasparenza attivata dall'*opacità* e dalla complessità, rimanendo al livello superficiale della rappresentazione visuale, ma con il desiderio di esplorare e manipolare attraenti mondi di superficie a seconda dei nostri bisogni personali. Il computer diviene *lo specchio della nostra soggettività*: "Ci si rivolge esplicitamente al computer per esperienze che si spera risultino capaci di modificare

²⁸ S.Turkle, *op.cit.* pag.XXVII.

il nostro modo di vedere o di influenzare le nostre vite sociali ed emotive. Quando ci si avventura in giochi di ruolo o in mondi di fantasia, oppure quando si raggiunge una comunità per incontrarvi amici e amanti virtuali, non si pensa più al computer come quella cosa che Charles Babbage, il matematico del secolo scorso inventore della prima macchina programmabile, definì motore analitico. Si va scoprendo il computer come macchina per l'intimità.²⁹

La novità del Macintosh stava dunque nella possibilità di manipolare l'interfaccia di superficie dello schermo senza essere esperti informatici. L'interfaccia del Macintosh appariva come una scrivania virtuale e poteva rispecchiare sullo schermo i movimenti degli utilizzatori grazie alla presenza di un cursore mobile (una freccetta di solito) e non si presentava come un'interfaccia logica, manipolabile con comandi lineari e testuali (si pensi al sistema CP/M dell'Apple II degli ultimi anni '70 o al più recente MS-DOS). Invitava ad un rapporto con il computer meno analitico e razionale, basato sulla *gestualità immediata*, permettendo un vero e proprio dialogo con la macchina e riducendo la sensazione di impartire degli ordini a qualcosa, tipica del linguaggio informatico logico a stringhe di comandi.

Parlando della scrivania simulata del Macintosh, Sherry Turkle sostiene: “Gli oggetti interattivi della scrivania, le finestre di dialogo antropomorfizzate dove il computer ‘parlava’ con chi lo stesse usando, tutte queste novità spingevano verso un nuovo tipo di esperienza, in cui la gente, anziché dare ordini alla macchina, conversava con essa. Si veniva incoraggiati a interagire con la tecnologia quasi allo stesso modo in cui si interagiva con gli esseri umani. Noi siamo soliti proiettare negli altri la complessità: il progetto del Macintosh incoraggiava la proiezione della complessità nella macchina. Nei rapporti con la gente spesso dobbiamo fare delle

²⁹ S.Turkle, *op.cit.* pag. XXXII.

cose senza necessariamente comprendere quel che avviene negli altri, allo stesso modo con il Macintosh abbiamo imparato a negoziare anziché analizzare.^{30»}

L'interfaccia grafica del Mac si presentava come un mondo da esplorare, imparando e divertendosi allo stesso tempo e per approdare agli interstizi di questo mondo, non sembrava più necessario aprire la macchina e guardarvi dentro alla ricerca delle origini e delle strutture dei suoi meccanismi, ma bastava navigare all'interno della sua superficie.

Il Macintosh divenne più trasparente perché facile da manipolare. Quindi anche l'idea stessa di trasparenza ha subito uno slittamento con l'emergere della *cultura della simulazione*: trasparente non è ciò che può essere ricostruito analiticamente a partire dalla scomposizione delle sue strutture interne, ma è ciò che può essere esplorato con facilità interagendo con icone attraenti ed intuitivamente interpretabili.

2.3 LA CULTURA DEL BRICOLAGE: VIVERE ESPERIENZE REALI AGENDO IN UNIVERSI VIRTUALI

Nel passaggio dalla cultura analitica e della programmazione dall'alto verso il basso propria dello *stile moderno* di fine anni '70 alla più postmoderna cultura della *simulazione* degli anni '90, si assiste ad una trasformazione del modo di rapportarsi agli elementi comunicativi e subisce una mutazione lo stesso modo di interagire cognitivamente con un testo.

Si tende ad interagire con gli strumenti informatici come se si esplorasse dei mondi, procedendo per continue manipolazioni e riscritture del testo iconico, che assume quindi forma sullo schermo in base alle nostre personali connessioni mentali (questi processi sono ancora più evidenti negli *ipertesti* del World Wide Web).

³⁰ Sherry Turkle, *op.cit*, pag. 11

Questa costruzione testuale personalizzata, viene definita da Sherry Turkle *tecnica del bricolage*, che bene rappresenta i percorsi cognitivi che si è soliti attraversare interagendo con strumenti digitali come il computer e che spiega come l'esperienza interattiva con le macchine possa dare vita a nuovi modelli di pensiero. In questo senso si può affermare che *le macchine creano coscienza*. Cosa si intende per *cultura del bricolage*?

“Il termine *bricolage* era usato da Claude Lévi-Strauss in opposizione al metodo analitico della scienza occidentale, per indicare la scienza associativa del concreto praticata da numerose società non-occidentali. Il curandero-erborista della tribù, ad esempio, non seguiva ragionamenti astratti bensì affrontava un problema dopo l'altro utilizzando materiali a portata di mano. Analogamente, coloro che, nella soluzione di un problema, non procedono secondo un progetto dall'alto verso il basso ma piuttosto arrangiano e riarrangiano un insieme di materiali ben conosciuti, possono essere considerati come praticanti del bricolage. Si tende cioè ad usare un elemento, fare un passo indietro, riconsiderare la situazione e provarne un altro. Per chi è solito pianificare, ogni errore è un passo nella direzione sbagliata, mentre coloro che usano il bricolage navigano attraverso correzioni continue. L'approccio alla soluzione del problema presuppone da parte loro una crescita della relazione con il materiale di lavoro, che rivesta più il gusto di una conversazione anziché quello di un monologo.³¹

A questo punto il paragone con la *cultura sperimentativa della simulazione* risulta evidente:

“Oggi, il fatto di giocare con le simulazioni stimola le persone a sviluppare capacità di manovra più informali, perché è ormai facile creare scenari da ‘Cosa accadrebbe se...?’ e giocare con ciò che ne esce.

La rivalutazione del bricolage nella cultura della simulazione comprende un'enfasi nuova sulla visualizzazione e lo sviluppo dell'intuizione attraverso la

³¹ Sherry Turkle *Op.Cit.* pag.39.

manipolazione di oggetti virtuali. Invece di essere costretti a seguire un'insieme di regole stabilite in anticipo, quanti usano il computer vengono incoraggiati a giocare in micromondi simulati. E' qui che si impara il funzionamento delle cose, mentre vi si interagisce.³²»

Mentre negli anni '70 e '80 utilizzare il computer secondo la *tecnica del bricolage* era pratica propria di alcune frange non ufficiali ed alternative rispetto alla cultura informatica istituzionalizzata (si pensi alle pratiche degli *hacker* che si dilettevano con l'imperfetto esplorando e mettendo alla prova i confini liminari degli strumenti informatici), negli anni '90 sempre più persone si sono avvicinati alla “logica della sperimentazione manipolatrice”.

All'utente è concesso di interagire in modo diretto con il testo visuale, mutandolo conseguentemente alle proprie possibilità alternative di pensiero.

Sherry Turkle al riguardo parla dell'emergere di una nuova “cultura musicale”: dalla pratica dura del martello tipica di uno stile di pensiero analitico e sottoposto a rigide regole associative, si slitta verso la manipolazione creativa e concreta degli elementi comunicativi che ricorda il pizzicare le corde dell'arpa. La cultura del personal computer dà vita a modi di comprensione dipendenti dalla “manipolazione concreta” di oggetti virtuali, e costruiti in base alle *performance gestuali* permesse dalle applicazioni informatiche interattive.

Esplorare i mondi digitali significa quindi “sporcarsi le mani” con gli oggetti che li popolano, lavorando in tempo reale con ciò che appare visibile nella zona di superficie.

Ma in che senso si *vivono esperienze reali* interagendo con queste icone immateriali?

³² Sherry Turkle *Op.Cit* pag.40

2.4 IL DIGITALE COME METACOMMENTO COGNITIVO E PERCETTIVO: PRATICHE CORPOREE LIMINALI PER OPERARE UNA RIFLESSIONE CRITICA SUL REALE

Soprattutto nella prima metà degli anni '90 era consueto nel panorama mediatico l'accento alle *esperienze totalizzanti* ed immersive possibili con i dispositivi di Realtà Virtuale (VR).

Si diceva che si poteva vivere *esperienze corporee immersive* percependo le stesse sensazioni avvertite nel mondo reale in contesti simili.

In realtà tali esperienze, come quelle realizzabili con qualsiasi altro tipo di strumento digitale che renda possibile l'interazione uomo-macchina, *fanno uso del corpo ma non sono prettamente corporee*. Queste esperienze agiscono notevolmente a *livello cognitivo*, pur essendo esperienze *psicomotorie*, poiché pure se spesso vogliono stimolare il percepire, lo fanno sempre in termini di simulazione, una simulazione che ha essenzialmente carattere *riflessivo* e che quindi ha come finalità *il percepire le nostre modalità di percezione*.

Quindi non offrono un contatto *reale e concreto* con delle entità *fisiche*, ma con dei simulacri virtuali di esse e in questo senso costituiscono una *simulazione di esperienze*, ci fanno riflettere sulle nostre capacità psicofisiche di comunicare con il mondo esterno.

Infatti quando si interagisce con icone presenti in una schermata di un computer oppure con oggetti virtuali di un ambiente di Realtà Virtuale, cosa toccano le nostre dita e cosa avverte il nostro corpo? Non c'è assolutamente il contatto diretto con l'oggetto fisico in sé, ma con una sua rappresentazione, un'illusione fantasmatica della sua essenza. Il contatto poi è mediato da elementi come il mouse, lo schermo, il guanto di VR.

Anche quando si simula la sensazione tattile, mediante sensori, quello che si avverte non è la pesantezza, il calore, la ruvidità dell'oggetto in sé, ma di una sua

simulazione (difficilmente poi si raggiunge una raffinatezza tecnica tale da permettere questo).

Il *corpo* diventa un mezzo per l'interazione, ma non è il fine. In effetti se tutte le applicazioni interattive avessero come unico scopo quello di *far vivere esperienze corporee verosimili* il fallimento sarebbe inevitabile, pur con la maggiore elasticità mentale e la disponibilità a considerare le cose *secondo il valore dell'interfaccia* di chi ragiona in termini di *cultura della simulazione*.

Secondo questo filo logico infatti non si può spacciare per reale un'esperienza che di reale (considerando il reale nella sua oggettificazione concreta) non ha nulla.

Ma allora dove sta la realtà dell'esperienza? Di che esperienza si sta parlando?

A proposito si può considerare la risposta che dà Paolo Vidali in *Esperienza e comunicazione nei nuovi media* riferendosi alle esperienze di realtà virtuale:

“Ciò che si percepisce non è un mondo, ma la propria interazione con un mondo. L'effigie del proprio corpo che si muove in uno spazio artificiale a fisica variabile accentua ed evidenzia ciò che accade in modo ormai inconsapevole nell'interazione ordinaria. Non incontriamo mai un mondo, ma un rapporto con il mondo. L'esperienza non è delle cose ma dell'interazione con le cose. L'ordinarietà delle nostre esperienze oscura questo rapporto, lo stabilizza, fino a fonderlo nell'oggetto. Occorre violare la normalità fisica, metrica topologica del nostro mondo perché venga di nuovo in luce la relazione che costantemente intratteniamo con esso. La VR mostra quello che l'ordinario non sa più mostrare: la costruttività della nostra esperienza del mondo.³³”

Questo significa che gli ambienti virtuali non vogliono offrire l'esperienza della realtà, ma del *rapporto con la realtà*. Ci si confronta con universi formati da immagini di sintesi che presuppongono una sempre crescente conoscenza del “reale”, sia per riprodurlo con modelli iconici che per simulare le interazioni comunicative possibili al suo interno, e che presentano paradossalmente una sempre

³³ P.Vidali “Esperienza e comunicazione nei nuovi media” in G.Bettetini F.Colombo, *Op.cit.* pag 310

maggior dissoluzione del reale, sostituito dal modello e in senso generale dal linguaggio informatico.

Le immagini sintetiche sono creazioni fantasmatiche e alle loro spalle non vi è alcun referente dato, alcun reale ripreso, come accadeva invece con la fotografia, il cinema e la televisione. “La dissoluzione del referente ha spostato l’attenzione dalla referenzialità dell’oggetto all’interazione fra ambiente e soggetto” (P.Vidali).

L’esperienza possibile con i nuovi media ha quindi un carattere *riflessivo*: si può dire che sia un *metacommento sulla nostra facoltà di percepire e di interagire*.

“L’oggetto infografico è un oggetto virtuale, il che significa che anche la sua materialità deve essere costruita e simulata. Ma ciò comporta sia la conoscenza che l’abbandono dei vincoli della nostra esperienza percettiva ordinaria. Con l’infografica si dimensiona l’immagine e il centro percettivo su qualunque scala, dal piano molecolare a quello galattico; si superano e si trasformano tutti i limiti che segnano la nostra abituale postazione nello spazio reale: e sono limiti ambientali, coordinate spazio-temporali, elasticità, meccanica e dinamica, strutture percettive..., tutti vincoli che contrassegnano ciò che chiamiamo realtà distinguendola da un immaginario senza verità. [...] In questo modo l’immagine di sintesi cancella dei vincoli che la nostra percezione ordinaria non sapeva più di avere: ma nel far questo, di fatto, li evidenzia.”³⁴

Colui che interagisce con questi mondi è quindi invitato a ridiscutere sia il proprio *rapporto cognitivo* con il mondo, imparando a ragionare in termini di possibilità da sperimentare nell’immediato secondo una logica combinatoria, sia il proprio *rapporto percettivo* con il mondo, riplasmando le regole ordinarie che permettono tale rapporto nel concreto.

La realtà virtualizzata è quindi uno *stimolo per riflettere sull’interazione comunicativa* e può aiutarci a *divenire coscienti della nostra stessa percezione*.

³⁴ P.Vidali *Ibidem* pag.310-311.

Il veicolo principale per vivere tali *pratiche riflessive* è il nostro *corpo* e la sua *messa in scena performativa* e quindi l'interagire con universi digitali si connota di una certa *fisicità* (pur nella virtualità degli scenari) poiché senza l'azione manipolatrice del corpo non sarebbe possibile vivere determinate esperienze, però il senso ultimo di queste interazioni, se vogliono essere realmente critiche e riflessive, non si ferma a questo. Il punto nodale è partire dalle pratiche corporee in ambienti virtuali (con questo non escludo l'interfacciarsi con il personal computer) per operare una decostruzione critica dei meccanismi comunicativi, percettivi, relazionali e sociali in generale³⁵. In questo senso si parla di *pratiche reali* anche se in realtà il tutto avviene in un contesto virtuale e non oggettualmente concreto. Inoltre poi questa sensazione di aver vissuto *esperienze reali* è accreditata dal fatto che il sistema con cui ci si interfaccia rimane perturbato dall'azione del nostro corpo-mente e conserva in sé le tracce del nostro passaggio e dello scambio comunicativo stesso. Queste tracce vengono percepite come *reali* anche se sono *virtuali*, poiché in effetti la relazione trasformatrice di feedback sistema-utente è avvenuta e il nostro sistema cognitivo, come l'interfaccia del sistema con cui abbiamo interagito, ha subito una mutazione.

Le *pratiche digitali* si collocano quindi in una *zona liminale* fra sensorialità ed intelletto, in cui si mettono in gioco i sensi smaterializzandoli e si riorganizzano le nostre facoltà cognitive e percettive: il tutto avviene in un contesto di confine, in un non-luogo in cui si frammentano e si invertono le modalità percettive e i canoni socio-culturali e si riorganizzano in un contesto fortemente *ludico*.

In questo è evidente il carattere di *sperimentazione performativa* tipica dei *generi liminoidi*: si *gioca* con i fattori della cultura, combinandoli in modo sperimentale e spesso grottesco, secondo parametri improbabili, inusuali e spiazzanti, operando una scomposizione libera degli immaginari collettivi e nello stesso tempo riflettendo sullo *status quo*.

³⁵ Questa messa in scena performativa del corpo per vivere esperienze critiche riflessive, può essere

Appare quindi chiaro come *si può imparare attraverso il disordine* e come è possibile creare il nuovo attraverso la stimolazione del nostro corpo-mente in ambienti liminali e oltre la soglia. Il fatto che tutto questo avvenga spesso in un contesto *ludico* merita un'ulteriore riflessione.

2.5 IL GIOCO COME ESPERIENZA DI CONFINE: LA SIMULAZIONE NEI VIDEOGIOCHI

Marshall McLuhan in *Giochi – le estensioni dell'uomo*, dà una rispondente descrizione del gioco come veicolo di nuove esperienze culturali, paragonandolo anche all'espressione artistica:

“Qualunque gioco, come qualunque *medium* d'informazione, è un'estensione dell'individuo o del gruppo. I suoi effetti sul gruppo o sull'individuo consistono nel dare una nuova configurazione a quelle parti del gruppo o dell'individuo che non sono state estese. Un'opera d'arte non ha esistenza né funzione se non nei suoi effetti sugli uomini che la contemplano. E l'arte, come i giochi o arti popolari, e come i *media* di comunicazione, ha il potere di imporre i propri presupposti stabilendo nuovi rapporti e nuove posizioni nella comunità umana. L'arte, come i giochi, è un mezzo per trasporre esperienze. Ciò che abbiamo già visto o sentito in una certa situazione lo riceviamo improvvisamente in un materiale di tipo nuovo. Nello stesso modo i giochi trasformano in forme nuove esperienze consuete. [...] Se infine dovessimo chiederci: 'I giochi sono dei mass-media?' la risposta dovrebbe essere affermativa. I giochi sono situazioni escogitate per permettere la partecipazione simultanea di molte persone a qualche schema significativa delle loro vite collettive.³⁶”

ricollegata al teatro di Schechner e ai suoi *processi di prova*.

³⁶ M. McLuhan 1964 *Gli strumenti del Comunicare*, 1995, Milano, Il Saggiatore, pag.265-268.

Nell'interazione con i nuovi media la componente *ludica* si presenta come un fattore di rilievo. Ed è proprio attraverso il gioco che è possibile operare un'estensione delle nostre facoltà percettive e comunicative, dando una collocazione inusuale al nostro rapportarsi al mondo. In questo senso i nuovi media diventano una protesi simulacrale delle nostre concezioni del reale e permettono di ridiscutere i canoni sociali e culturali a cui siamo abituati, favorendo l'adattamento a nuovi immaginari collettivi. Lo stesso avviene rapportandosi a determinate forme d'arte d'avanguardia che operano un connubio fra arte e vita.

Sul finire degli anni '70 i *videogiochi* consentirono alla cultura informatica di entrare nella vita quotidiana. Ci si poteva misurare con universi in cui si poteva agire al di là delle costrizioni della realtà fisica, interagendo con icone immateriali che era possibile muovere e plasmare conseguentemente ai propri movimenti nella realtà virtuale.

Seguendo l'evoluzione dei videogame è possibile rendersi conto di come sia avvenuto il passaggio da uno stile di pensiero tipico dell'*estetica moderna* a quello proprio della *cultura del bricolage*, tipico dell'*estetica della simulazione*. In questo caso risultano ancor più chiare le considerazioni di McLuhan riguardo alla capacità dei giochi di essere veicolo di nuove culture ed estensione di nuovi rapporti e nuove posizioni nella comunità umana.

“I primi videogame come Asteroids, Space Invaders e PacMan, trasportavano chi giocava in micro-mondi computerizzati dove le regole erano chiare e precise. Conoscere un gioco richiedeva la decifrazione della sua logica, la comprensione dell'etica di chi l'aveva progettato e il raggiungimento di una comunione mentale con il programma dietro di esso. Chi giocava scopriva il concetto di programma quando iniziava a studiare le regole al di là dei primi micro-mondi che era in grado di controllare. Poiché erano relativamente semplici, ci si poteva facilmente misurare con loro. Alcuni giocatori riuscivano perfino a meditarci su, dato che con la pratica le regole diventano semi-automatiche, e, per avere successo, occorreva raggiungere

uno stato mentale in cui ci si lasciava alle spalle il mondo reale. In questo senso, i primi videogame erano oggetti di transizione; avevano quel certo tipo di trasparenza che forniva loro un'estetica moderna, ma ciò che richiedevano ai giocatori per vivere nei loro spazi ludici anticipava i requisiti psicologici propri della cultura della simulazione.³⁷»

Con il passare degli anni i videogiochi sono divenuti sempre più interattivi ed immersivi. Ci si ritrova spesso nella condizione di dover esplorare un mondo fatto di icone in cui bisogna seguire un certo percorso finalizzato allo svelamento di certi “segreti”. Non è più indispensabile conoscere certe regole di partenza per poter giocare, ma l'obiettivo principale diviene l'*esplorare*, il calarsi in determinate realtà che vengono comprese con l'interazione diretta, provando e ridiscutendo determinati meccanismi, secondo la logica del *bricolage*.

Alcuni di loro costituiscono dei veri e propri mondi simulati (si pensi alla serie dei videogiochi *Sim*, come *SimCity* e *SimLife*) e rispecchiano l'idea che per comprendere il funzionamento di certi meccanismi non bisogna leggere manuali, ma bisogna interagire con i mondi stessi, abitandoli. Questo ricorda l'opacità dell'interfaccia iconica del Macintosh e la personalizzazione della sua scrivania virtuale da parte degli utenti. Il tutto è molto chiaro nella descrizione del videogioco *Myst* effettuata da Sherry Turkle:

“Uno dei giochi narrativi più noti è *Myst*. Le immagini ed i suoni di un CD-ROM vi danno il benvenuto su un'isola deserta e surreale. Per muoversi al suo interno basta spostare il mouse ovunque la vostra presenza virtuale sullo schermo scelga di andare. Quando incontrate un oggetto che vi interessa, puntate il mouse per aprirlo o metterlo alla prova. Si scoprono frammenti di libri, stanze segrete e mappe misteriose che aiutano ad aprire antichi sarcofagi. Nonostante esistano molti percorsi possibili che consentono a chi gioca di risolvere con facilità i misteri che si incontrano durante gli spostamenti, la gente che gioca a *Myst* con più avidità è felice

³⁷ Sherry Turkle *Op. cit.* pag.60.

di trascorrere molte ore (per alcuni, varie centinaia di ore) girovagando nel gioco senza alcuna regola. Come in altre simulazioni opache, la superficie del gioco ha la precedenza su quel che si trova di sotto. [...] L'unico manuale che accompagna il gioco è un diario bianco dove riportare la vita su Myst. Sulla prima pagina del diario c'è scritto: 'Immagina la tua mente come una lavagna pulita, come le pagine di questo diario. Devi far sì che Myst diventi il tuo mondo.'³⁸

Di fronte alla schermata di un videogioco bisogna azzerare la mente e lasciarsi trasportare dal flusso dell'illusione fantasmatica. Pur muovendosi in una realtà simulata e non percependo alcuna sensazione fisica verosimile, si tende a rimanere molto coinvolti psicologicamente vivendo determinate avventure, combattendo certi nemici e cercando di risolvere sofisticati rompicapo. In questo senso le esperienze dei nostri *doppi virtuali* possono essere fortemente didattiche e formative, vere e proprie operazioni di socializzazione. Chiaramente per far avvenire questo bisogna abbandonarsi all'illusione, ma si possono riscontrare effetti a livello cognitivo e relazionale che non sono affatto secondari e vanno a toccare il nostro modo di relazionarci con l'altro, con il nostro Sè e con il reale stesso, provocando anche mutamenti nella nostra concezione di *identità*.

“Nei mondi mediati dal computer, il sé è multiplo, fluido, e costruito dall'interazione dei collegamenti con la macchina, è costruito e trasformato dal linguaggio; l'incontro sessuale è uno scambio di significanti; e la comprensione arriva dalla navigazione e dall'armeggiamento in giro piuttosto che dall'analisi.³⁹”

Negli universi virtuali si può essere maschi o femmine, cose o persone, macchine o uomini.

Questo processo è ancor più evidente nella Rete, in cui ci si può presentare con un nickname immaginario, che garantisca l'anonimato o fornisca l'identità sessuale desiderata. Per di più in Rete è possibile vivere virtualmente in veri e propri mondi simulati (i MUD, *Multi-User Domains, Domini a più utenti*) in cui ci si identifica

³⁸ Sherry Turkle *Op. cit* pag.62.

con un proprio *doppio virtuale* e si può interagire e vivere esperienze con altre creature artificiali, dietro a cui possono esserci altri individui che prendono parte al gioco e di cui non si conosce la reale identità (possono essere anche frutto del programma del computer). Lo stesso avviene in modo meno immersivo nelle *chat*, *newsgroup* e *mailing-list* in cui si può approfittare del fatto che con la scrittura digitale non esiste più l'originale e si può impersonificare chi si desidera⁴⁰.

Anche in questo caso la *realtà* simulata può far riflettere sulla realtà ordinaria: la frammentazione dell'identità nel MUD o in Rete non è altro che la metafora del nostro Sé parcellizzato nei diversi ruoli che si sperimentano nella vita quotidiana, con la sostanziale differenza che nel virtuale esiste una possibilità di scelta e non si è costretti a vivere l'appartenenza sociale come una catena costringente. Anzi si può *giocare* con l'identità e approdare ad una maggiore elasticità mentale, scomponendo le gerarchie socioculturali che ancora esistono e gravano nel reale.

Gli universi virtuali e soprattutto quelli in cui è possibile *giocare con le regole ordinarie* inventandone di nuove non più sottoposte a parametri di tipo classificatorio, possono quindi essere considerati *luoghi liminali e di confine* in cui si sperimenta il nuovo attraverso *performance di corpi virtuali*.

I *videogiochi* rispecchiano poi il dualismo che caratterizza le nuove tecnologie: da una parte *personalizzano* la fruizione del *medium*, poiché ci vedono *attori solitari* nel contesto comunicativo, che viene orientato a seconda delle nostre esigenze ed esperienze individuali, dall'altro sono portavoce di *un immaginario collettivo* che trova la sua esemplificazione nel connubio *uomo-macchina* e che rende evidente il carattere di *protesizzazione corporea* delle nuove tecnologie. Alberto Abruzzese nel paragrafo riguardante i *videogames* all'interno del saggio *L'immaginario tecnologico*, sostiene:

³⁹ Sherry Turkle *Op. cit.* pag.XVIII

⁴⁰ Tali tematiche saranno affrontate e approfondite nel relativo paragrafo sull'identità nel cyberspazio e in Rete.

“Il rapporto individuo-spettacolo, ritorna a fondarsi su una forma di consumo *solitario*. Ma solo apparentemente, perché la macchina garantisce all’individuo la possibilità d’essere un terminale dell’immaginario tecnologico di cui, in *quel* preciso momento, *quell*’individuo singolo e *quella* singola macchina costituiscono un elemento di produzione energetica. [...]

Quindi risulta fuorviante concepire i *videogames* (e così pure ogni altro attrezzo regolamentatore dell’individuo) come fattori che intervengono sulla società per limitarne la libertà ed accrescerne l’alienazione, perché è esattamente il contrario; il dispositivo ludico elettronico non è altro che l’emergere (in un *punto* e secondo una forma specifica) della sintesi sociale di una cultura, così come un tempo poteva essere per il gioco della palla o per la corsa.⁴¹”

Ha qui un’ulteriore conferma l’idea che vede il gioco come un *medium* estensore degli immaginari di un gruppo e come veicolo di nuove concezioni del reale. Lo dimostrano anche le riflessioni successive di Alberto Abruzzese:

“L’uso dei *videogames* definisce il rapporto tra individuo e tecnologia come sublimazione corporale (estasi) della circolarità piena e produttiva tra *libertà di scelta e comando*. Con una veggenza pari a quella della grande arte i *videogames* sono i clamorosi prototipi dell’immagine del futuro come proiezione del presente: un mondo ciberneticamente controllato in cui accettazione e negazione, iniziativa individuale e conformismo, genialità e specializzazione, energia fisica e ipersensibilità nevrotica, desiderio e frigidità, sono *dati* assunti nel calcolo delle probabilità di un sistema di impulsi e sono *forze* necessarie al funzionamento della macchina umana (non conta più parlare di umanizzazione). L’indice spettacolare consiste nella rappresentazione grafica del lavoro compiuto dalla macchina: si accendono e spengono luci; si compongono e scompongono figure e numeri; emergono i simboli delle culture ‘sommerse’ dal tempo e dalla massa. Il singolo che

⁴¹ Alberto Abruzzese in *La grande scimmia*, Napoleone.....pag.183-184

gioca al *videogame* riesce così ad essere parte integrata ed integrante dell'immaginario collettivo [...].⁴²

A questo punto è necessario riflettere più a lungo su queste due componenti principali che caratterizzano la fruizione dei nuovi media: *la personalizzazione delle icone collettive possibile con gli strumenti digitali* e il fatto di essere comunque *derivazione e veicolo di immaginari collettivi*, che riguardano soprattutto il connubio *uomo-macchina* e quindi le conseguenti forme di *corporeità* che è possibile assumere con l'interazione digitale.

In questo senso risulterà ancor più chiara l'idea di *performatività delle nuove tecnologie*, vista come messa in scena di *pratiche corporee smaterializzate e virtuali*.

⁴² A.Abruzzese *Ibidem* pag.184

3. DAI SIMULACRI UNIVERSALI ALLA CRESCENTE PERSONALIZZAZIONE DELLE ICONE COLLETTIVE NELLA CULTURA DI MASSA

3.1 PREMESSA

Questo capitolo vuole evidenziare l'esistenza di una linea di continuità fra i cosiddetti media generalisti e i nuovi media digitali nel loro essere espressione *dell'immaginario collettivo* e derivazione delle *strategie di desiderio* tipiche di determinate epoche sociali.

Sia negli scenari della nascente società industriale dello scorso secolo che in quelli della successiva società postindustriale, i mezzi di comunicazione di massa hanno contribuito ad operare una progressiva fantasmizzazione delle creazioni e degli oggetti collettivi, delle varie modalità di consumo individuali, delle più generali appartenenze socioculturali.

Quindi, come la fotografia, la radio, il cinema, la TV sono da considerarsi *specchio* di dinamiche sociali che hanno caratterizzato la vita di una collettività, così i nuovi media interattivi sono il risultato della caleidoscopica cultura attuale, una cultura della *simulazione*, del *bricolage* e della *ibridazione*. Ma nel concetto di interattività è insito anche quello di *bidirezionalità*. In questo senso, i media stessi contribuiscono al formarsi e all'evolversi della cultura e questo soprattutto grazie all'azione di chi ne fruisce in modo critico, di chi li personalizza sperimentandone i diversi passaggi più o meno segreti, mettendovi in scena il proprio corpo-mente.

3.2 LO SPLENDORE DEGLI IMMAGINARI COLLETTIVI COME MESSA IN SCENA DELLA SOCIETÀ DELLO SPETTACOLO.

Nel testo di Alberto Abruzzese *Lo splendore della TV* (1995), si interpreta *lo splendore delle immagini artificiali proprie del linguaggio televisivo* a partire dalle prime manifestazioni della civiltà metropolitana, secondo un percorso che, iniziando con la spettacolarità della piazza-mercato, attraversa i non-luoghi delle prime Esposizioni Universali, della folla metropolitana, dei primi viaggi con il treno a vapore, andando a toccare i simulacri fantasmatici delle cartoline, della fotografia, del mondo delle merci, dell'universo radiofonico, cinematografico, fino ad approdare a quello televisivo.

Il filo conduttore che lega queste entità simulacrali, è la capacità di essere espressione degli immaginari collettivi di una società, la società dello spettacolo, che trova la sua consapevolezza nell'universo delle illusioni fantasmatiche che si materializzano nelle forme massificate della tecnica e dell'industria culturale.

I non-luoghi dell'industria culturale si fanno *zone liminali* in cui si opera *la messa in scena delle identità collettive* e in cui si realizza la smaterializzazione della massa nei suoi simulacri illusori, permettendo alla società ed all'individuo di riflettere su se stessi osservandosi nei panni dell'Altro-da-sé come immagine fantasmatica del sé.

Riprendendo il discorso teorico di Richard Schechner, che ricostruisce la trama di eventi scenici sul corpo delle forme postmetropolitane del nostro presente, Abruzzese scrive :

“Il soggetto, per assumere simbolicamente la propria persona, per trovare un ‘recipiente’ in cui apparire, nel cercare la radura del proprio esser-ci, la propria comunità, va oltre allo stesso splendore delle cose e perviene direttamente al

desiderio di farsi altro da sé in sé medesimo, alla necessità di provare lo stupore di se stesso. Si ri-trova cioè narcisisticamente ritratto nella meraviglia di sé.⁴³”

L’individuo quindi partendo dall’illusione dello splendore della merce e degli oggetti di consumo, proietta le *trame del suo desiderio* nella sua stessa immagine personale, nel suo essere *mutante*, navigando negli interstizi della sua simulacralità virtuale.

Questo percorso di riflessione fantasmatica e spettacolare degli *immaginari collettivi* si sviluppa con l’evolversi della società metropolitana ed industriale e nella sua fase più matura si concretizza nell’emergere degli *audiovisivi* per defluire poi nelle *reti dei linguaggi interattivi*, in cui si verifica un’estrema smaterializzazione dei corpi individuali, che si fanno *icone mutanti*.

Per capire l’avvento spettacolare della Tv e il suo ruolo di espressione dell’immaginario collettivo di un’epoca, è opportuno analizzare il retroterra socioantropologico formato dalle pratiche simboliche e culturali accumulate lungo il processo di modernizzazione della vita pubblica e privata.

Il punto di partenza per la materializzazione teorica della spirale degli immaginari collettivi, è appunto la piazza-mercato, luogo di confine fra le dimensioni del pubblico e del privato, la finestra sulla vita comunitaria del tempo, l’intrattenimento urbano per eccellenza.

“La piazza urbana era stata il luogo in cui convergevano elementi strutturali e formali in grado di garantire memoria e visibilità al cittadino, occasioni sacre e profane di festa, relazioni economiche e sociali. Edifici di pietra e costruzioni effimere, insegne e cortei, percorsi e prospettive, garantivano i tempi e le forme dell’intrattenimento e dei rapporti di potere. Il venir meno della piazza storica di fronte alla complessità dello sviluppo ha creato il bisogno di trovare strumenti di manipolazione della realtà fisica che andassero al di là dei tracciati di pietra o delle feste periodiche inscenate al cospetto della Chiesa o del Principe. Altre maschere per

⁴³ A. Abruzzese *Lo splendore della TV* Genova, Costa & Nolan, 1995; pag. 178.

i rituali di socializzazione. Altri imbonitori per vendere le merci. Altri testimoni e contenitori della memoria. Altri mezzi di informazione e di apprendimento.⁴⁴»

Con l'emergere della società di massa la dimensione pubblica di rappresentazione degli immaginari, ha seguito la via della crescente privatizzazione di questi ultimi, passando dai luoghi di ritrovo collettivi ed esterni come la piazza-mercato e dagli scenari metropolitani delle prime Esposizioni Universali (metà Ottocento), non-luoghi di celebrazione della spettacolarità delle merci, alle dimensioni più intime dell'abitare.

Si registra quindi un processo di creazione di una “cultura di cornice” che dal centro dei grandi rituali collettivi va verso i margini delle dimore individuali e della vita privata, in cui si costruiranno dei ponti fra l'esterno e l'interno attraverso le creazioni della tecnica, fino ad approdare ad una più completa privatizzazione e personalizzazione degli universi mediatici collettivi con l'emergere dei dispositivi informatici.

Già con l'affermarsi della *folla*, soggetto liminare per eccellenza, si comincia ad intravedere il processo di sradicamento dalle appartenenze sociali fisse, dando spazio ad entità sociali che si fanno punto di confine fra pubblico e privato, fra sacralità tradizionale e mondanità privata e fra esterno e interno. La folla non ha radici, né tradizioni consolidate, ma vive negli interstizi della metropoli ed emerge all'interno della massificazione del vivere: è quindi un non-luogo della modernità.

Ma è con l'emergere della tecnica e dell'industria che trovano forma concreta le *zone liminari di un vivere metropolitano*: basta pensare ai primi spostamenti possibili con il treno a vapore, che materializzano gli scenari di passaggio del *viaggio*, lo straniamento dovuto all'essere in un-non luogo fra uno spazio e l'altro del vivere, lo stupore nel vivere esperienze fuori dal rassicurante contesto quotidiano di fronte alla presenza dell'ignoto.

⁴⁴ A. Abruzzese *Ibidem*, pag. 56.

Anche i *viaggi* quindi sono espressione di un *immaginario collettivo* che si fa *liminarità*, punto di fusione fra esperienze private e pubbliche, *zona di confine* fra esterno ed interno come lo sono i *vagoni del treno*. Al riguardo Abruzzese scrive:

“Lo ‘scompartimento’ dei treni ha un ruolo di centralizzazione e insieme dispersione, chiusura e apertura: *non-casa* in quanto zona ibrida tra il dentro e il fuori, eterotopia caratterizzata da rituali, drammi, conversazioni, dai traumi del tutto particolari di una *falsificata* comunità di abitanti-stranieri. [...] I finestrini si aprono come *quadri in movimento*; le immagini sono *flussi* inarrestabili di un mondo che si fa panorama irreali, territorio a due dimensioni; l’interno diviene una stazione ottica verso cui arrivano messaggi sempre diversi, sequenze che non sono paesaggio tradizionale ma spaesamento metropolitano: l’esterno diviene un luogo irrimediabilmente diviso dallo spettatore, al di là del vetro, dentro la cornice del finestrino. Nello scompartimento il soggetto *c’è e non c’è*, vive un’identità divisa e una passività che è tuttavia accadimento, un *esonero* che lo può mortificare e insieme esaltare; mette in opera sguardi discontinui tra tempi e spazi disomogenei. Assorbe ed è assorbito in un vortice.⁴⁵”

Questa dialettica fra interno ed esterno, seguendo la spirale degli immaginari collettivi che hanno accompagnato l’affermarsi della tecnica e della civiltà metropolitana, si ritrova anche

nei mondi vitali domestici e familiari dei primi decenni del Novecento e si realizza attraverso l’affermarsi della fotografia come *medium di confine* fra la vita pubblica e privata e come riproduzione immateriale di cose, luoghi e persone nella materialità del contesto domestico. Il percorso della privatizzazione delle identità collettive si fa qui ancora più evidente e anche nella fotografia si ritrova il fenomeno di dissolvenza fra interno ed esterno e fra privato e pubblico, che sarà ancora più evidente con la nascita degli audiovisivi:

⁴⁵ A.Abruzzese *Op.Cit.* pag.108-109.

“La fotografia, nascendo molto prima dello sfruttamento delle tecnologie dello schermo e della visibilità dell’audiovisivo, è il deposito esistenziale di un germe che fermenterà nella fase di crisi e destrutturazione di queste tecnologie. La qualità del suo artificio è tale da ritornare all’origine dei miti dello specchio e al futuro dei linguaggi digitali, delle immagini sintetiche. Eppure l’analisi dell’evento fotografico è essenziale anche per arrivare a comprendere la nascita della TV. Non solo sulla linea dei processi di smaterializzazione della realtà fisica, ma anche sulla linea di sviluppo delle reti comunicative.

La dialettica tra interno ed esterno compie un salto di qualità in questa immagine ridotta, priva degli splendori della pittura, sdradicata a ogni supporto e veicolo, ma via d’accesso diretta tra individuo e realtà circostante, tra gli oggetti personali e gli oggetti del mondo, tra fatti e memoria. L’occhio attraverso questo dispositivo prende atto di un modo di percepire le cose mediato dalle sue forme sociali di rappresentazione e di archiviazione. Lo spazio privato si arricchisce di visibilità e di relazioni tra un luogo e l’altro del tempo e del territorio. Dunque la fotografia è stata per più ragioni e per più aspetti un’espressione prototelevisiva.⁴⁶”

La fotografia quindi fissa attraverso la tecnica l’immaterialità della vita e artificializza la realtà umana, racchiudendo nell’istante dello scatto il fluire del tempo, portandolo all’interno delle esperienze individuali.

Anche la fotografia spettacolarizza il quotidiano, trascinando la vita nella dimensione immortale della *forma artificiale*, rendendo un attimo *eterno* e celebrando l’incontro fra la dimensione individuale e collettiva del nostro esistere.

La spettacolarizzazione del quotidiano è ulteriormente evidente nelle cartoline, che si fanno “zona liminare di un investimento simbolico” (Abruzzese).

La cartolina dimostra ancora più della fotografia la volontà di rendere il mondo esterno esperienza interiore e ugualmente di rendere merce seriale il vissuto personale, abbandonandolo alle strategie dello sguardo. Negli effetti speciali delle

⁴⁶ A. Abruzzese *Op.Cit* pag.99.

cartoline si riscontra lo splendore dell'artificialità riproducibile e si dispiegano i desideri inconsci di una collettività che ama farsi guardare. Anche la cartolina si fa non-luogo che viaggia come i vagoni dei treni, derivazione immaginifica della tecnica che vuole unire con un laccio ibridante l'individuo e la massa.

Incontrati nel suo percorso vorticoso tutti questi tasselli collettivi, la spirale delle *zone liminali* procede verso la sua meta finale attraversando i territori contaminati dagli audiovisivi, in cui il cinema sonoro e la televisione si allacciano in un rapporto caleidoscopico:

“L'avvento dei linguaggi audiovisivi segnava la rinnovata possibilità per la civiltà di massa di simulare la dimensione primaria dell'abitare, della comunicazione orale hic et nunc, dell'intrattenimento faccia a faccia, dello spettacolo dal vivo. Lo scatto tecnologico investiva le sue risorse su un aumento progressivo degli effetti di realtà, su mezzi in grado di realizzare un più esteso e profondo coinvolgimento dei sensi. La didascalia scritta del cinema muto si dissolveva nella continuità della visione, lasciando emergere da questa stessa visibilità la potenza della voce, i toni affettivi del dialogo, i rumori di fondo della scena [...].

Con l'avvento della TV, il grande schermo della sala cinematografica si riproduceva a sua volta nel piccolo schermo dell'interno domestico; la massa degli spettatori si riversava nel nucleo familiare; la distrazione pubblica si invertiva nella distrazione privata. Il tempo collettivo della metropoli si congiungeva con il tempo collettivo dell'individuo, le deviazioni della folla con il lavoro, le fantasie e i tempi morti della famiglia. Si compiva così un grande ciclo dei processi espressivi che dopo essere ricorsi al massimo sviluppo dei linguaggi spettacolari di massa ne traducevano memoria e forme nei luoghi più intimi e segreti dell'esperienza.⁴⁷”

In questo percorso teorico si individua quindi un parallelismo fra cinema sonoro e televisione, partendo dagli anni '30, periodo di progettazione dell'apparecchiatura televisiva e di diffusione del cinema sonoro. Infatti sia cinema

⁴⁷ A. Abruzzese *Op.Cit.* pag. 36.

che televisione (prima l'uno e poi l'altra) trovano la propria realizzazione nella materializzazione illusoria dei *simulacri universali* in cui una società metropolitana si identifica, conseguentemente all'insorgere dei consumi e al progressivo ritirarsi nella propria dimora individuale, in cui si celebra il desiderio di una visione globale del quotidiano. Cinema e televisione diventano la rappresentazione figurata dell'identità collettiva, sono i non-luoghi per eccellenza in cui gli spettatori vedono i simulacri di loro stessi, ricevendo l'illusione di partecipare alla globalità dell'esistere nell'imitazione della multimedialità del reale. Con l'unione del corpo alla voce nella rappresentazione di eventi collettivi, si radicalizza l'effetto illusorio che non era stato ancora raggiunto con la radio e il cinema muto, trasportando lo spettatore nella finzione di un mondo smaterializzato.

“Cinema e TV si facevano quindi capaci di produrre artificialmente messa in scena e comportamenti umani – di realizzare performance collettive – che *rispecchiassero* sempre più i mondi della realtà, *a questo punto* senza dover ricorrere materialmente alla fisicità dei luoghi, dei *corpi* o degli allestimenti scenografici, come accadeva nell'artificialità teatrale, ma invece utilizzando e manipolando soltanto l'immagine ottica, il fantasma e dunque il *desiderio*.⁴⁸”

Ritorniamo a questo punto al discorso della *performatività delle tecnologie*, al loro potere di *mettere in scena* le dimensioni individuali e collettive dell'essere, utilizzando scenografie virtuali in cui viene data la possibilità al nostro corpo di agire nella sua smaterializzazione, operando nel palcoscenico dell'immaginario. Attraverso i dispositivi della tecnica l'individuo può immergersi negli immaginari in cui la società postmetropolitana si riflette e parla di se stessa.

Questo processo già si intravedeva nella comunicazione audiovisiva e trova la sua espressione più completa nelle *nuove tecnologie interattive*.

⁴⁸ A. Abvruzzese *Op. Cit.* pag.37.

3.3 DALLA TELEVISIONE AI MEDIA DIGITALI: UN VARCO NELLE TRAME DELLA NOSTRA DISTRAZIONE.

Le tecnologie digitali (penso al computer, alle installazioni interattive, alla realtà virtuale), presentano punti di svolta radicali rispetto agli audiovisivi ma anche punti di contatto.

E' quindi poco opportuno cadere nell'esaltazione acritica delle nuove possibilità offerte dall'informatica, ma è anche giusto riconoscere la componente di innovazione che queste presentano. Partendo dalle posizioni più orientate verso le novità che i mondi virtuali offrono e meno inclini a considerare gli aspetti di continuità, si può considerare l'analisi che Derrick de Kerckhove apporta al passaggio dalla fruizione degli audiovisivi a quella delle tecnologie informatiche. Queste posizioni, possono anche rendere più chiaro il concetto di *personalizzazione iconica* possibile con i nuovi media.

De Kerckhove mette a confronto la fruizione del mezzo televisivo con quello del computer: afferma che la Tv parla più al nostro sistema neuromuscolare (per estens. al nostro corpo) che alla nostra mente, lasciandoci minor tempo rispetto al computer di riflettere criticamente su ciò che stiamo osservando.

A causa dei tempi e delle strategie televisive per catturare lo spettatore, le immagini sul video procedono ad un ritmo tale che la mente dello spettatore spesso non ha il tempo di rielaborarle e procede nella costruzione del senso per rapide generalizzazioni, partendo da frammenti labilmente connessi e ricostruendo così l'oggetto della visione.

Mentre la mente spesso si allontana dalle informazioni sul teleschermo sprofondando nelle derive della sua distrazione, il nostro sistema neuromuscolare segue di continuo le immagini sul video, rispondendo a livello corporeo agli stimoli che la TV offre.

“E’ un fenomeno involontario che dipende dalla nostra programmazione biologica antidiluviana: i sistemi nervosi autonomi dei mammiferi superiori sono addestrati a rispondere ad ogni percettibile cambiamento nell’ambiente che potrebbe essere importante per la sopravvivenza. Siamo condizionati a rispondere involontariamente a qualunque tipo di stimolo, interno o esterno, con quella che in psicofisiologia clinica viene chiamata la risposta di orientamento (OR, *Orienting Response*). [...] Nella vita, noi diamo una collocazione agli stimoli mano a mano che ne abbiamo esperienza: o li riconosciamo subito o sviluppiamo rapidamente una strategia per fronteggiarli. Una risposta completa ad uno stimolo viene definita ‘chiusura’. Così, nella vita, la maggior parte degli stimoli destano una OR, richiamano una chiusura e la rievocano. Con la televisione però non diamo mai una conclusione allo stimolo iniziale: la TV provoca varie successioni di OR senza concedere il tempo per una chiusura.⁴⁹”

La TV attira quindi la nostra attenzione senza necessariamente soddisfarla, provocando degli stimoli in noi che sono rielaborati a livello corporeo, ma non sempre nel nostro emisfero cognitivo, lasciando il *processo di perturbazione* aperto.

Il medium perturba noi, ma noi non perturbiamo il medium. E molto spesso la perturbazione in noi avviene nella nostra incoscienza.

La TV elimina l’effetto di “distanziamento” (l’intervallo di tempo fra stimolo e risposta) e quindi non ci permette di rielaborare l’informazione a livello cosciente operando una riflessione su ciò che si sta guardando. Per questo, secondo De Kerckhove “la programmazione televisiva mira deliberatamente ad evitare risposte verbalizzate, in modo da renderci facili vittime dei messaggi pubblicitari.⁵⁰”

Da qui si verificano i processi di massificazione e di controllo sulla nostra autonomia consapevole. Con il computer lo scenario cambia: fra lo stimolo e la risposta c’è la possibilità di operare una *riflessione critica*. Il medium viene plasmato a seconda dei *nostri bisogni e desideri* e ci offre maggiore possibilità di

⁴⁹ Derrick de Kerckhove *La pelle della cultura* Genova, Costa & Nolan, 1995, pag.23.

mettere in scena *pratiche performative a partire dalla nostra azione personale ed autonoma*.

“La rapida e universale diffusione dei PC può essere vista come la necessaria protesta di un individuo in una società dominata dal video. [...] I computer ci consentono di ‘ribattere’ ai nostri schermi e di introdurre così il secondo elemento che porterà ad estrinsecare la nostra coscienza. Ribattere richiede una qualche forma di interfaccia. E’ qui comprensibile che gran parte del lavoro impiegato per costruire computer migliori si sia concentrato nel tentativo di migliorare le interfacce e di renderle facili da usare. Al tempo stesso, l’interfaccia è diventato il luogo principale dell’elaborazione delle informazioni. Ed è precisamente qui che il confine fra il dentro e il fuori ha cominciato ad essere meno preciso.

La questione più importante che oggi ossessiona gli psicologi cognitivi è se, quando usiamo il computer, siamo padroni o schiavi, o tutte e due le cose insieme. [...] La sola risposta possibile a questa domanda cruciale è riconoscere che i computer hanno una nuova sorta di cognizione intermedia, un ponte di interazione continua, un *corpus callosum* fra il mondo esterno e la nostra identità interna.⁵¹”

Da queste parole di De Kerckhove riemergono le caratteristiche salienti dei mezzi digitali che finora abbiamo considerato: la possibilità di una *risposta individuale attraverso le interfacce grafiche, il valore di queste interfacce, la possibilità di perturbare il medium con le nostre risposte*, ma emergono anche nuovi aspetti. Proprio dalle affermazioni di De Kerckhove che va contro la massificazione televisiva in favore di una autogestione ed autoproduzione dei contenuti comunicativi (aspetti che tratteremo in seguito entrando nel territorio di confine fra l’arte e la vita), emerge un aspetto dei nuovi media che li ricollega a quelli precedenti, come la TV: la possibilità di essere un ponte fra mondo esterno ed identità interna, fra immaginario collettivo e simulacri del Sè, aspetto che emergeva dalle teorizzazioni di Abruzzese considerate sopra.

⁵⁰ D. de Kerckhove *Op. Cit.* pag. 24.

Anche i computer, pur nella conquista di un flusso comunicativo bidirezionale, possono essere considerati una zona liminare fra le nostre pulsioni interne e gli immaginari collettivi esterni, con una differenza: questa volta gli immaginari collettivi sono *concretamente personalizzati* attraverso l'azione del nostro corpo-mente che si smaterializza nelle interfacce grafiche e diventa un simulacro artificiale. E da questa *messa in scena performativa del nostro corpo* è anche possibile operare una *riflessione critica* su questi immaginari, che possono essere realmente manipolati (e le *pratiche di arte digitale lo testimoniano*, ma lo vedremo successivamente).

3.4 PERSONALIZZARE LE ICONE VIRTUALI ATTRAVERSO L'AZIONE DI UN CORPO SIMULACRALE.

Una delle qualità principali dei media digitali come il computer è quindi la possibilità che offrono di *personalizzare l'ambiente grafico* che si presenta come ponte fra utente e sistema informatico e, in vista delle teorizzazioni precedenti, come ponte fra un vissuto individuale e la concretizzazione iconica di un immaginario collettivo postindustriale.

Attraverso il nostro *agire psicomotorio* interagendo con le interfacce iconiche, è possibile lasciare una traccia personalizzata nelle trame degli universi digitali manipolando le icone, le immagini virtuali, gli ipertesti informatici, e ri-versandovi praticamente i nostri percorsi mentali. Quindi nel nostro *dialogo* con i sistemi informatici, non mettiamo in scena solo le nostre facoltà *cognitive*, ma assume importanza il connubio corpo-mente e la nostra azione *psicomotoria* viene riportata

⁵¹ D. de Kerckhove *Op. Cit.* pag. 32.

smaterializzandosi nelle icone informatiche: il fruitore si fonde con il medium attraverso il suo *fare performativo*.

Si registra quindi un punto di svolta rispetto alla fruizione dei media analogici, come gli audiovisivi, e in questo processo assume grossa importanza *il nostro agire individuale*:

“I media monodirezionali e diffusivi offrono l’opportunità di una proiezione simbolica del nostro io materiale in un universo di creature fantasmatiche che si agitano sullo schermo e una serie predefinita di possibilità di visione del mondo virtuale del film o della trasmissione televisiva. Viceversa i nuovi linguaggi espressivi consentono di costruire mondi dove l’utente può non solo identificarsi con un punto di vista, ma assumerlo su di sé sostituendo alla proiezione della propria fisicità in un orizzonte immateriale, la percezione dell’immersione in uno spazio tridimensionale in cui assumere una o molteplici identità fittizie (di personaggi o di io guardanti).

Ciò che consente questo scarto è, anche, la possibilità di impadronirsi della regia del proprio sguardo, di essere autori della scelta dei propri percorsi visivi – e di senso – all’interno dell’ambiente virtuale. Si tratta di una scelta che mette in gioco, più che una totale libertà di azione, il con-versare di progettualità che si collocano su due versanti: uno interno all’ambiente virtuale che porta in sé – predefinite – le possibilità di percorso tra cui si opera la scelta del lettore e uno esterno, proprio del recettore, che combina e ricombina tali percorsi , attraverso le proprie scelta, in personali e molteplici ‘costruzioni di senso’⁵²”

Il fruitore quindi, frammentandosi in ambienti di Realtà Virtuale, interagendo con le icone di un Cd-Rom, navigando negli ipertesti di Internet, si trova di fronte a percorsi predeterminati dal programmatore, ma in cui può comunque avere

⁵² Nini Candalino, Barbara Gasparini, Francesca Pasquali, Nicoletta Vittadini, “La trasformazione dei linguaggi espressivi: un cammino verso la performatività”, Catalogo *Summit della comunicazione 1996 – Quattro anni dal 2000*, Napoli Castel dell’Ovo, 1996, pag.3-4.

l'illusione di sentirsi libero, scegliendo autonomamente e in maniera personalizzata le vie da percorrere.

Viene superata la costrizione di un palinsesto verticistico e adattato alle presunte esigenze di un audience massificata, e si lascia libero il fruitore di autodeterminare i propri tracciati comunicativi e i propri percorsi di senso a seconda dei personali bisogni del momento.

“McLuhan aveva anticipato, in epoca mass-mediale l'ipotesi di una diretta connessione tra forma percettiva e mezzo di comunicazione, e alcuni tratti della sua analisi appaiono ancora sorprendentemente attuali: l'amplificazione del corpo, la tattilità, la narcosi, la moltiplicazione dello spazio visivo, l'esteriorizzazione del sistema nervoso...sono termini utilizzabili per leggere l'accelerazione in senso virtuale della realtà neo-mediale. [...] A differenza dei media tradizionali, come TV, radio, cinema, i nuovi media presentano una disseminazione personalizzata del loro uso: pur se singolarmente pregnanti i loro effetti sociali non sono rapportabili ai media tradizionali, che pure ne costituiscono la premessa. [...] Persa la referenzialità dell'analogico, superata la passività della sola ricezione, aumentata la competenza e la capacità di trattamento informatico, i nuovi media si caratterizzano per la pluralità delle funzioni, la diversificazione dell'utilizzo, l'interazione della comunicazione. L'utente dei nuovi media diventa un viaggiatore digitale, un elettronauta consapevole del suo viaggiare.⁵³”

Vediamo quindi che sotto certi aspetti i nuovi media digitali “tradiscono” le tecnologie precedenti nel prepotente emergere delle possibilità di trasmissione, di messa in scena, di espressività e di costruzione del senso attraverso il *linguaggio psicomotorio del fruitore*, che opera una *sperimentazione performativa* agendo nelle trame del virtuale e *personalizzando* le icone grafiche. Sotto altri aspetti esiste una continuità fra nuovi e vecchi media, se consideriamo il dialogo inscenato fra

⁵³ P.Vidali “Esperienza e comunicazione nei nuovi media” in G.Bettetini F.Colombo 1993, *Le nuove tecnologie della comunicazione* Milano, Bompiani, 1996, pag.301.

l'interiorità del fruitore e il suo *simulacro artificiale esteriorizzato*. L'utente, infatti, manipolando il testo digitale, protesizza il suo corpo proiettandolo nell'artificialità della rappresentazione e in questo modo, lo rende un *simulacro immateriale*, in cui si può riconoscere. A riguardo, Nicoletta Vittadini scrive: “Nella comunicazione interattiva si possono riscontrare punti di convergenza con l'interazione simbolica realizzata nei media tradizionali. Infatti, anche la comunicazione interattiva non avviene tra due soggetti reali compresenti in uno spazio fisico condiviso. Lo spazio in cui avviene l'interazione può essere individuato in un interspazio di natura simbolica che viene visualizzato sullo schermo, in cui sono rintracciabili le tracce dell'azione di un soggetto enunciatore e di un enunciatario.

Infatti, se da un lato esiste un soggetto empirico che seleziona, organizza le informazioni e definisce le modalità di fruizione del sistema, esso non interviene nell'interazione con l'utente, ma lascia il campo ad un soggetto simulacrale – l'enunciatore appunto – che si configura come un apparato culturale frutto di un'istanza di ordinamento e di progettualità dell'interscambio comunicativo.

D'altro canto l'utente agisce concretamente nell'ambito dell'interscambio, ma interagisce con dei significanti visualizzati sullo schermo e per poter compiere la propria azione è costretto ad un'attività di smaterializzazione e di assunzione di un corpo simulacrale. Egli deve ‘allungare’ i propri organi di senso per poter interagire. Nella comunicazione interattiva l'utente è assistito in questa attività dagli strumenti di interfaccia che possono essere intesi come vere e proprie protesi che permettono al soggetto di accedere a luoghi altrimenti preclusi.

Inoltre l'attività di protesizzazione dell'utente è avvalorata e resa attiva dall'assunzione di un corpo simulacrale che si materializza sotto forma di icona visibile sullo schermo (dai cursori fino alle icone che rappresentano gli individui negli ambienti di Realtà Virtuale).⁵⁴”

⁵⁴ Nicoletta Vittadini “Comunicare con i nuovi media” in G.Bettetini F.Colombo 1993, *Le nuove tecnologie della comunicazione* Milano, Bompiani, 1996, pag.181-182.

Le immagini sullo schermo si fanno quindi ponte, come quelle televisive e cinematografiche, fra la costruzione di senso di un singolo individuo (che in questo caso è l'interattore o il *fruitore*) e l'operato di chi seleziona e organizza le informazioni comunicative (che può essere un programmatore, un tecnico informatico o un *artista di arte digitale*). Anche con gli audiovisivi tali immagini erano da una parte interpretate dallo spettatore e dall'altra realizzate dalla macchina spettacolare delle imprese audiovisive. La zona di confine fra l'azione di chi crea e chi fruisce è il mondo smaterializzato visualizzato sullo schermo, in cui trovano vita i *simulacri fantasmatici* individuali e collettivi. Ma mentre con i media tradizionali l'evento comunicativo si realizzava tramite l'azione di un io nascosto che si proiettava nei grandi simulacri universali animati sullo schermo, con i nuovi media interattivi l'utente acquista visibilità e può lasciare tracce personali nel medium attraverso la *messa in scena performativa* del suo *simulacro corporeo*. L'*azione psicomotoria* del fruitore, che interagisce con le interfacce grafiche, viene concretizzata negli ambienti digitali attraverso la manipolazione iconica operata da un *doppio virtuale* dell'interattore, mediante la messa in scena della sua *protesizzazione corporea artificiale*.

I nuovi media rendono visibili le relazioni fra l'individuo e il *giocare con l'immaginario collettivo*, un immaginario collettivo *cyber e postumano*, che viene manipolato, frammentato, ibridato e costruito attraverso *l'agire performativo individuale nel mondo virtuale*. Il digitale quindi diventa la zona di confine e di ibridazione fra interno ed esterno in cui, partendo dalle pulsioni interiori e soggettive, si può agire concretamente sugli immaginari collettivi attraverso la loro manipolazione.

Quindi il "giocare" con le icone digitali, conserva sempre quel carattere *riflessivo* proprio del gioco che, come Victor Turner afferma, costituisce la *zona liminale* per eccellenza per operare una *decostruzione e ricostruzione critica del reale*.

Il “gioco” virtuale quindi come TAZ, Zona Temporaneamente Autonoma in cui si può creare il nuovo a partire dallo scardinamento del vecchio... “Liminale, anche evanescente la TAZ deve combinare informazione e desiderio per soddisfare la sua avventura (il suo ‘accadere’), per riempirsi fino ai confini del proprio destino, per saturarsi con il proprio divenire.⁵⁵”

Ed è proprio nelle *esperienze performative digitali* che il desiderio e l’informazione si allacciano nelle trame della *sperimentazione creativa*.

Tutti questi elementi qui tratteggiati che vanno a caratterizzare la fruizione e le peculiarità espressive dei nuovi media, si ritroveranno poi nel discorso sull’*arte digitale interattiva* vista come *territorio liminale* – o se vogliamo TAZ – di *sperimentazione performativa* attraverso *pratiche corporee reali in un universo smaterializzato*.

Prima però di entrare nel vivo della riflessione sull’arte, è bene analizzare l’altro aspetto (sopra accennato) che caratterizza l’interazione con i nuovi media e cioè la presenza di *immaginari collettivi* che riguardano il connubio *uomo-macchina* che si materializzano nell’azione smaterializzata del fruitore delle nuove tecnologie digitali.

Il fruitore quindi *manipolando icone*, *gioca* con degli *immaginari* e diventa egli stesso parte di questi *immaginari collettivi* pur *personalizzandoli e costruendoli attivamente*. Il fruitore si trova quindi a compiere *un viaggio trasformativo nelle derive dell’immaginario*, un immaginario postindustriale che lo rende *mutante*.

⁵⁵ Hakim Bey 1985, *TAZ Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1997, pag. 30-31.

4. GLI IMMAGINARI DELL' IBRIDAZIONE MUTANTE: DAL CORPO TECNOLOGICO AL CORPO VIRTUALE FLUTTUANTE NELLA RETE

*“Credo nell'eleganza dei cimiteri di automobili, nel mistero dei
parcheggi multipiano, nella poesia degli hotel abbandonati.
Credo nelle infatuazioni per stazioni di rifornimento in disuso
(più belle del Taj Mahal), nuvole e uccelli.*

*Credo nella luce emessa dai videoregistratori nelle vetrine dei
grandi magazzini, nell'intuito messianico delle griglie del
radiatore delle automobili esposte, nell'eleganza delle macchie
d'olio sulle piste catramate dell'aeroporto.*

*Credo nel morbo conservato per la razza umana dagli
astronauti di Apollo.*

*Credo nell'impossibilità dell'esistenza, nell'inesistenza
dell'universo, nella noia dell'atomo.*

Credo negli odori corporali della principessa Diana.

Credo nei prossimi cinque minuti.

James. G. Ballard⁵⁶

4.1 VERSO L'IMMAGINARIO CYBER.

Trattando gli immaginari di mutazione e di ibridazione che scaturiscono immediatamente pensando all'interazione di un corpo fisico con dei dispositivi tecnologici, si potrebbe retrocedere con il pensiero fino ai racconti del 1800, quando si considerava la possibilità, in seguito all'esaltazione per le nuove scoperte scientifiche del 1700, di creare dei *doppi*, degli *automi*. Basta pensare al *Frankenstein* di Mary Shelley del 1816, portato in vita dagli strumenti alchemici della scienza, ai racconti di Nathaniel Hawthorne, di Herman Melville, di Edgar Allan Poe, di Robert Louis Stevenson, per non parlare dei racconti del 1700 di Hoffmann sugli automi.

Secondo Antonio Caronia, che fa un'analisi approfondita di questo retroscena immaginifico, "la tragicità della figura dell'automa esprime in modo fantastico la stessa critica alla società industriale avanzata nell'Ottocento dagli intellettuali inglesi. Naturalmente non è tanto il destino dell'automa che preoccupa, quanto quello dell'uomo. L'automa, con i suoi dispositivi artificiali e il suo funzionamento assolutamente prevedibile, è il simbolo del nuovo uomo industriale, quello descritto da Dickens in *Hard Times*, l'uomo che, come dice Thomas Carlyle, 'è diventato automa nella mente e nel cuore, come lo è nella mano.' Ecco quindi una nuova contraddizione: l'uomo, diventando macchina, potrebbe assicurarsi l'immortalità, o qualcosa di molto simile a essa, ma solo a prezzo di perdere la sua umanità, solo a prezzo di uccidere in se stesso ciò che lo rende uomo, in ultima analisi la vita. L'immortalità raggiunta nella macchina, insomma, condurrebbe ancora, per un'altra via, di nuovo alla morte."⁵⁷

⁵⁶Da "Ciò in cui credo" di J.G.Ballard (pubblicato in Italia su "Re/Search", ediz. Shake) tratto da <http://www.strano.net/town/music/deadburg/> curato da F.Bucalossi.

⁵⁷ Antonio Caronia *Il corpo virtuale – Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1996, pag.25.

E' solo nel secolo successivo (il nostro) che si approderà ad una visione di un nuovo rapporto organico con la tecnologia, portando le riflessioni sull'immortalità su un piano che coinvolga direttamente l'essere uomo. Negli *immaginari cyber* il corpo umano sembra essere invaso dalla tecnologia, fondersi con essa in un rapporto fatto di una mutazione illimitata e impermanente, un nuovo modo per toccare la soglia del limite senza necessariamente eliminare la componente organica e vitalistica del nostro essere uomini. In realtà queste tematiche sotto certi aspetti non possono neanche essere considerate *immaginari* perché in alcuni campi sono diventate *pratiche reali*, da quello artistico a quello della neurochirurgia, dall'ambito della comunicazione a quello della scienza. E' più preciso dire, allora, che oggi si *lavora praticamente* sull'immaginario, lo si *manipola*, lo si *trasforma*, lo si *crea*. Molte pratiche che solo quindici anni fa erano considerate fantascientifiche, oggi diventano reali sotto la scia dell'accelerazione temporale tipica della società postindustriale e elettro-informatica.

Si potrebbe aggiungere che oggi in alcune pratiche in cui si ibrida uomo e macchina non si tocca il limite rinunciando alla vita per la morte, come poteva avvenire nei racconti sugli automi sopra accennati, ma la morte entra nella vita e la vita entra nella morte...Anche il confine fra vita e morte in certi casi risulta sfuggente: mi vengono in mente i vari cloni di animali creati recentemente, sono vivi o morti? Affiorano alla mente pesanti domande come: cos'è la vita e cosa la morte? Cosa dà l'una e cosa l'altra? Anche questo dualismo non ha senso come si diceva per artificiale e naturale? L'uomo può veramente creare la vita artificialmente?

Come l'artificiale entra nella vita, allo stesso tempo la vita entra nelle trame degli spazi inanimati: i mondi dell'informatica e della tecnologia si animano di impulsi vitali e si fanno territorio di esperienze concrete, di *pratiche reali*.

Questi immaginari di cui mi attingo a parlare scatenano grosse riflessioni, soprattutto perché investono i territori della nostra contemporaneità.

L'arte digitale per esempio può essere un modo per riflettere su questi immaginari, poiché facilita il vivere attraverso essi e in essi. Si nutre di questi e li trasforma creativamente.

4.2 IMMAGINARI CYBER: IL CORPO TECNOLOGICO NEL CYBERPUNK

“In te sta già nascendo la nuova carne. Adesso c'è l'ultimo passo, l'ultima trasformazione. Sei pronto Max? Io sono la videoparola che si è fatta carne.

GLORIA E VITA ALLA NUOVA CARNE”

Da Videodrome di David Cronenberg (1982)

4.2.1 Il Cyberpunk come pratica reale attuale

A mio parere gli immaginari di mutazione e di ibridazione uomo-macchina, hanno trovato concreta espressione all'interno del movimento definito *Cyberpunk*.

Il cyberpunk è un movimento molto complesso: alcuni sostengono che non è mai esistito, altri che è nato negli anni Ottanta ed è morto nei primi anni Novanta, altri che è ancora fertile. Inoltre ha contaminato molti campi: da quello letterario a quello politico, a quello psichedelico, lasciando tracce anche nel mondo della comunicazione teatrale, cinematografica, musicale, fumettistica.⁵⁸”

Una cosa è certa: nelle pieghe neuroniche svelate da questo movimento l'uomo si avvicina strettamente alla tecnologia: questa si insinua nel suo corpo, ne orienta le

⁵⁸ Il Sito del gruppo milanese di Decoder presenta un'analisi-guida molto interessante di tutto il fenomeno nella sezione Cyberpunk Culture. Il Sito è al www.csmtbo.mi.cnr.it/decoder/. L'articolazione della sezione del sito è tratta per lo più dal testo *Cyberpunk – Antologia di testi politici* a cura di Raf Valvola Scelsi edito dalla Shake Edizioni Underground.

azioni, ne attualizza gli scopi. Il cyberpunk è una metafora della condizione attuale, è lo specchio di una società mutante e rizomatica e che contamina il nostro corpo e la nostra cultura.

“Il termine Cyberpunk non è stata un’invenzione del particolare gruppo di scrittori che con tale termine venivano definiti.

Cyberpunk, come ‘Hippy’, era in origine un termine essenzialmente giornalistico. Un tentativo di descrivere certi fenomeni di letteratura e paraletteratura associati con gli anni Ottanta. Come qualunque neologismo giornalistico, o il miglior slogan creato da un pubblicitario, all’inizio era vuoto in attesa di ricevere significato. Oggi può significare molte cose.⁵⁹”

Bruce Sterling nella *Prefazione a “Mirrorshades”* l’antologia di testi cyberpunk da lui curata, sostiene: “La fantascienza, stando almeno al suo dogma ufficiale, ha sempre ragionato intorno all’impatto della tecnologia. Ma i tempi sono cambiati da quelli propri della confortevole epoca di Hugo Gernsback, quando la scienza era conservata al sicuro, e confinata in una torre d’avorio. [...] Per i cyberpunks, al contrario, la tecnologia è viscerale. Non è il genio della bottiglia della Grande Scienza; è persuasiva, assolutamente intrinseca intima. Non fuori di noi, ma prossima a noi. Sotto la nostra pelle, spesso nelle nostre menti.

La tecnologia stessa è cambiata. Per noi non è la gigantesca meraviglia, sbuffante di vapore, del passato: l’arcaica madre Hoover, l’Empire State Building, gli stabilimenti a energia nucleare. La tecnologia si conficca nella pelle, risponde al tocco: il personal computer, il Walkman Sony, il telefono portatile, le lenti a contatto di tipo morbido.

Certi temi centrali emergono di continuo nel cyberpunk. Il tema dell’invasione corporea: membra protesiche, circuiti implantati, chirurgia cosmetica, alterazione genetica. E l’ancora più potente tema dell’invasione mentale: l’interfaccia cervello-

⁵⁹ Conferenza in Austria di William Gibson pubblicata nel Sito di Decoder citato sopra nel testo “Una Conferenza in Austria e una intervista a William Gibson”.

computer, l'intelligenza artificiale, la neurochimica. Tutte tecniche queste che ridefiniscono radicalmente la natura umana, la natura di sé.⁶⁰»

A mio parere l'aspetto da evidenziare a carattere introduttivo è il fatto che il Cyberpunk, più che una corrente, va considerato un *movimento*, originato magari inconsapevolmente dagli scrittori di fantascienza radicale che ne hanno strutturato le basi concettuali. Sostengo questo perché il Cyberpunk, nato nei libri di Bruce Sterling, John Shirley e William Gibson degli anni Ottanta, o se vogliamo essere più precisi, ispirato dai libri degli anni Sessanta-Settanta di Philip K. Dick, William S. Burroughs, J.G. Ballard e degli altri membri della New Wave, dalla scrittura mediale di Thomas Pynchon, dalle derive mentali di Timothy Leary⁶¹, ha dato origine a (ed è stato originato da) determinate *pratiche* di carattere oppositivo, gravitanti nel mondo *politico*, degli *hacker*, all'interno delle *performance artistiche*. Il cyberpunk è nato sotto la scia di pratiche oppositive reali e, dopo averne agitato i fantasmi dell'immaginario, li ha di nuovo riversati nella vita quotidiana. Forse come movimento letterario il Cyberpunk sarà pure da considerarsi concluso (come sostiene Bruce Sterling in un articolo del 1991 apparso sulla rivista inglese *Interzone*), anche se non vanno dimenticati i testi post-1991 di chiara ispirazione Cyberpunk di Neal Stephenson (*Snow Crash*) e di Pat Cadigan (*Myndplayers*) per non parlare di quelli di Richard Calder e di Alexander Beshler, però come modello mentale e *pratica reale* non è affatto terminato. In realtà si può dire che nel panorama tecnologico attuale si sono create le condizioni per rendere concrete e reali alcune istanze (oppositive e non) preannunciate dalla corrente letteraria e che traggono ispirazione da altre pratiche oppositive del passato.

⁶⁰ Bruce Sterling, 1986, "Prefazione a Mirrorshades" in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – Antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 39-40.

⁶¹ Non ho citato tutti gli ispiratori del Cyberpunk, dato che sono parecchi. Si può averne un'idea leggendo la "Prefazione a Mirrorshades" di Bruce Sterling.

Nell'introduzione al *Cyberpunk come fenomeno letterario* tratteggiata nel Sito Internet del Gruppo di *Decoder*⁶² (ripresa dal testo *Cyberpunk* a cura di Raf Valvola Scelsi), appare chiaro proprio questo carattere di *pratica reale oppositiva* del Cyberpunk. Questo avviene analizzando il termine *Cyberpunk* come sincretismo di *Cyber* e *Punk* e partendo dalle riflessioni di Bruce Sterling: "Sterling afferma che la letteratura cyber ha un debito nei confronti dell'esperienza dei punk, e segnala tre piani differenti della questione. In primo luogo un'istanza di depurazione del mainstream (la fantascienza classica) rispetto agli orpelli costruiti sopra di esso. 'Il cyberpunk è un liberare la fantascienza stessa dall'influenza principale, così come il punk svestì il rock and roll dalla sinfonica eleganza del progressive rock degli anni Settanta. Come la musica punk, il cyberpunk è in un certo senso un ritorno alle radici.' Un secondo piano di analisi sul rapporto tra cyber e punk viene rintracciato nell'enucleazione della questione tra teoria e prassi: 'Nella cultura pop, per prima viene la pratica e la teoria ne segue zoppicando le tracce'. Chiunque abbia frequentato la scena punk sa bene che una delle tensioni principali del movimento si condensò nel praticare e quindi nel teorizzare il diritto comunque a esprimersi suonando, indipendentemente dalle capacità teorico musicali possedute. Il caso dei Sex Pistols in questo senso è esemplare.

Sono la pratica del vivere collettivo e dell'autogestire la propria vita e i luoghi di socializzazione a definire gli impegni esterni del movimento, non viceversa.

D'altronde lo stesso Sterling si riferisce a questo rapporto tra prassi e teoria, quando indica nella cultura di strada, e nella cultura hip-hop in particolare, il luogo di genesi dell'unione operativa tra tecnologia e pratiche contro-culturali di resistenza quotidiana⁶³. Il terzo piano del debito cyberpunk nei confronti dell'ambito underground viene infine rintracciato proprio allorché egli evidenzia che: 'Il cyberpunk proviene da quel regno dove il pirata del computer e il rocker si

⁶² Del gruppo di *Decoder* parlerò successivamente, analizzando il passaggio dalla scena punk a quella cyberpunk all'interno del panorama contro-culturale italiano nell'ambito dei Centri Sociali Autogestiti.

sovrappongono'. 'Il cyberpunk ne è la letteraria incarnazione', difatti nel frattempo si è costituita 'una Non Santa Alleanza del mondo tecnologico e del mondo del dissenso organizzato'.⁶⁴'

Pratiche di autogestione oppositiva si incontrano con gli immaginari postumani e cyber andando ad incresparsi ulteriormente le acque di quel flusso immaginativo iniziato negli anni Sessanta con le opere degli scrittori citati sopra e che oggi sta confluendo (ma non arrestandosi) in molte *pratiche artistiche performative* e di *democrazia informatica*.

4.2.2 Il corpo tecnologico negli interstizi delle opere degli ispiratori del Cyberpunk.

Gli ispiratori del Cyberpunk come corrente letteraria sono parecchi, così nella mia analisi cercherò di considerarne solo alcuni (quelli agenti soprattutto negli anni Sessanta-Settanta), secondo me legati da un filo di *trasparenza opaca*, un riflesso vitreo che ha a che fare con lo sguardo e le sue strategie di confine. Le mie riflessioni precedenti, prendendo spunto dalle teorizzazioni di Sherry Turkle ponevano in primo piano la componente *opaca* delle *tecnologie della simulazione* e cioè quel costituirsi degli strumenti informatici in territori liminari di manipolazione di superficie. In queste zone di interfaccia, l'individuo si trova a vivere esperienze di confine ed ibridanti, in cui avviene una fusione fra *spazio interno* e *spazio esterno*, a partire proprio dalla sperimentazione all'interno dell'*opacità tecnologica*.

⁶³ Per esempio mi vengono in mente le pratiche dei Writers, che, con le bombolette spray, creano i graffiti come onda d'urto nelle strade cittadine.

⁶⁴ *Introduzione al Cyberpunk letterario* nella sezione Cyberpunk Culture nel sito Internet di Decoder cit.sopra. e "Mela al Cianuro" di Raf Valvola in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 11-12.

E' la stessa *opacità tecnologica* che si trova nei *Mirrorshades* di Bruce Sterling (gli occhiali a specchio, nome che lo scrittore dà alla sua antologia), che vorrei considerare come icona immaginaria di partenza, centro delle reti neurali che danno forma agli immaginari passati (gli anni Sessanta-Settanta) e futuri (l'epoca attuale) del cyberpunk degli anni Ottanta.

Proprio nella *Prefazione a "Mirrorshades"* Bruce Sterling scrive: "Gli occhiali da sole a specchio sono stati un totem del movimento fin dai primi giorni del 1982. Le ragioni di ciò non sono difficili da capire. Attraverso il nascondere gli occhi, le lenti a specchio ostacolano le forze della normalità a comprendere che uno è impazzito e possibilmente pericoloso. Essi sono il simbolo del visionario che fissa lo sguardo al sole, il biker, il rocker, il poliziotto, e fuorilegge simili. Le lenti a specchio – preferibilmente in cromo e nero opaco, i colori totem del movimento – apparvero in ogni novella, quasi fossero una specie di distintivo letterario.⁶⁵"

Gli occhiali a specchio possono essere una metafora dell'*opacità dell'artificiale, l'interfaccia tecnologica sul viso dell'individuo, la zona di confine fra interno ed esterno* se si considera lo sguardo come il portavoce delle pulsioni interiori. L'interiorità dell'individuo è mediata dalla tecnologia che si posa sul suo corpo nel cyberpunk degli anni '80, mentre negli anni Sessanta esplose nel mondo esterno, come nei racconti di Ballard. Nelle trame visionarie di Ballard prende corpo una metafora fenomenologica: lo *spazio interno*. Le sensazioni, i terrori, le angosce, gli stati d'animo interiori scivolano e straripano sull'esterno, come un flusso neuronico che si materializza nello spazio materiale. La scrittura di Ballard è stata paragonata ad un bisturi, poiché seziona le nostre menti estrapolandone le creature fantasmatiche che vi riposano o vi si agitano. La realtà che noi osserviamo sembra diventare lo scenario per le creature oniriche che fluttuano nella nostra psiche, la

⁶⁵ Bruce Sterling, 1986, "Prefazione a Mirrorshades" in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – Antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 37.

quale esplose nello spazio materiale, mentre una realtà esterna spaesante e surreale implode nel nostro mondo interiore.

Raf Valvola in “Mela al cianuro” nell’*Antologia Cyberpunk*, per descrivere cos’è lo *spazio interno ballardiano* riporta un frammento di *Deserto d’Acqua*, scritto da Ballard nei primi anni ’60, “uno dei suoi romanzi più forti ed evocativi, in cui Kernes ‘Ricordò le iguane strillanti sui gradini del museo. Proprio come la distinzione tra significato latente e quello manifesto del sogno aveva perso ogni valore, così non aveva senso qualsiasi distinzione tra il reale e il super-reale nel mondo esterno. Fantasmi scivolavano impercettibilmente dall’incubo alla realtà e viceversa; il panorama terrestre e quello psichico erano ormai indistinguibili, come lo erano stati a Hiroshima e ad Auschwitz, sul golgota e a Gomorra’. Così Bodkin gli rispose: ‘I residui del tuo controllo cosciente sono gli unici speroni che tengono in piedi la diga’. ‘I meccanismi di liberazione innati, impressi nel tuo citoplasma milioni di anni fa, sono stati risvegliati, il sole in espansione e la temperatura in aumento ti stanno spingendo indietro, lungo i vari livelli spinali, nei mari sepolti, sommersi sotto gli strati infimi del tuo inconscio, nella zona interamente nuova della psiche neuronica. Si tratta di trasposizione lombare, di memoria biopsichica totale. Noi ricordiamo veramente quelle paludi e quelle lagune’.⁶⁶”

La tecnologia è disciolta nell’ambiente e si insinua nelle porosità della psiche umana che a sua volta esce dai globi oculari attraverso le strategie dello sguardo, mediante il quale si rivela all’individuo l’irrealtà dello spazio esterno, che diventa deriva psichica.

Gli ambienti esterni, spesso soggetti a catastrofi estranianti, diventano l’architettura simbolica dei nostri travagli interiori e le città parlano attraverso un *linguaggio spaziale* che conserva le tracce dei nostri percorsi emozionali: “C’è un linguaggio della forma urbana: è come se i quartieri, i palazzi, le vie, le piazze, i giardini, fossero organizzati in un insieme di segni i cui significati sono identificabili

con (o almeno riducibili a) certi nostri stati psichici, certe nostre situazioni mentali ed emotive, variabili in una certa misura da individuo a individuo, ma con un nucleo in comune, intersoggettivo (l'immaginario collettivo). Il connettivo di questo linguaggio, l'insieme dei suoi simboli logici, potrebbe essere identificato con le tecnologie, soprattutto quelle informative e comunicative, che oggi tra l'altro definiscono la città più ancora dell'elemento spaziale in quanto tale. Si potrebbe dire, con altre parole, che *ciò che rende intellegibile lo spazio urbano è proprio il rapporto tra tecnologia e forma [...]*.⁶⁷

La tecnologia nei testi di Ballard si fa ponte fra paesaggi interiori e spazio esterno e diviene un simbolo neuronico, un veicolo dei desideri e delle pulsioni interiori, anche ossessive (come nel suo romanzo *Crash* del 1973-74). "Il cyborg di Ballard non ha bisogno di impiantare fisicamente la tecnologia all'interno del proprio corpo. Quest'ultima, diffusa nel suo ambiente, agisce in lui direttamente a livello mentale, si iscrive nel suo sistema nervoso, con uno scambio tra l'interno e l'esterno che riattiva un processo simbolico a livello di tutto il corpo."⁶⁸

Un altro libro che ricorda questo confluire di spazio interno in esterno e viceversa trasportando il lettore in un universo onirico da visione acida è *Il Pasto Nudo* di William Burroughs, anche quest'ultimo da considerare come uno dei padri del cyberpunk. Questa volta la scrittura di Burroughs può essere considerata non solo un bisturi che scava, ma un bisturi che taglia gli immaginari della *nuova carne* per ricomporli casualmente, attraverso la tecnica del cut-up, in un'opera letteraria che costituisce uno dei romanzi (si può veramente definirlo "romanzo"?) di culto della Beat Generation. Come i colori di una *Dream Machine* il testo di Bourroughs si compone di tagli narrativi che interagendo fra loro generano atmosfere visionarie, conferendo senso all'opera mediante le pulsioni minimali che il lettore riesce a

⁶⁶ In "Mela al Cianuro" di Raf Valvola in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 12-13.

⁶⁷ Antonio Caronia *Il corpo virtuale – Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1996, pag 79-80.

⁶⁸ Antonio Caronia *Op. Cit.* pag.85.

ricevere ed elaborare. Infatti, la tecnica del *cut-up* di Burroughs pone il lettore, forse per la prima volta fino ad allora, in una condizione di non-passività (come per esempio avverrà più tardi con un libro come *TAZ* di Hakim Bey del 1991): di fronte ad un apparente delirio psichedelico, il lettore è stimolato a creare le personali trame di senso, costruendo un mosaico mentale partendo dai tasselli disposti casualmente da Burroughs. Il libro ricorda la tecnica del montaggio, ma non è un montaggio imposto, bensì lascia la possibilità di *autogestire i significati*.

Ne *Il Pasto Nudo* Burroughs opera una sperimentazione linguistica che è ben rappresentata da questa poesia di Allen Ginsberg (altro esponente della Beat Generation), da cui quest'ultimo ricavò il titolo per la raccolta *Sandwiches di realtà*⁶⁹:

*“Il metodo deve essere purissima carne
e non condimento simbolico,
visioni reali & prigionie reali
come si vedono di quando in quando.*

*Prigionie e visioni presentate
con rare descrizioni
corrispondenze esatte a quelle di Alcatraz e Rosa.*

*Un pranzo nudo è naturale per noi,
Noi mangiamo sandwiches di realtà
Ma le allegorie sono tali lattughe.
Non nascondete la follia.⁷⁰”*

⁶⁹ La poesia fu presentata da Ginsberg al processo per oscenità tenutosi a Boston contro il libro di Burroughs, che all'inizio ebbe molti problemi di diffusione a causa dell'azione repressiva della polizia che ne vietava la vendita.

⁷⁰ Poesia di Allen Ginsberg citata nella Prefazione di Fernanda Pivano al libro *Il Pasto Nudo* di William Burroughs (1959), Carnago (Varese), Sugarco Edizioni, 1994, pag.XIII.

In effetti la scrittura di Burroughs è *purissima carne*, visionaria ma più realistica e materiale di tanti “romanzi-verità”; o meglio è una *nuova carne*, per le novità che ha portato nel panorama comunicativo e letterario, per essere un *virus cognitivo contaminante*. Parlando di *nuova carne* vengono subito alla mente i film di David Cronenberg, come *Videodrome* (1982) e, guarda caso, *Il Pasto Nudo* (1991), la versione cinematografica del libro di Burroughs, testo che viene a sua volta contaminato nella realizzazione in pellicola dal Cyberpunk degli anni '80, che da tempo ha preso vita (anzi, come dice Sterling, è morto proprio in quell'anno dopo dieci anni di esistenza). Anche nei film di Cronenberg la macchina da presa non si può più considerare un “narratore onnisciente” al pari della figura di Burroughs come scrittore: in questi film ci sono continui cambiamenti di punti di vista, miscele fra visioni e realtà, si è trasportati in universi onirici ed allucinati in cui artificiale e reale si fondono nelle trame dell'inquietudine. Cronenberg (e secondo me anche Burroughs) mostra come “i nuovi media esigano una ‘nuova carne’, un nuovo corpo, un nuovo tipo di spettatore: che può nascere - e forse sta già nascendo - solo dalla soppressione del vecchio spettatore, quello svezzato e cresciuto nell'illusione che le immagini fossero sempre e comunque una ‘riproduzione’ della realtà⁷¹”.

Nelle trame visionarie dei film di Cronenberg questo rapporto unilaterale realtà-immagine cinematografica salta e le immagini si fanno *costruzione di realtà*, una realtà che oscilla fra l'artificiale e il reale. Le immagini che il regista propone non sono referenti di un mondo dai confini rassicuranti e definiti: evocano mondi, costruiscono immaginari (come del resto fa la televisione che, secondo le parole di Giacomo Verde “Non esiste, sono solo figurine”).

E la metafora della *purissima carne* di Allen Ginsberg evocata parlando dei testi di Burroughs (e non solo), nel film *Il Pasto Nudo* di Cronenberg viene

⁷¹ Testo tratto da *David Cronenberg*, Editrice Il Castoro, che ho potuto leggere in alcune fotocopie del brano “L'epopea della ‘nuova carne’: *Videodrome*” distribuite durante la proiezione del Film *Videodrome*

concretizzata: le parole scritte da Burroughs si fanno realmente CARNE, *creano una realtà corporea e materiale* attraverso la mutazione delle macchine da scrivere in creature organiche e sanguinolente.

Questo elemento non compare nel libro di Burroughs, ma in realtà è un ottimo modo per parafrasarlo. La macchina da scrivere, che si fa protesi del nostro corpo per accettare i nostri percorsi mentali, diviene *corpo* essa stessa: diviene un *cyborg mutante*, trasformata da un linguaggio che è un *pasto nudo*. In questo senso le atmosfere nel film si fanno molto vicine agli immaginari Cyberpunk che vedono i personaggi vivere in un universo visionario, underground, popolato da creature mostruose, da individui solitari ai margini e alla deriva della società, in cui imperversano le droghe, le armi, le macchine e le creature artificiali, i mutanti organico-elettronici.

Questo film di Cronenberg può costituire un richiamo al filone del Cyberpunk Psicodelico, che ha fra i suoi massimi fautori Timothy Leary e può essere un ulteriore esempio dell'*opacità dello sguardo* che in questo caso si dirama nelle allucinazioni visionarie in cui uomo e macchina, organico e sintetico si incontrano.

Infatti il tema dell'incontro fra l'organico (il corpo umano) e il sintetico (le droghe come l'LSD) è portante per il pensiero di Leary, che vede in questa miscelazione psicofisica un mezzo per ampliare la percezione ed espandere la coscienza, conferendo un aspetto esoterico-mistico alle esperienze con gli psichedelici. Egli compì un complesso percorso di studi a partire dagli anni Cinquanta (ma soprattutto negli anni Sessanta) sulla somministrazione e le reazioni all'LSD, componendo le trame di una nuova scienza *Neurologica* al fine del "controllo del sistema nervoso da parte di ognuno". Il suo punto di vista viene definito "una sorta di misticismo/positivista neoplatonico⁷²", una neofilosofia visionaria ma pragmatica, con lo scopo di mostrare come *autodeterminare*

autogestita dal gruppo *Flipper-Deriva Cinematografica* nella Facoltà di Sociologia il 4 Dicembre 1994. Nel testo non si rinviene il nome dell'autore.

⁷² Raf Valvola Scelsi *Op. cit.* pag.31.

l'espansione della coscienza e come comprendere i meccanismi del proprio sistema nervoso. Leary scrive: "...insegnare all'individuo l'auto-somministrazione di droghe psioattive in modo da liberarne la psiche senza che debba dipendere da medici o da istituzioni....Le droghe psichedeliche espongono la persona all'esperienza grezza del funzionamento caotico del cervello, con la sospensione provvisoria delle protezioni normalmente messe in atto dalla mente. Stiamo parlando della tremenda accelerazione delle immagini, delle percezioni analogiche che si sbriciolano in scie di lampi off/on dei neuroni, la moltiplicazione di disordinati programmi mentali che scivolano dentro e fuori dalla consapevolezza come floppy disk.⁷³"

Con l'affermarsi del computer il misticismo di Timothy Leary approda alla concezione di un'espansione percettiva all'interno dei dati informatici e dei bits, teorizzando un'ibridazione *interzonica* computer-cervello all'interno di un più democratico *spazio virtuale*, luogo di *pratiche autopilotate*⁷⁴ (questo ricorda le pratiche nello spazio virtuale di Case, nel libro *Neuromante* -1984- di William Gibson). Nel libro *Caos e Cibercultura* del 1994, egli scrive: "Si scopre così che il cervello altro non è che una rete galattica composta da cento miliardi di neuroni, ciascuno dei quali è un sistema informatico complesso quanto un computer molto grande, o mainframe. Ciascuno dei neuroni è in collegamento con altri diecimila suoi simili; ognuno di noi è dotato di un universo di neurocomplessità che è imperscrutabile per le nostre menti alfanumeriche.

Questa potenza cerebrale è allo stesso tempo il segno più umiliante della nostra ignoranza attuale ma, una volta che avremo cominciato a imparare a far funzionare il nostro cervello, anche la prospettiva più entusiasmante della nostra divinità⁷⁵,

Per Timothy Leary l'evoluzione progressiva della nostra specie ci sta trasformando in *nuovi anfibi*, creature assuefatte al bombardamento degli stimoli sensoriali e che ne desiderano sempre più, e che si doteranno quindi di dispositivi

⁷³ Timothy Leary *Caos e Cibercultura* Milano, Apogeo, 1994, pag.43.

⁷⁴ Come Timothy Leary ricorda nel suo testo *Caos e Cibercultura*, la parola *Cyber* significa proprio "pilota".

⁷⁵ Timothy Leary *Caos e Cibercultura* Milano, Apogeo, 1994, pag.XIV-XV.

digitali e di ciber-indumenti per abitare i nuovi ambienti virtuali e per manipolare liberamente tutto ciò che si presenta nell'*iconosfera*. Leary scrive: “Questo appetito per i dati digitali, sempre più numerosi e sempre più veloci, si può riconoscere come un bisogno proprio della specie. Il cervello ha bisogno di elettroni e di sostanze chimiche psicoattive proprio come il corpo ha bisogno di ossigeno. Presto i medici cerebro-psibernetici elencheranno il nostro fabbisogno giornaliero di varie categorie di informazioni digitali, esattamente come oggi i dietologi elencano il nostro fabbisogno vitaminico.”⁷⁶

Da questi scenari e queste *pratiche radicali e autogestite* possibili dalla fusione di organico e inorganico, cervello e macchina, si comprende il motivo per cui Timothy Leary può essere considerato un guru per il Cyberpunk Letterario, ma anche un ispiratore di quello Politico (lo vedremo poi). Anche negli scritti di Timothy Leary compare quella fusione sincretica fra spazio interno e spazio esterno: il mondo della tecnologia diventa una nuova realtà in cui espandere e autodeterminare la propria azione. Nelle sue parole gli immaginari fantasmatici e visionari si fondono con la percezione del reale e lasciano entrare lo *sguardo* nelle derive del Caos. Il tutto viene presentato come strategia di liberazione, con un'estrema fiducia nel progresso e nell'evoluzione umana.

C'è invece un altro ispiratore del Cyberpunk che ci immerge in atmosfere ben più gotiche e che tratteggia gli scenari futuristici con un appassionato cinismo senza via di fuga: Philip K. Dick, che scrive racconti e romanzi dal 1952 fino ai primi anni Ottanta.

In Dick anche ritroviamo il tema dell'*inganno dei sensi* dettato dalla commistione fra una *tecnologia opaca e penetrante* ed una realtà grigia ed evanescente, che nella sua corsa verso l'artificializzazione trascina con sé in un vortice intrappolante la mente ed i desideri degli individui. Gli individui si trovano a vivere in mondi mutati da una tecnologia onnicomprensiva ed invadente, che

⁷⁶ Timothy Leary *Op. Cit.* pag.15.

disgrega i tradizionali punti di vista, le sfaccettature assolutizzanti della realtà. Nella solitudine in cui vivono i personaggi Dickiani non si scorge un fascio di luce chiarificatore e anche ciò che sembra essere una soluzione e un significato, non tarda a rivelare la sua inconsistenza e la sua finzione. In un mondo in cui l'artificialità dei media e delle droghe ha pervaso tutto, i personaggi sembrano ricercare un anelito di libertà, nel misticismo o nella lotta contro un potere senza origine manifesta (come fanno gli androidi in *Cacciatore di Androidi*, del 1968, che protestano per la loro schiavitù coatta). Però, come in *Cacciatore di Androidi* (o *Do Androids Dream of Electric Sheep?*), anche la libertà si scioglie nelle trame dell'artificiale, come sembra sciogliersi il replicante Roy (Rutger Hauer) sotto la pioggia radioattiva verso la fine del film *Blade Runner* di Ridley Scott (1982). Anche il film *Blade Runner* in qualche modo tradisce il libro di Dick, basta pensare all'importanza conferita agli animali elettrici nel libro, come pesante simbolo di contaminazione fra reale e artificiale e come specchio del dramma interiore di un'umanità che sta perdendo progressivamente ogni organicità ed umanità, mentre tutto questo appare solo marginalmente nel film. Oppure si può pensare alla figura mistica di Mercer, assente nel film, che nel libro costituisce un'entità spirituale raggiungibile collettivamente, introiettando uno spazio virtuale attraverso una macchina. Mercer è il simbolo di una libertà collettiva cercata con la sofferenza che, quando sembra avvicinarsi, fa precipitare l'individuo nel regno della morte e della finzione. Però il film trasmette in modo esemplare quella sensazione claustrofobica di impossibilità di fuga dalla finzione e dall'artificializzazione della realtà attraverso le atmosfere ricreate con una pioggia incessante, l'oscurità degli ambienti rischiarati solo dalle luci al neon, le voci automatiche della metropoli, la violenza degli inseguimenti senza via di salvezza, gli aspetti surreali dei personaggi. Anche qui le *strategie dello sguardo* assumono molta importanza e si va dagli sguardi penetranti e gelidi di Roy (Rutger Hauer), a quelli acquosi di Rachael (Sean Young), a quelli ironici di Pris (Daryl Hannah) a quello *opaco* del gufo tecnologico.

Antonio Caronia descrive questo aspetto molto incisivamente nel suo testo *Il corpo virtuale*:

“In *Blade Runner* il tema dell’artificiale (e forse, in fondo, anche un recupero delle tematiche di Dick) è affidato per intero alla luce, all’occhio e allo sguardo. In un certo senso, è vero, questo si potrebbe dire per ogni film. Ma quello che colpisce, qui, è l’esplicitazione diretta (non so quanto coscientemente da parte del regista, ma questo, lo sappiamo, conta poco) della sostanza del cinema, una corrispondenza precisa e stringente fra i temi visivi e quelli concettuali. Il film vive tutto su un’opposizione ripetuta, insistita, radicale, fra l’*opaco* e il *trasparente*. La meravigliosa architettura scottiana della Los Angeles del 2019, eclettica e massiccia, è fatta per catturare e assorbire la luce, per creare un’ombra nella quale uomini e replicanti possano vivere e nascondersi. La luce fatica a farsi strada, filtra in lame sottilissime attraverso le finestre, viene distribuita dalle pale rotanti dei ventilatori sul soffitto, sciabola dall’alto dai fari fissati sotto le auto volanti della polizia. [...] Replicanti, poliziotti, abitanti, vivono in una continua penombra come nella casa di Isidore con i suoi giocattoli meccanici. L’opposizione luce/ombra non ha un significato univoco a livello della storia, ma solo a livello della struttura concettuale dell’intero film. Quando operano i replicanti, il buio è l’elemento nel quale possono nascondersi e vivere, la luce lo strumento del controllo del potere [...]. Nei dialoghi fra Rachel e Deckard, invece [...], l’ombra è la condizione oscura dell’eroe/antieroe, la luce il trionfo dell’innocenza dolorosa della donna. Tutta la scena della caccia alla replicante Zora è un trionfo di materiali trasparenti, dai vestiti in plastica della donna alla serie di vetrine che lei infrange nella sua caduta, in un bellissimo ralenti. Anche la cortina di pioggia che continua a cadere per tutto il film è insieme trasparente e opaca. E se non fossimo convinti che il tema fondamentale del film è lo sforzo dello sguardo di rompere l’opacità, di aprirsi una via al di là dei muri e dei corpi, dietro i muri e dentro i corpi, per renderli trasparenti e penetrare la dimensione segreta che può dirci che cosa è umano e cosa non lo è, se non fossimo convinti di questo, Scott

ha disseminato il suo film di immagini dell'occhio. L'occhio esaminato nel Voigt Kampff⁷⁷ campeggia in primo piano, riempiendo tutto lo schermo, all'inizio del film, spezzando la carrellata dall'alto sulla Los Angeles disseminata di fuochi. Roy e Leon alla ricerca di Tyrell uccidono il tecnico tibetano che fabbrica gli occhi dei replicanti. La luce batte sull'occhio del gufo, che diviene opaco e svela così il suo carattere di macchina.⁷⁸»

Questa importanza e nello stesso tempo instabilità riservata al senso della vista, in realtà potrebbe essere una metafora della società attuale, che, da società delle merci risplendenti fatte apposta per irretire gli sguardi dei consumatori, si sta ibridando in una società dei corpi in cui la vista perde il suo predominio e assumono potere gli aspetti tattili e sensuali delle cose. Perniola di fronte al *farsi corpo* della nostra cultura scrive: “Sembra che le cose e i sensi non si combattano più tra loro, ma abbiano stretto un'alleanza grazie alla quale l'astrazione più distaccata e l'eccitazione più sfrenata sono quasi inseparabili e spesso indistinguibili. Così dal connubio tra l'estremismo speculativo della filosofia e l'invincibile potenza della sessualità nasce qualcosa di straordinario in cui la nostra età si riconosce: sulla scorta di Walter Benjamin possiamo chiamarlo il sex appeal dell'inorganico.”⁷⁹»

La comunicazione si fa *nuova carne*, la cultura si fa *corpo*, il corpo si fa *cosa che sente*: diventa un vestito da indossare, una superficie su cui imprimere segnali, una protesi artificiale collegata al nostro cervello, una tuta cyborg sempre disponibile, un'interfaccia grafica manipolabile, un'installazione interattiva che straripa e ci pervade con il suo con-tatto, un'opera d'arte su cui sperimentare. L'eccitazione sta nella esuberante e sicura disponibilità dell'artificio; per Perniola si passa dall'epoca della rappresentazione a quella della disponibilità: “le cose virtuali sono costantemente a nostra disposizione. Tutto è offerto e questa offerta costituisce

⁷⁷ Il test, che ricorda il Test di Turing, per stabilire se un individuo è un umano o un replicante fa leva sui sentimenti empatici ed emozionali degli individui (gli androidi non conoscono l'empatia), che vengono rinvenuti osservando la dilatazione o contrazione della pupilla del sottoposto al test.

⁷⁸ Antonio Caronia *Il corpo virtuale – Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1996, pag.41-42.

appunto la sua virtualità. Una sessualità virtuale perciò non è precaria ed effimera come quella naturale, ma sempre disponibile nella sua vertiginosa artificialità⁸⁰»

Il corpo artificiale quindi come sfida e desiderio, come territorio su cui riflettere sui confini della nostra naturalità e come zona liminare in cui ridefinire le modalità di autopercezione dell'uomo e di percezione dell'ambiente esterno. Oppure come mezzo per perpetuare *pratiche radicali*, in cui gli immaginari fantascientifici di ibridazione uomo-macchina si fanno realtà.

4.3 PRATICHE RADICALI: DAL CORPO TECNOLOGICO AL CORPO VIRTUALE NELLE PERFORMANCE CYBER

4.3.1 Premessa

Già in precedenza si è sottolineato che il Cyberpunk sia da considerarsi più un'attitudine, uno stile di vita, che una corrente teorico-letteraria, anche se, in realtà, il termine è stato più che altro assimilato ad una certa categoria di romanzi di SF (science-fiction). Il discorso vale ancor di più oggi, poiché l'epoca attuale sembra portare alla pratica quello che già della fantascienza gli scrittori come Gibson e Sterling avevano portato con i piedi per Terra.

Lo stesso Gibson, in una conferenza in Austria, sostiene che la sua fantascienza, come tant'altra cosiddetta cyberpunk, “sembra meno interessata ad anticipare nuove tecnologie che a considerare i vari usi che lo stupendo e confusionario animale uomo può trovare per queste.”⁸¹ La tecnologia nel Cyberpunk

⁷⁹ Mario Perniola *Il sex appeal dell'inorganico* Torino, Einaudi, 1994, pag.3.

⁸⁰ Mario Perniola *Op. Cit.* pag.39.

⁸¹ Conferenza in Austria di William Gibson pubblicata nel Sito di Decoder citato sopra nel testo “Una Conferenza in Austria e una intervista a William Gibson”.

degli anni '80 si fa *corpo* ed entra fisicamente nella vita degli individui, come una *nuova pelle*. “Nell’universo Cyber la tecnologia cessa di essere quindi un supporto all’avvenimento narrato. Se in Ballard è mero espediente e in Dick spesso causa scatenante quanto molto spesso incomprensibile, qui diventa un habitat, nuova natura. Se i personaggi si muovono tra flussi di dati, in città fatiscanti o in satelliti è perché non potrebbero esistere in altri luoghi. Gli spazi non tecnologici sono ininfluenti. *La tecnologia* è il motore dell’evoluzione. Una tecnologia che pervade l’essere umano che introietta e ne viene introiettato in un rapporto di mutuo scambio.”⁸²»

Se questi sono gli immaginari che evocano i romanzi Cyberpunk, nella vita quotidiana si fanno *reali* attraverso le performance di determinati artisti, che inscenano spettacoli post-futuristici in cui le macchine diventano le attrici principali e che sconvolgono le categorie tradizionali degli spazi scenici teatrali. Fra questi si possono ricordare i *Mutoid Waste Company*, *La Fura Dels Baus*, il gruppo *SRL (Survival Research Laboratories)*, il performer *Stelarc*.

Queste *pratiche radicali* si inscrivono in un filone in cui arte e fantascienza si contaminano, commentato così da Pier Luigi Capucci: “E’ con l’arte tecnologica che le connessioni [fra arte e fantascienza] appaiono più rilevanti, in particolare quando essa si interroga sulle problematiche contemporanee inerenti all’impiego delle tecnologie e al loro impatto sociale, quando utilizza questi strumenti, questi media nati per altri scopi, in maniera originale: in questo ambito vi sono esperienze che alla fantascienza si rifanno in modo evidente, che anzi vogliono rappresentarla. Non è un caso che queste sperimentazioni siano particolarmente interessate al settore delle telecomunicazioni, alla sua vocazione sociale, di massa, ai suoi aspetti totalizzanti e condizionanti, e che il loro operare consista sovente in una critica radicale, espressa tuttavia non con un rifiuto delle tecnologie, dei media in se stessi, della nuova natura

⁸² Sandrone “Cyberpunk” in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag.

che sono in grado di generare, ma tramite un'appropriazione e un impiego radicalmente diversi di essi.⁸³»

4.3.2 I Mutoid Waste Company (Mutoid W.C.)

Nei *Mutoid* i rottami tecnologici della società post-industriale, gli scarti meccanici del vortice tecnologico avviluppante da cui tutti siamo trascinati, diventano sculture gigantesche, appartamenti mobili, materiale scenico, fonte di sostentamento. I *Mutoid* sono un gruppo di 8-20 persone derivanti dalla scena punk londinese che, partiti dal teatro di strada, sono arrivati a riunirsi in un gruppo “mutante” e nomade, mettendo in scena performance, esposizioni e parate sui loro macabri bus accompagnati dalle loro scenografie meccaniche e dai suoni industriali degli strumenti a percussione autorealizzati. I *Mutoid* vivono dentro caravan fra materiale di scarto tecnologico e pezzi meccanici, parcheggiandosi nei non-luoghi della società post-industriale, come vecchi supermarket, cantieri in rovina, parcheggi in disuso, fabbriche, operando continue mutazioni nella loro arte e nell'ambiente che li ospita. “Un bus può essere un appartamento o diventare un atelier e i rottami possono essere fonte di sostentamento e ci si può guadagnare vendendoli, oppure essere dei pezzi di ricambio indispensabili o, ancora, sono buoni per fare delle sculture.

Un bus può essere dipinto o decorato, in modo che esso stesso diventi un pezzo d'arte e se un bus non può essere lavorato, se ne possono ricavare dei pezzi che possono essere utilizzati per altre macchine.⁸⁴»

⁸³ Pier Luigi Capucci *Realtà del Virtuale – Rappresentazioni Tecnologiche, Comunicazione, Arte*, Bologna, Editrice CLUEB, 1993, pag.128.

⁸⁴ Berliner Posse (a cura di) “Mutoid Waste Company, Statement & intervista” in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 212.

Qui la *cultura del bricolage* trova la sua applicazione concreta e nello stile di vita dei *Mutoid W.C.* si rispecchiano le caratteristiche dell'epoca contemporanea in cui si è passati dalle certezze oggettivanti al fluido divenire delle mutazioni tecnologico-corporee.

Joe Rush detto *Reverend Mutant Preacher King*, il “predicatore” del gruppo, sostiene: “Noi viviamo per questa idea della mutazione dei nostri veicoli e della nostra arte. L'idea è di rappresentare sempre qualcosa di originale e di lasciarsi trasformare. Niente è finito per sempre e la natura delle cose commerciabili è solo pattume: se tu non riesci a lavorare ed a intervenire sopra queste cose avrai solo pattume. Di questi tempi ognuno ha la sua mutazione in se stesso ed essa corrisponderà ai suoi bisogni e al suo lavoro. Gli impiegati vedranno spuntare sulle loro teste matite gigantesche, e i reporter avranno delle escrescenze a forma di block-notes e di tasti martellanti di macchine da scrivere.”⁸⁵

I *Mutoid* portano all'interno delle loro performance, *road show* e sculture meccaniche il relativismo e l'ibridazione di una società “mutante”, facendo diventare la *mutazione* una *pratica di vita*, in un territorio in cui immaginari cyber, vita ed arte si contaminano a vicenda. Ed anche l'arte dei *Mutoid* è un tipo di *arte interattiva*, poiché durante le loro performance coinvolgono direttamente il pubblico, che è costretto a scappare o a seguirli conseguentemente alla devastante entrata in scena delle loro sculture meccaniche in movimento. Le performance dei *Mutoid* puntano infatti sul fattore sorpresa nella sua manifestazione più estraniante e vanno a scardinare direttamente le appartenenze rigide a cui si può essere abituati⁸⁶.

⁸⁵ Tratto da Berliner Posse (a cura di) “Mutoid Waste Company, Statement & intervista” in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag.212.

⁸⁶ Ebbi modo di assistere ad una loro performance nell'Agosto 1998, nel giardino della casa occupata TACHELES di Berlino (In Germania), in cui si presentarono improvvisamente su una struttura metallica che fungeva da carro che sputava fuoco, con abiti che ricordavano quelli dei vichinghi. Si creò immediatamente il panico fra le persone, che furono costrette a spostarsi velocemente.

4.3.3 La Fura Dels Baus

Anche il gruppo di teatro sperimentale de *La Fura Dels Baus* mette in scena, all'interno di performances multimediali fatte di recitazione, rituali tribali, musica e scontro-fisico, delle macchine-mostri meccanico cibernetiche. Per questo i membri del gruppo si definiscono "Cyberprimitives". Nei primi spettacoli degli anni Ottanta l'uso delle macchine era finalizzato a costituire un contrasto simbolico con l'azione teatrale corporea, veicolo invece di energia vitale: erano chiamate "automatics" e il loro funzionamento, ispirato ai futuristi italiani, era autonomo, con lo scopo di produrre effetti sonori e rumori scenografici. Di solito si attivavano autonomamente qualche minuto prima o dopo dell'azione teatrale. Carlos, un membro della *Fura* sostiene: "Per costruirle avevamo usato un motore di lavatrice, al quale abbiamo applicato una ruota di bicicletta che faceva a sua volta funzionare una ruota dentata che metteva in azione un braccio meccanico. Questo colpiva diversi oggetti sonori come una lamina metallica, un bidone, una bottiglia, dei piatti. Avevamo anche un'affettatrice che faceva vibrare una corda di banjo. Tutte queste macchine avevano un nome differente: ce n'era una che si chiamava *folklorica*, che produceva suoni molto acuti, una che si chiamava *jazz* che suonava la corda del banjo e il charleston, un'altra che si chiamava *heavy* che suonava un bidone e una spranga di ferro, un'altra che si chiamava *bombero* che aveva incorporata una cisterna d'acqua che veniva messa in circolo come fosse una doccia e produceva un rumore...fssss...che ricordava un estintore.⁸⁷"

Negli spettacoli successivi del gruppo, le macchine coesistono con l'azione teatrale e si attivano insieme agli attori, producendo ancora musica ed effetti sonori, oppure odori piacevoli o sgradevoli. In più, grazie alle macchine, viene rivoluzionato anche il rapporto con il pubblico, che può *interagire* con gli elementi scenici e determinarne il "comportamento". Sempre nell'intervista citata sopra,

⁸⁷ Tratto da "Intervista a La Fura Dels Baus" in Raf Valvola Scelsi *Op. Cit.* pag.219-220.

Carlos dice: “Adesso stiamo progettando per il prossimo spettacolo una macchina che reagirà diversamente a seconda del comportamento del pubblico: quando la gente si avvicina e la tocca questa sputa o dà una scossa a basso voltaggio, secondo il principio del ‘pastore automatico’ che consiste in un filo elettrificato da 12 a 25 volt che impedisce alle vacche di uscire dal recinto. La nostra macchina verrà azionata da una cellula fotoelettrica e potrà produrre un rumore o tirare un poco di acqua, o un colpo o un odore.”⁸⁸»

Le macchine della *Fura* sono quindi legate all’azione corporea e plastica e uniscono la cibernetica alla performance tribale ed ancestrale, diventando estensioni del corpo durante le loro performance-rituali, che spesso acquistano caratteri molto violenti (di una violenza liberatoria). Anche i membri di questo gruppo, come i *Mutoid*, recuperano i loro materiali scenici fra i rottami, i cimiteri tecnologici, nei cantieri navali, nei reattori nucleari, nelle fabbriche, in cui di solito inscenano le loro *pratiche*. Uniscono inoltre alle macchine strumenti rituali come grosse campane o dei grandi tamburi di pelle di vacca provenienti dall’Aragona, in Spagna, in cui sono usati dalla “banda di Calanda” durante la settimana santa per suonare ininterrottamente da piazza in piazza la notte e il giorno di Venerdì, secondo una antica tradizione del luogo.

Nelle performance più recenti, gli attori interagiscono direttamente con i corpi virtuali di altri attori situati in luoghi fisicamente distanti. La tecnologia diventa quindi un mezzo di espressione corporea e un modo per mettere in scena una stile di vita che miscela rituali antichi a immaginari tecnologici futuristici.

4.3.4 I Survival Research Laboratories (SRL)

Nel gruppo *Survival Research Laboratories*, attivo a San Francisco dal 1978, la performance diventa *azione radicale* dai forti connotati politici e controculturali.

⁸⁸ *Ibidem* pag.220.

La commistione fra organico ed inorganico nelle loro messe in scena è decisamente evidente e assume caratteri destabilizzanti e inquietanti: vengono unite grosse macchine a cadaverici residui animali, provocando scosse ed urti nell'immaginario degli spettatori, che si trovano davanti paesaggi vichinghici. Per esempio, a Copenaghen gli SRL hanno messo in scena uno spettacolo spaesante e destabilizzante, anche pericoloso, al fine di scuotere "la psiche scandinava intrappolata nella struttura regolare che la cultura impone". Nell'intervista a Mark Pauline, fondatore del gruppo, tale performance viene descritta così: "Abbiamo regalato a quella piccola sirenetta una struttura con due teste alte oltre 2 metri, costruita con una carcassa di vacca sistemata su un aggeggio in grado di scorrazzare ovunque, le sue zampe incrociate proprio sopra un tino, di circa 900 litri, pieno di formaggio andato a male e in ebollizione sopra un enorme fuoco di carbone. Avevamo anche innalzato enormi spire e altre strutture angolari in perfetto stile danese moderno: come le pile di legno sopra a un piedistallo ottagonale, molto regolare, molto razionalizzato, con un enorme teschio di vetro in cima. C'erano odoracci e, sullo sfondo, un enorme battello...con un'incredibile quantità di fumogeni, un gigantesco vascello che trascinavamo fuori dal molo, dove si svolgeva una scena di disastro vichingo, arricchita da un impatto intensamente emozionante sul finale.

In definitiva, era un modo per sollevare qualche interrogativo sui loro antenati che erano stati così pieni di energia vitale. E la reazione è stata incredibile, poiché, in quei luoghi, non avviene mai nulla di particolarmente straordinario. I media vi apposero il chiavistello, creando il caso.⁸⁹»

La tecnologia postorganica è usata dal gruppo per creare condizioni al limite che facciano riflettere sull'apatia culturale, provocando emozioni forti negli spettatori e situazioni spesso rischiose, soprattutto nei primi spettacoli, in cui gli

⁸⁹ Intervista agli SRL di Monica Mascarella tratta dal Sito di Decoder (sezione *Immaginari Cyber*), pag.2. Il Sito è al www.csmtbo.mi.cnr.it/decoder/ L'intervista è stata pubblicata anche nel numero della rivista *Decoder* n° 5.

eventi messi in scena potevano avere sviluppi realmente incontrollabili (questo anche perché molta importanza era riservata agli aspetti casuali dell'azione). Nei primi spettacoli, infatti, venivano usati razzi non guidati e macchine che sparavano benzina. Successivamente gli SRL si sono orientati verso materiale relativamente meno pericoloso, ma non per questo di minor impatto sul pubblico, come macchinari a sei tamburi che allo scoppio fanno seguire una potente onda d'urto, generatori acustici a bassissima frequenza che provocano suoni destabilizzanti ed emozionalmente intrusivi per il pubblico⁹⁰. Tutto questo allo scopo di provocare reazioni ed emozioni molto forti in un pubblico spesso annichilito nella sua distrazione.

L'azione teatrale diviene *diretta azione politica* (anche se i membri del gruppo amano poco questa parola per la patina di finzione che spesso avvolge la pratica politica organizzata), come quella che lo stesso fondatore del gruppo ha portato avanti in passato, facendo manipolazioni sui cartelli pubblicitari. “I ‘pranks’ (‘scherzi’ o ‘burle’, *N.d.T.*), come ad esempio le manipolazioni sui cartelloni pubblicitari, sono degli attacchi costruiti contro la struttura della società, uno scoppio inaspettato.

L'inaspettato, l'elemento di sorpresa trasposto in atto mordace, che è, in ultima istanza, una violenza contro la società costituita.⁹¹”

Quindi si parte dalle azioni destabilizzanti e liminari per provocare riflessioni e sviluppare capacità di *critica radicale* verso l'eterodirezione sociale e culturale. Sempre Mark Pauline sostiene: “Penso che vi siano degli interessanti paralleli tra quello che facciamo noi, nelle performance e nelle presentazioni, e le cose connesse alla R.V. Nonostante le inevitabili limitazioni, noi tentiamo di creare delle situazioni che scatenino degli interrogativi e che permettano alla gente di troncarsi con la

⁹⁰ Addirittura gli SRL si avvalgono della collaborazione di tecnici provenienti dal ministero della Difesa. Bisogna però dire che lo scopo dell'uso dei generatori di ultrasuoni vuole essere per gli SRL una fonte di piacere per il pubblico e non una violenza come accade con l'uso di questi mezzi fatto dalla polizia e dai comandi militari.

⁹¹ Intervista a cura di M.Mascarella *Op. Cit.* Pag.4.

limitata realtà che hanno ora a disposizione, giocando con i simboli e prendendo in considerazione la confusione reale della nostra cultura. Sfruttiamo questo aspetto della cultura occidentale per realizzare degli spettacoli dove la gente interagisce come vittima, in un mondo abitato da macchine, costruito per soddisfare le esigenze di questi congegni meccanici antropomorfizzati.⁹²”

Quindi anche nel caso degli SRL si *gioca con i simboli della cultura* (come teorizzava Victor Turner) per creare *una riflessione critica sul reale* partendo da *messe in scena oppostive e scardinatrici delle consuete appartenenze*.

Questo avviene nei territori di confine di un'arte che prende vita dall'incontro fra il corpo e la tecnologia, ambito in cui si possono inserire anche le *pratiche corporee* di Stelarc, performer australiano di origine greca, ma che ha lavorato e vissuto parecchio in Giappone.

Nelle pratiche di Stelarc si può scorgere quel legame di cui parlava Mark Pauline fra il mondo dell'azione corporea, la tecnologia e la Realtà Virtuale.

4.3.5 Il performer Stelarc

Stelarc lavora sull'*artificialità* del corpo intesa come territorio di sperimentazione e mezzo con cui mettere alla prova e testare i limiti della componente organica del nostro corpo biologico. Stelarc vuole superare le limitazioni della “vecchia carne” sottoponendola a condizioni estreme e dimostrandone l'attuale obsolescenza, aprendo una via ai possibili innesti tecnologici. Le pratiche di Stelarc vogliono quindi quasi essere sperimentazioni scientifiche e vanno al di là dei masochismi espliciti degli “Azionisti Viennesi” degli anni Sessanta-Settanta, che inscenavano performance con violente mutilazioni corporee autolesioniste e non vogliono neanche essere azioni artistico-espressive

⁹² *Ibidem*, pag 8-9.

corporee come quelle di molta Body Art. La tecnologia non è vista come qualcosa di opprimente e castrante, bensì come mezzo per amplificare l'azione corporea ed arrivare alla costruzione di un "organismo nuovo", un *cybercorpo*, che, tramite la tecnologia, può allargare l'area dell'esperienza e aprire la strada verso possibilità insperate.

La tecnologia *implosiva* (innestata all'interno del corpo), secondo Stelarc, potrà arricchire e diversificare il genere umano, che sarà così in grado di *autodeterminare la sua evoluzione*, a seconda dei suoi bisogni e desideri personali.

In un'intervista del 1992 riportata nella rivista inglese *Variant*, Stelarc afferma: "Siamo giunti a un punto nel nostro sviluppo post-evoluzionistico in cui la normale evoluzione organica darwiniana non è più determinata dai fattori presenti nella biosfera, dalle forze gravitazionali. Adesso lo è dalla spinta delle informazioni, abbiamo accumulato questo input che produce questi desideri di esplorare, estendere, amplificare, valutare, diagnosticare maggiormente. Così ciò che ha inizio come strategia evolucionistica, questa curiosità che è essenzialmente il risultato della nostra mobilità e percezione, ora giunge a un punto in cui questa accumulazione (di informazioni) comincia ad avere una propria dinamica e direzione e agisce da propulsore per il corpo e lo forgia in nuove forme. Il campo dell'informazione ora modella la struttura del corpo."⁹³

All'inizio, secondo questi dettami, Stelarc opera pratiche di autoresistenza corporea, sottoponendo il suo corpo a condizioni di limite psicofisico: sono un esempio di questo le "sospensioni" che egli inscenò nei primi anni della sua azione artistica (primi anni Settanta), in cui sospendeva in aria il suo corpo prima retto da imbragature, poi da ganci infilzati nella pelle (come alcuni rituali sciamanici).

In questo modo il corpo viene "educato" alla resistenza e al superamento delle condizioni limite, come in alcune forme di ritualità orientale e di teatro

⁹³ Traduzione dell'intervista di Stuart Mc Glinn riportata nella rivista inglese *Variant* – n°11, primavera 1992. L'intervista tradotta si trova nel Sito di *Decoder* (cit.sopra) nel file "Stelarc- Analisi di un Cybercorpo con Intervista" pag.6.

giapponese⁹⁴, al fine di studiarne le dinamiche strutturali in seguito agli interventi diretti perpetuati dall'uomo e dalla tecnologia su di esso.

Ma le vere e proprie pratiche di ibridazione tecnologica iniziano con gli esperimenti della “terza mano” di Stelarc (iniziati nel 1984): qui la struttura corporea viene amplificata attraverso una protesi meccanica di una mano che viene interfacciata al corpo umano (il progetto si basava su un prototipo sviluppato presso la Waseda University di Tokyo). Mentre le “sospensioni” richiamavano l'idea di un corpo attraversato dal flusso tecnologico per il suo ergersi nel vuoto quasi in una progressiva smaterializzazione, con gli innesti tecnologici il corpo si fa realmente contaminato dalla tecnologia. La mano artificiale presenta cinque dita che possono flettersi tramite un motore applicato localmente e il suo movimento viene generato dallo stesso Stelarc, poiché la mano, disposta sul braccio destro, è collegata a dei sensori collocati sul braccio sinistro, l'addome e le cosce. I sensori captano le contrazioni dei muscoli di queste zone del corpo e li amplificano elettricamente, facendoli interpretare da un programma che li interfaccia ai vari movimenti della mano meccanica, che può essere così controllata dal performer.

Ancora più ad effetto è la performance “scultura per stomaco” del 1993, in cui Stelarc ingoia una capsula fatta di acciaio al titanio, argento e oro, collegata tramite un filo ad un servomeccanismo comandato da un circuito logico. Il processo di ingestione viene ripreso da una telecamera miniaturizzata endoscopica e, quando la capsula arriva nello stomaco, si apre attivando il servomeccanismo ed iniziando ad emettere luci e suoni. Qui il corpo si fa “cavo”, ma la vera smaterializzazione si ottiene con la performance del 1994, che fa uso dello “Stimbod” (stimolatore muscolare multiplo): tramite il mouse o un touch screen del computer, che può anche essere collegato via modem, vengono inviate delle scariche elettriche di medio voltaggio su alcune zone del corpo del performer, i cui muscoli cominciano a muoversi in modo involontario. Questo sistema è usato in “Ping Body”, una delle

⁹⁴ Una validissima e affascinante rappresentazione del teatro giapponese viene fatta nel film *Addio mia*

performance di Stelarc più recenti, che “indaga le possibilità di controllo a distanza dei corpi attraverso l’uso di stimolatori muscolari ed un collegamento in rete: ‘pensate alle applicazioni nel campo del NetSex. Mentre mi trovo qui [in Italia] posso parlare con la mia donna in Australia munita del mio stesso equipaggiamento. Se mi carezzassi il petto, lei di riflesso, e quasi del tutto involontariamente, si toccherebbe il seno, e il suo tocco verrebbe ritrasmesso a me in un reciproco amplificarsi delle sensazioni.’ L’equipaggiamento cui Stelarc si riferisce rende molto concreta l’idea di ‘protesi’ della quale McLuhan ha molto parlato. Un intrico di cavi sulla pelle, quasi secondo sistema nervoso, in un tentativo di cancellazione del confine interno/esterno. Pelle che non è più ‘un limite esclusivo, ma un’interfaccia di comunicazione con la macchina e con i sistemi sensoriali tecnici [...]’⁹⁵.”

Il corpo, nelle performance di Stelarc, si fa quindi oggetto di riprogettazione, di sperimentazione tecnologica, viene programmato per modificare la sua struttura. Questo però non è visto da Stelarc come una forzatura castrante per tutti gli individui: per lui è una scelta, una forma di libertà soggettiva.

Stelarc sostiene: “Io non voglio che gli individui siano costretti a riprogettare il proprio corpo, sto solo esplorando delle vie attraverso le quali chi lo vuole possa farlo. E potrebbero volerlo fare perché il corpo è diventato sempre più obsoleto nell’ambiente ad alta densità di informazione che l’uomo stesso ha creato. Nessuno può sperare di assorbire e processare in modo creativo tutta questa informazione. La tecnologia, con tutte queste macchine che sono più precise e potenti del corpo, lo ha accelerato: il corpo vive ormai in condizioni di gravità zero, o di velocità di fuga da un pianeta. Per questo ritengo che esso sia biologicamente inadeguato. L’approccio ergonomico non ha più senso. Non si può continuare a progettare una tecnologia *per il corpo* quando la tecnologia usurpa e surclassa il corpo in continuazione. E’ ora

Concubina film del regista Kaige.

invece di adeguare il corpo alla macchina, di dargli un'accelerata. Nella connessione alle reti cyber, per esempio, siamo ancora limitati dalle tastiere, e altri dispositivi del genere. Il collegamento diretto al cervello non è solo una fantasia fantascientifica, è già un'esigenza reale.⁹⁶”

La posizione di Stelarc è abbastanza estrema e molti lo hanno accusato di non occuparsi a fondo delle conseguenze sociali ed individuali che simili mutazioni potrebbero comportare.

Le sue pratiche comunque non lasciano indifferenti verso certi scenari di postumanità e scatenano parecchi interrogativi e riflessioni in chi vi assiste. Sono inoltre uno specchio degli immaginari della nostra epoca e, attraverso queste, è possibile vedere concretamente realizzate le tendenze ibridanti e mutanti che hanno animato tanta letteratura del nostro secolo (come il cyberpunk) e preparare la nostra mente al mutamento dei corpi cui le tecnologie ci stanno progressivamente portando.

Le riflessioni di Stelarc si avviano verso la *smaterializzazione del corpo* e la mutazione/dissolvenza della carne in reticoli di dati, immersa nelle derive di uno *spazio virtuale*. La pelle diventa uno schermo, la superficie per tanti evanescenti tatuaggi elettronici. Il corpo si espande nelle trame del *cyberspazio*, il non-luogo senza frontiere evocato dai romanzi di William Gibson, un'*interzona* in cui non solo dilatare le potenzialità del corpo umano, ma anche pervenire a maggiori forme di libertà e democrazia universale.

⁹⁵ Shun, “Corpo fatto di sillabe”, e-mail pervenuta alla mailing list Arti-Party (<http://www.dada.it/arti-party/>) nel giorno Venerdì 7 Maggio 1999 – ora 1.28 a.m.. Le citazioni riportate sono di Stelarc e di Derrick De Kerchove (1994). L'autore del brano non specifica altro riguardo a tali citazioni.

⁹⁶ Intervista di Stelarc in *Virtual* n°25 cit.in. Antonio Caronia *Il corpo virtuale – Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1996, pag.107-108.

4.4 LO SPAZIO VIRTUALE COME TERRITORIO DI PRATICHE DI LIBERAZIONE: DA TIMOTHY LEARY AGLI HACKERS AI CYBER RIGHTS

4.4.1 Il virtuale e Timothy Leary

Nell'idea di *spazio virtuale* tipica del movimento Cyberpunk, si sottolineano le possibilità aperte dall'integrazione uomo-macchina e dalla smaterializzazione del connubio mente-corpo nell'universo reticolare dei dati del *cyberspazio*. Andando oltre gli immaginari che la commistione corpo-macchina può evocare, tali pratiche nei mondi virtuali, sono state subito associate (come nel romanzo *Neuromante* di Gibson del 1984, da cui è nato il termine *Cyberspace*), alla possibilità di pervenire ad una maggiore democratizzazione delle informazioni ed a maggiori diritti sociali e politici individuali (e collettivi).

Già nelle teorizzazioni di Timothy Leary si poteva scorgere il desiderio di espandere la sfera delle libertà autodeterminando il proprio universo percettivo e con l'avvento del computer queste aspettative sono state riversate proprio nel mondo delle reti e dei bit, come territorio incontaminato per sviluppare e mettere in pratica strategie libertarie. “Subiamo mutazioni e diventiamo un'altra specie – dall'Acquario al Terrario – e ora ci spostiamo verso Ciberia. Siamo creature che strisciano verso il centro del mondo cibernetico. Ma la cibernetica è la materia di cui è fatto il mondo. La materia non è altro che informazioni congelate...Matter is simply frozen information...Chi critica l'epoca delle informazioni vede tutto in negativo, come se la quantità delle informazioni potesse condurre alla perdita di significati. Dicevano così anche di Gutenberg...Mai in passato l'individuo ha ricevuto tanto potere. Ma nell'Epoca delle informazioni è necessario riuscire a fare uscire le informazioni. Popolarizzarle significa metterle a disposizione del pubblico. Oggi il ruolo del filosofo è quello di chi personalizza, popolarizza e umanizza le

idee del computer in modo che la gente possa sentirsi a proprio agio con queste idee... Il fatto è che qualcuno di noi ha visto cosa accadeva, e abbiamo strappato alla CIA il potere dell'LSD; ora togliamo alla IBM il potere dei computer, proprio come abbiamo strappato ai medici e agli analisti la psicologia. In ciascuna generazione ho fatto parte di un gruppo di persone che, come Prometeo, ha lottato contro il potere per restituirlo all'individuo.⁹⁷»

Timothy Leary quindi vede nel computer un potente mezzo di apertura, sia mentale che comunicativa, e luogo di creazione di una seconda realtà aliena dagli interessi particolaristici del Potere: “Ora possiamo creare realtà elettroniche dall'altra parte dello schermo non soltanto con una tastiera o con un joystick o un quanto. Indossiamo l'interfaccia – ciberguanti, cibervisori, cibercappelli, cibercanottiere, cibercalzoncini! I movimenti del nostro corpo creano le immagini sui nostri schermi. Camminiamo, parliamo, danziamo, galleggiamo in mondi digitali, interagiamo sul video con altri, collegati alle nostre reti.

Quella dei cibervestiti è una tecnologia mutazionale che consente al cervello dell'individuo di vivere le EEC (esperienze extracorporee) in modo non diverso da quello in cui i terravestiti, con le gambe ed i polmoni consentirono ai pesci di sfuggire all'acqua (esperienze EEA, extra-acquatiche). I ciberindumenti consentiranno al singolo individuo di attraversare il muro ittico e di incontrarsi e di interagire con altri nel ciber spazio.⁹⁸»

Al di là dello spirito estremamente positivista di Leary e delle sue spesso esagerate esaltazioni per la tecnologia virtuale⁹⁹, è interessante notare nelle sue parole, la volontà di dare un senso alternativo alle tecnologie informatiche e di

⁹⁷ Timothy Leary *Pataphysic Magazine* (1990), cit. in. Timothy Leary *Caos e Cibercultura* Milano, Apogeo, 1994, pag. VII.

⁹⁸ Timothy Leary *Op. Cit.* pag. 7.

⁹⁹ Non bisogna però dimenticare che il testo di Leary è dei primi anni Novanta, epoca in cui ovunque si esaltavano e profetizzavano cambiamenti radicali e fantascientifici in seguito all'avvento delle RV e dei dispositivi immersivi. Tra l'altro si pensava esistesse la possibilità di una immersione nella RV totalmete coinvolgente, attraverso fantastici dispositivi che la ricerca scientifica non era ancora arrivata a realizzare, oppure che erano ancora in via di sperimentazione rudimentale! Il tutto fu gonfiato da una pressante

orientarne l'utilizzo verso forme di maggior partecipazione collettiva, paventando la possibilità per ognuno di collegarsi in tempo reale con tutte le banche dati del mondo (tramite le strumentazioni Cyber).

4.4.2 Le pratiche dei *phonephreaking* e degli *hackers*

Approdare ad una comunicazione realmente orizzontale e democratica è l'obiettivo che si prefissero molti individui a partire dagli anni Cinquanta, che si fecero artefici di numerose *pratiche oppostive*, lottando per i diritti d'informazione e di comunicazione del singolo e della collettività al di fuori delle strategie di mercato e delle multinazionali. Si è cercato di rompere il filo unidirezionale che lega *detentore* dei servizi comunicativi-*utente*, permettendo al singolo di poter agire dal basso e a seconda dei suoi reali bisogni comunicativi e informativi.

Gli immaginari del Cyberpunk sono realmente messi in atto: tali *pratiche oppostive* sono state infatti fonte di ispirazione per tanti scrittori Cyber, ma la loro portata non si esaurisce affatto con l'affermarsi del movimento, bensì continua ancora oggi a far sentire la sua presenza in tanti avvenimenti di telematica antagonista (h @ c k t ! v i ~ m) che sono ispirati dalle stesse motivazioni di orizzontalità comunicativa.

Le prime pratiche orientate da questi ideali sono quindi datate anni Cinquanta-Sessanta, che vedono in azione alcuni individui denominati *Phonephreaking* (anni Sessanta) e altri che oggi sono abitualmente chiamati *Hackers* (dagli anni Cinquanta in poi).

I *Phonephreaking* storici, gli americani Captain Crunch e Richard Cheshire, diedero vita alla pratica del *pirataggio telefonico*, finalizzata a truffare la Bell

pubblicità e da informazioni, anche distorte, nei media, che si fecero i massimi portavoce dello sviluppo della RV, creando una vera e propria moda di massa.

Company, la compagnia telefonica americana, permettendo a tutti di telefonare gratis in maniera incondizionata.

“Soffiando difatti in uno di quei fischietti di plastica, in omaggio nelle confezioni di cornflakes, Crunch scoprì che le centraline telefoniche automatizzate decodificavano i segnali emessi dagli apparecchi telefonici, utilizzando una serie di frequenze sonore sufficientemente alte. Scoperta la frequenza giusta si aveva quindi la possibilità di telefonare gratuitamente in giro per il mondo. Immediatamente comunicata l’incredibile scoperta, attorno a Crunch in poco tempo si aggregò un discreto gruppo di pirati telefonici, che iniziarono sempre più a diffondere questo tipo di pratica. Richard Cheshire, uno del gruppo in questione, fondò [...] un giornale. Esso aveva come proprio indirizzo programmatico quello di socializzare il più possibile questo ambito di conoscenze, e in particolare diffondere un uso alternativo della tecnologia. Non più quindi sapere esoterico, sapere tecnico rivolto a pochi specialisti, ma sapere pratico, con tanto di istruzione dettagliate sul come fregare l’azienda del gas o autocostruirsi le magiche boxes per truffare la Bell Company. [...] Inquisito per molto tempo dagli apparati di sicurezza americani, Cheshire riuscì sempre a evitare grossi guai grazie al suo escamotage di dire che quello che veniva pubblicato, era editato con l’avvertenza di non farlo. Ma le sue istruzioni erano talmente dettagliate da far sorgere ben più di qualche vago sospetto.¹⁰⁰”

L’azione dei *Phonphreaking* era quindi orientata ad un utilizzo collettivo della tecnologia, al fine di una diffusione generalizzata del sapere e dei mezzi di comunicazione.

La collettivizzazione dei mezzi di comunicazione veniva anche praticata dai *Phonphreaking* attivando delle “Phone-Chat”, zone di discussione libera in qualche zona “virtuale” dei collegamenti telefonici, in cui ci si dava appuntamento per

¹⁰⁰ In “Mela al Cianuro” di Raf Valvola in Raf Valvola Scelsi (a cura di) *Cyberpunk – antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1990, pag. 22-23.

dialoghi di gruppo (una forma molto rudimentale della Chat Line telematiche di oggi).

Con l'azione degli "smanettoni del computer", gli *Hackers*, tali istanze di diffusione orizzontale e collettiva degli strumenti comunicativi, nonché di lotta contro il potere accentrato delle multinazionali, vengono riversate nel mondo informatico.

E' importante sottolineare che con la parola *hacker* si intende una vera e propria *etica*, un modello di vita e di azione dettato da profondi principi di collettivismo e di orizzontalità, mentre in passato (ma anche recentemente) questa parola è stata erroneamente associata ad un tipo di pratiche distruttive e criminali attuate a danno di terzi nel mondo informatico.

Questo fenomeno è ben descritto nel testo *Hackers – Gli eroi della rivoluzione informatica* di Steven Levy: "Per molti veri hacker la popolarizzazione del termine fu una catastrofe. Perché? La parola hacker aveva acquisito una connotazione specifica negativa. Il problema cominciò con arresti molto pubblicizzati di certi adolescenti che si avventuravano elettronicamente in territori digitali proibiti, come per esempio i sistemi computerizzati governativi. Era comprensibile che i giornalisti che riportavano queste storie si riferissero ai giovani scapestrati come a degli hacker, dopotutto si facevano chiamare così. Ma la parola divenne rapidamente sinonimo di 'trasgressore digitale'.

Nelle pagine delle riviste, negli sceneggiati televisivi e nei film, nei romanzi sia scandalistici sia prestigiosi, emerse uno stereotipo: l'hacker, un secchione antisociale il cui attributo identificativo era l'abilità di sedere davanti alla tastiera ed evocare una magia criminale. [...] Stando a questa definizione, l'hacker è, se gli va bene, un'entità benigna, un ingenuo che non comprende i suoi veri poteri. Se gli va male, è un terrorista. Pochi anni fa, con la comparsa dei virus informatici, l'hacker era stato letteralmente trasformato in una forza del male.

E' vero, alcuni dei più ortodossi hacker della storia si erano fatti conoscere per non tenere in gran conto dettagli come la violazione di proprietà o il codice penale, proprio per seguire l'imperativo di metterci su le mani di persona e gli scherzi sono sempre stati parte dell'hackeraggio. Ma la deduzione che queste goliardate fossero l'essenza dell'hackeraggio non solo era sbagliata, ma era offensiva per i pionieri dell'hacking, il cui lavoro aveva cambiato il mondo e i cui metodi potevano cambiare il modo in cui uno lo vedeva.¹⁰¹»

Dopo aver precisato cosa gli hacker non sono, è bene soffermarsi su cosa sono e sono stati a partire dagli anni Cinquanta.

L'*etica hacker* si può riscontrare nel pensiero di uno dei primi attivisti tecnologici, in azione già dagli anni Sessanta: Lee Felseinstein. “Felseinstein è uno dei più coscienti teorici della necessità di passare ad una concezione positiva del computer. Egli in sostanza afferma che la pratica dell'hackeraggio ha valore oggi solo per dimostrare alle grandi multinazionali, che è impossibile per loro credere di poter monopolizzare e stockare tutte le informazioni. Lo strumento computer è uno strumento per definizione democratico, aperto all'utilizzo di tutti. Non deve esistere uno stato che possa accentrare a sé tutti i dati e tutte le informazioni che tramite le reti vengono scambiati. L'hackeraggio serve quindi a mostrare nei fatti questa impossibilità. La battaglia condotta dal capitale per il controllo segreto dell'informazione è quindi una battaglia arretrata, una lotta di retroguardia. Sull'altro versante, reagendo all'impoverimento comunicativo che l'era del villaggio globale sembra imporre, Felseinstein teorizza del resto la necessità di attivare sempre più reti comunicative. Reti queste che devono essere concepite [...] sul modello rizomatico.¹⁰²»

Il *modello rizomatico* è un modello interattivo e reticolare di comunicazione, che permette la diffusione e veicolazione del sapere in modo orizzontale, senza un

¹⁰¹ Steven Levy, 1984, 1994 *Hackers – Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1996, pag.444-445.

¹⁰² Raf Valvola Scelsi *Op.Cit.* pag.24.

centro che funga da emittente privilegiato. Tutti potenzialmente possono essere emittenti e ricettori e la comunicazione deve essere libera e incontrollata, sottoforma di un flusso di dati avulso da distorsioni o mediazioni ufficiali. Nel modello rizomatico tutti contano allo stesso modo e nessuno può sentirsi autorizzato a prevaricare sugli altri. Esistono svariati nodi di comunicazione, che non possono essere controllati o gestiti da un unico apparato, anche perché limitandone uno, non si genera automaticamente il blocco delle attività degli altri, che risultano di pari importanza nella struttura comunicativa a rete.

Oggi quindi la pratica dell'hackeraggio è immediatamente collegata alla Rete Informatica, ma le prime pratiche hacker risalgono agli anni Cinquanta, quando i calcolatori erano ancora a schede perforate. Allora alcuni studenti del MIT di Boston erano riusciti ad entrare nel computer centrale della scuola, il cui accesso era riservato solo a professori ed affini.

Ma fu negli anni Settanta che le pratiche hacker si fecero più frequenti., fino ad intervenire nello stesso fenomeno Silicon Valley.

Negli anni '80 sono da ricordare le pratiche del gruppo *Chaos Computer Club* di Amburgo, che si sono battuti per una maggiore socializzazione degli strumenti e del sapere informatico.

Degno di nota è stato l'episodio ai danni del BTX, il servizio di telecomunicazioni Telebox, elaborato dalle poste tedesche in collaborazione con l'IBM, avvenuto nel 1984 e che portò al fallimento dello stesso progetto. “Tramite questo servizio computerizzato gli utenti registrati potevano ricevere comunicazioni personali o mandarle ad un altro abbonato o addirittura prenotare merci o servizi. Ciò risvegliò in molti ambiti del movimento, e non solo in questi, preoccupazioni molto fosche riguardanti le libertà future dei singoli cittadini. E' da ricordare che quasi contemporaneamente il governo tedesco lanciò l'iniziativa, poi sostanzialmente fallita, del censimento informatizzato di tutti i tedeschi, da poi immettere nei computer centrali di Wiesbaden. [...] Per far fallire il progetto del

BTX, il CCC inventò una beffa enorme ai danni di una cassa di risparmio di Amburgo, l'Haspa, che in un primo tempo versò loro 135.000 marchi. Il CCC difatti con un sotterfugio riuscì a conoscere la pass-word per entrare nel computer centrale dell'Haspa, e lasciargli quindi in memoria l'ordine di richiamare in maniera continua il servizio offerto nel BTX dal CCC. L'Haspa richiamò così 13.500 volte il servizio in questione in circa dodici ore. I 135.000 marchi furono così calcolati e versati al Chaos Computer Club con la bolletta telefonica del novembre 84. La bolletta esiste veramente e così anche l'abbuono, ma immediatamente il CCC rese pubblica la vicenda, dichiarando che non voleva ritirare il denaro, visto che il fine dell'azione era solo di rendere note le gravi lacune presenti nel BTX. Il CCC per di più affermò di aver ricevuto la parola chiave della banca proprio attraverso un errore di sistema del BTX. Più precisamente tramite un'emissione incontrollata di pagine di decodificazione.¹⁰³ Da questo episodio clamoroso, si evince anche chiaramente qual è lo *spirito hacker*, che agisce per motivi di interesse collettivo e non sfrutta i media informatici per tornaconto personale.

4.4.3 Against All Kinds of Social Barriers, CYBER RIGHTS NOW!

Oggi il tipo di pratiche descritte in precedenza hanno preso forma nella lotta nel mondo della Rete per garantire all'individuo determinati diritti e una diffusione maggiormente democratica delle informazioni. Viene sostenuta attivamente l'idea di utilizzare la Rete per creare *reti di relazioni orizzontali* fra gli individui, al fine di permettere un *fluire comunicativo libero e incontrollato*¹⁰⁴. Si evidenzia quindi

¹⁰³ Raf Valvola Scelsi *Op. Cit.* pag 25-26.

¹⁰⁴ Incontrollato comunque non significa sregolato: esistono delle regole anche nella comunicazione in Internet (la *netiquette*) al fine di facilitare il fluire dei dati in Rete e, nello stesso tempo, agire nel rispetto degli altri utenti. Sono comunque *regole non scritte*, a discrezione degli utenti, che si appellano al loro buon senso e alla volontà di garantire una comunicazione telematica fluida e realmente orizzontale.

l'importante possibilità di creare dei collegamenti fra *Isole nella Rete*, spazi liberi di discussione e di circolazione autogestita di informazioni.

Vengono direttamente alla mente le *Utopie Pirate* di Hakim Bey, le isole dei pirati collocate all'interno della loro "rete di informazione", che si estendeva nei mari del globo. "Sparse attraverso la rete erano isole, remoti nascondigli dove le navi potevano venire rifornite di acqua e cibo, il bottino scambiato per necessità e lussi. Alcune di queste isole sostenevano 'comunità internazionali', intere mini-società che vivevano coscientemente al di là della Legge e decise a rimanerci, anche se solo per breve ma felice esistenza.¹⁰⁵"

Lo stesso Hakim Bey aggiunge che l'idea romantica di queste enclavi pirata con la tecnologia può trasformarsi in una reale Rete di *zone autonome*: "Io credo che estrapolando da storie del passato e del futuro a proposito di 'Isole nelle Rete', potremmo collezionare prove per suggerire che un certo tipo di 'enclave libera' è non solo possibile ai nostri giorni, ma anche esistente. Tutta la mia ricerca e speculazione si è cristallizzata attorno al concetto di ZONA AUTONOMA TEMPORANEA (d'ora in avanti abbreviato in TAZ). Nonostante la forza sintetizzante che ha per il mio pensiero, non voglio però che la TAZ venga presa come altro che un *essay* ('tentativo'), un suggerimento, quasi una fantasia poetica. Nonostante l'occasionale entusiasmo da predicatore, non sto cercando di costituire un dogma politico. Difatti ho deliberatamente evitato di definire la TAZ – giro intorno all'argomento sparando raggi esploratori. Alla fine, la TAZ si spiega quasi da sé. Se la frase diventasse di uso corrente sarebbe compresa senza difficoltà...compresa in azione.¹⁰⁶"

Ed infatti la TAZ deve farsi *pratica reale* per essere compresa, come lo sono state le pratiche degli *hackers* e lo sono quelle di tutti coloro che oggi si battono

¹⁰⁵ Hakim Bey 1985, *TAZ Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1997, pag. 11.

¹⁰⁶ Hakim Bey, *Op. Cit.* pag.12-13.

attivamente per conferire alla Rete il carattere di zona democratica e di comunicazione orizzontale.

Un teorico che sottolinea l'aspetto di potenziale ampliamento della democrazia e della diffusione del sapere attraverso i nuovi media telematici è Pierre Lévy che, nel suo testo *L'intelligenza collettiva*, immagina le possibili finalità da assegnare ai nuovi strumenti di comunicazione in vista della creazione di una *democrazia diretta* e di modalità di circolazione delle informazioni realmente *orizzontali* e *collettive*. Ragionando su tali finalità egli afferma: "Forse l'utilizzo socialmente più utile sarebbe quello di consentire ai gruppi umani di mettere in comune, attraverso l'impiego [delle nuove tecnologie informatiche], le rispettive forze mentali al fine di costituire degli intellettuali e immaginari collettivi. L'informatica della comunicazione si presenterebbe allora come l'infrastruttura tecnica del cervello collettivo o dell'*ipercorteccia* delle comunità viventi. Il ruolo dell'informatica e delle tecniche di comunicazione a supporto digitale non consisterebbe nel 'rimpiazzare l'uomo' e neppure nell'avvicinarsi ad un'ipotetica 'intelligenza artificiale', ma nel favorire la costituzione di collettivi intelligenti in cui le potenzialità sociali e cognitive di ciascuno possano svilupparsi e ampliarsi reciprocamente. Secondo questo approccio, il maggior progetto architettonico del XXI secolo consisterà nell'immaginare, costituire, sistemare l'ambito interattivo e mutevole del cyberspazio. Forse allora sarà possibile lasciarsi alle spalle la società dello spettacolo per inaugurare un'era post-mediatica, nella quale le tecniche di comunicazione serviranno a filtrare i flussi di conoscenze, a navigare nel sapere e a pensare insieme piuttosto che a trasportare masse di informazioni.¹⁰⁷"

Il cyberspazio è visto quindi come un territorio di confronto reciproco e di relazioni collettive, in cui dispiegare il proprio sapere intellettuale, una metafora delle reti neurali del nostro cervello, in cui le informazioni viaggiano libere e secondo dinamiche rizomatiche.

E' *il pensiero* che lega gli appartenenti alle diverse TAZ, alle *comunità virtuali*, che possono confrontare il loro sapere in un territorio immateriale e da costruire a seconda dei bisogni e delle riflessioni di chi vi naviga, dando origine ad un'*ipercorteccia collettiva* che sarà formata da tutti gli individui pensanti che agiranno nel cyberspazio. Al proposito Lévy afferma: "*Il cyberspazio cooperativo deve essere concepito come un vero servizio pubblico. Questa agorà virtuale faciliterebbe la navigazione e l'orientamento all'interno della conoscenza, favorirebbe gli scambi di sapere; accoglierebbe la costruzione collettiva del senso; offrirebbe visualizzazioni dinamiche di situazioni collettive, consentirebbe infine la valutazione, in base a una molteplicità di criteri, di una grande quantità di proposte, informazioni e processi in atto. Il cyberspazio potrebbe diventare il luogo di una nuova forma di democrazia diretta su vasta scala.*¹⁰⁸" E ancora sostiene: "Il cyberspazio potrebbe ospitare dispositivi di enunciazione che producono sinfonie politiche viventi, che consentano ai collettivi umani di inventare e di esprimere di continuo enunciati complessi, di dispiegare il ventaglio delle singolarità e delle divergenze senza per questo ricadere in forme precostituite. La democrazia in tempo reale mira alla costituzione di un 'noi' il più ricco possibile, il cui modello musicale potrebbe essere il *coro polifonico improvvisato*¹⁰⁹".

Il Cyberspazio è visto quindi come un luogo in cui la collettività può agire in uno spazio globale, ma non per questo uniformante: l'individuo può sentirsi parte di una collettività mondiale, ma senza dover rinunciare ai suoi bisogni informativi individuali. Il termine *glocalismo* connota l'essenza delle comunicazione in Rete, che si caratterizza dal coro mondiale dei pensieri individuali e comunitari, un coro quindi *polifonico* e che rispetta le differenze, senza renderle limitazioni stigmatizzanti. Attraverso le tante *comunità virtuali* l'individuo può trovare e sperimentare nuove appartenenze e nello stesso tempo agire in un universo

¹⁰⁷ Pierre Lévy 1994 *L'intelligenza collettiva – Per un'antropologia del Cyberspazio* Milano, Feltrinelli Interzone, 1998, pag. 30.

¹⁰⁸ Pierr Lévy *Op. Cit.* pag.76.

deterritorializzato, transculturale e transnazionale di dati ed informazioni (basta pensare alle comunità che si creano fra gli utenti di Internet nelle tante chat, mailing-list, newsgroup, che associano persone con interessi comuni nel territorio virtuale).

Queste teorizzazioni altamente ottimistiche certamente mettono a fuoco gli aspetti più evocativi della Rete, che vanno sicuramente preservati, però non devono far dimenticare che con l'emergere dei mezzi informatici e telematici ci sono nuovi diritti per cui lottare, che se sottovalutati possono dar vita a nuove e profonde esclusioni sociali e nuove strategie di controllo autoritario.

La telematica antagonista odierna (di cui parlerò più specificatamente in seguito), colloca nel prioritario raggio d'azione la battaglia per i CYBER RIGHTS, i *diritti cyber*, che rientrano nella più generale sfera del Diritto alla Comunicazione.

I CYBER RIGHTS principali sono:

- diritto all'interattività di un sistema di comunicazione;
- diritto all'anonimato dell'utenza finale;
- diritto alla riproduzione dell'informazione;
- diritto alle infrastrutture comunicative.

Ferry Byte e Stefano Sansavini (del gruppo sulla comunicazione sTRANO nETWORK, che si è impegnato attivamente per garantire un sistema di comunicazione *aperto*), ne danno una descrizione molto approfondita nel testo *Net Strike- No copyright- Et (-:.*

Parlando del primo diritto da preservare, sostengono: “Forse il più importante dei diritti, l'interattività di un sistema di comunicazione, è la possibilità offerta dal sistema di comunicazione all'utente finale, di poter partecipare al processo informativo in maniera attiva. Interattiva, cioè, come possibilità di non essere solo fruitori passivi di contenuti di volta in volta immessi dai soliti padroni dei media, ma

¹⁰⁹ Pierre Lévy *Op. Cit.* pag.80.

utilizzare invece tutte le potenzialità dei nuovi mezzi comunicativi in termini di flusso di informazioni e comunicazione nei due sensi. Un sistema in cui i ruoli del lettore e dello scrittore sono intercambiabili e si confondono continuamente restituendo, quindi, finalmente, il diritto inalienabile ad utilizzare qualsiasi mezzo di comunicazione che il progresso metta a disposizione. Mentre rispetto ai sistemi di comunicazione tradizionali l'utente finale è o completamente passivo oppure relegato in piccoli spazi di comunicazione molto modesti (le lettere al Direttore di un giornale, le telefonate ad un programma televisivo, gli interventi estemporanei ad una radio) e comunque sempre regolato da conduttori o responsabili dei vari media, in un sistema telematico vi è la possibilità, offerta dalle caratteristiche tecnologiche intrinseche della telematica stessa, di vivere come utente una vita attiva all'interno del sistema di comunicazione, in cui poter scrivere, intervenire con suoni, immagini o testo in qualsiasi momento ed in qualsiasi spazio del sistema di comunicazione stesso.¹¹⁰»

Si cerca quindi di preservare la possibilità per l'utente di poter comunicare liberamente, *autogestendo* i suoi canali di comunicazione, divenendo il *protagonista* nello scambio di informazioni, che dovrà essere necessariamente orizzontale ed interattivo.

Il secondo diritto fondamentale è il *diritto all'anonimato* (o alla *privacy*) del cittadino. Di fronte al potenziale maggiore controllo dell'individuo causato proprio dai mezzi tecnologici più recenti come telecamere sul territorio, telefoni cellulari, carte di credito, reti telematiche stesse, è necessario diffondere nella Rete strategie di protezione personale da eventuali intrusioni nel privato non autorizzate. Riguardo a questo discorso, sempre Ferry Byte e Stefano Sansavini affermano: “E’ per questo tipo di ragioni che difendiamo tutta una serie di atteggiamenti in ‘rete’, che vanno dall’uso dell’anonimato a quello della crittografia. Non si capisce infatti perché dovremmo regalare, oltre a quello che regaliamo involontariamente tutti i giorni a

¹¹⁰ Ferry Byte e Stefano Sansavini “Cyber Rights” in Strano Network *Net Strike – No Copyright – Et (-:*

Stato e potentati economici, ANCHE l'uso degli strumenti telematici per studiarci, catalogarci ed usarci come un nome da affiancare ad informazioni come 'scrive spesso su conferenze politiche oppure sessuali oppure ambientali ecc. ecc.'. Il poter usare uno pseudonimo al posto della propria vera identità è solo un modo potenziale per l'utente finale di poter navigare all'interno delle reti telematiche senza la paranoia per qualcuno (in primo luogo il sysop o provider del sistema) mantenga la registrazione di quanto sto facendo per fini commerciali o di controllo. L'uso dello pseudonimo non, quindi, come garanzia assoluta, perché la traccia della telefonata comunque rimane come prova di eventuali illeciti, ma come garanzia minima per tutelarsi da operazioni di telemarketing o di controllo di basso profilo.¹¹¹»

Successivamente gli autori precisano in cosa consiste la *crittografia*, lo strumento più sicuro per garantire la *privacy* in Rete: “Per le stesse ragioni, auspichiamo l'uso della crittografia e in particolare di quella del tipo a chiave pubblica come il PGP per tutti quegli utenti che credono di doversi tutelare maggiormente, in particolar modo nello scambio di posta privata con gli altri utenti. Il PGP (Pretty Good Privacy) è un sistema di crittografia a chiave pubblica che è stato oggetto di iniziative giudiziarie degli USA da parte di chi avversa questi sistemi di riservatezza dell'utenza finale. L'inventore del PGP, Phil Zimmerman, è stato recentemente assolto dall'accusa di esportazione di materiale militare (così come era stato definito il PGP) e ciò ha permesso una diffusione ancora maggiore di questo strumento che permette una protezione quasi assoluta di quasi trasmesso per via telematica.¹¹²»

Il terzo Diritto Cyber è il *diritto alla riproduzione* (il *No Copyright*), che dovrebbe permettere di poter duplicare opere a livello di massa, senza limitazioni di esclusività. Questa è una grossa battaglia che si sta perpetuando contro i progetti di applicazione rigida del copyright sui mezzi di comunicazione (che assegna ad un “proprietario esclusivo” la possibilità di riproduzione dell'opera) a discapito di una

Bertiolo, AAA Edizioni, 1996, pag.46-47.

¹¹¹ Ferry Byte e Stefano Sansavini *Op. Cit.* pag. 51.

¹¹² Ferry Byte e stefano Sansavini *Ibidem.* Pag.51-52.

libera circolazione e fruizione di materiale informativo. Attualmente si stanno portando avanti pratiche oppostive contro i recenti progetti che prevedono l'applicazione del copyright ad Internet (come l'americano "White Paper on Intellectual Property and the National Information Structure"¹¹³), che vogliono controllare la trasmissione di opere in formato digitale, cosa che risulta inconcepibile in un universo come quello della Rete in cui le opere digitali risultano trasmissibili e copiabili con estrema facilità e in totale libertà. Queste manovre, oltre a ledere la possibilità di comunicazione libera e incontrollata in Internet, sono anche estremamente paradossali: per esempio, quando si accede alla Rete e si naviga, rimangono nella memoria cache immagini e pagine Internet in cui compaiono le interfacce grafiche dei browser tipo Netscape ed Explorer, e questo significherebbe averle acquistate e copiate illegalmente? Ferry Byte e Stefano Sansavini sostengono: "All'interno di Internet è fuori luogo applicare qualsiasi modello di 'copyright rigido' per ragioni prettamente tecnologiche. Su Internet non c'è bisogno di complesse apparecchiature per commettere infrazioni al copyright: basta un attimo per copiare un'opera digitale e distribuirla in migliaia di posti nel mondo. Se aggiungiamo la possibilità di servirsi dei reemailer anonimi, risulterà impossibile scoprire chi ha compiuto l'infrazione. Oltretutto, se venissero applicati severi controlli su Internet, vorrebbe dire tarpare le ali a quello che è prima di tutto un formidabile mezzo di scambio di conoscenze fra milioni di esseri umani, in un contesto dove non solo l'identificazione certa di chi è collegato o trasmette un tal documento è impossibile, ma è altamente improbabile anche l'attribuzione di originalità al documento stesso. L'informazione in formato digitale è troppo facilmente modificabile e trasmissibile, per pensare di poter applicare nelle reti telematiche lo stesso tipo di vincoli esistente nel mondo reale."¹¹⁴ Anche in questo

¹¹³ I punti salienti del "White Paper" (del 1993) sono: ogni copia anche temporanea di un'informazione reperita in Rete è illecita; ogni trasmissione digitale equivale a una distribuzione al pubblico; fine del concetto di 'uso consentito'; fine del limite del diritto alla 'prima vendita'; marchio indelebile di ogni copia elettronica; carcere per gli eventuali 'decrattatori'.

¹¹⁴ Ferry Byte e stefano Sansavni *Op. Cit.* pag.64.

caso la maggior preoccupazione è quella di vedere calare nubi grigie sulla possibilità di comunicazione libera e senza controlli offerta da Internet.

L'ultimo diritto per cui lottare è il *Diritto alle infrastrutture di comunicazione*: “Uno Stato veramente democratico e pluralista non dovrebbe limitarsi a tutelare la ‘libertà d’impresa’, ma soprattutto garantire i propri cittadini nella scelta fra associarsi a vettori privati che offrono servizi aggiuntivi e personalizzati oppure a vettori pubblici che garantiscono gratuitamente i servizi di comunicazione principali, al fine di poter assicurare anche ai meno abbienti la capacità di informarsi e comunicare.¹¹⁵”

In Italia siamo di fronte ad un grosso impedimento per la diffusione massiccia e generalizzata dell'infrastruttura della Rete Internet, che è costituito dalla Tassazione Urbana a Tempo (TUT) praticata da Telecom Italia sulle chiamate urbane e quindi anche su quelle effettuate ai provider per poter navigare (cosa che per esempio non avviene in molti stati USA, in cui il canale mensile di abbonamento comprende un numero illimitato di telefonate all'interno del distretto). Il fatto di dover pagare spesso ingenti bollette telefoniche, unite al costo del servizio di connessione offerto dal provider prescelto e alla spesa per il materiale hardware necessario per navigare, scoraggia moltissimi potenziali naviganti ad effettuare l'abbonamento ad Internet, vedendosi quindi negata una maggiore possibilità informativa e comunicativa.

Ma mentre il costo degli strumenti di navigazione (il modem) e quello del servizio del provider sono in continua diminuzione (per esempio con il recente servizio Internet Provider offerto da Tiscali, che non prevede costi di abbonamento), la situazione nei confronti della TUT rimane stazionaria. Per di più la Telecom non solo registra gli scatti telefonici durante la connessione, ma anche prima di connettersi, immediatamente dopo aver composto il numero telefonico relativo al proprio servizio Internet Provider (in poche parole vengono addebitati scatti per un

¹¹⁵ Ferry Byte e Stefano Sansavini *Op. Cit.* pag.66.

mancato servizio, cosa che accade se la linea risulta trafficata e la connessione non avviene al primo tentativo). A causa di queste limitazioni, sono attivi molti gruppi di individui che si battono per l'abolizione della Tassazione Urbana a Tempo. Un esempio di questa attività è il contenuto di questa e-mail, pervenuta alla mailing list Arti-Party il giorno Sabato 1 Maggio 1999:

* Movimento 'NoTUT' *
Il Movimento contro la Tariffa Urbana a Tempo per Internet
-> <http://www.notut.org> <-

Nuova Lista 'NoTUT' - notut-subscribe@onelist.com

6/5/99: NETSTRIKE CONTRO LA TUT!

A distanza di 5 mesi dalle grandi azioni di protesta che videro gli utenti italiani di internet mobilitarsi contro gli assurdi aumenti della TUT richiesti da Telecom Italia, il coordinamento NOTUT, in vista dell'approvazione definitiva di questi aumenti (che potrebbero arrivare fino al 30%), indice una nuova grande azione di protesta per il giorno 6 MAGGIO1999.

Si tratterà di un vero e proprio NETSTRIKE: l'accesso contemporaneo di un gran numero di utenti al sito di Telecom Italia determinerà, se l'azione avrà successo, il blocco temporaneo del sito, dimostrando così all'ex-monopolista che gli utenti di internet non sono disposti più a accettare, con gli aumenti della TUT che stanno per essere approvati, una tariffa economicamente ingiustificata e penalizzante per l'uso della Rete, come è quella a tempo imposta da Telecom Italia.

Maggiori informazioni su questo NETSTRIKE saranno disponibili, nei prossimi giorni, sul sito www.notut.org, e saranno diffuse attraverso la mailing-list di NOTUT, per iscriversi alla quale basta inviare una email all'indirizzo: notut-subscribe@onelist.com

CON PREGHIERA DI MASSIMA DIFFUSIONE
IL COORDINAMENTO NOTUT- www.notut.org

--

"Tariffe a tempo sviluppano pensieri a breve termine"
(Nicholas Negroonte contro la TUT)

La nostra mailing-list: notut-subscribe@onelist.com

Visita il nostro sito: --> www.notut.org <---

IL 6 MAGGIO PROTESTA CON NOI!!!!

*** <http://www.dada.it/arti-party> ***

In questa e-mail il "Movimento NoTUT" promuove un NET STRIKE contro la

Tariffa Urbana a Tempo per Internet ed invita i cittadini della Rete a scendere nelle piazze virtuali.

4.4.4 La pratica del NET-STRIKE nelle strade del cyberspazio

Il NET STRIKE è un mezzo di partecipazione collettiva per i naviganti della Rete utilizzato per portare avanti azioni dimostrative ed oppositive nel territorio virtuale. Si tratta, anche in questo caso, di una vera e propria *pratica reale* che avviene per mezzo di *corpi virtuali*, un modo per sfruttare le enormi potenzialità sociali e politiche che la Rete offre.

Tommaso Tozzi, nel testo *Net Strike – No Copyright – Et* (-: descrive la pratica del NET STRIKE in questo modo: “Lo sciopero della rete è una forma di azione che restituisce all’individuo una possibilità per far sentire la propria voce all’interno delle dinamiche globali. Gli permette di non restare semplice spettatore delle scelte del club dei potenti di turno ma, così come per lo sciopero in fabbrica, gli consente di organizzare forme di protesta di massa contro ogni genere di ingiustizia e sopruso.

Il meccanismo di un net strike è analogo a quello di un corteo reale. Le dinamiche di un corteo per strada implicano la necessità di creare una situazione di paralisi del traffico, per ottenere l'attenzione della popolazione e dei media a cui rivolgere il proprio messaggio di protesta. Analogamente, un corteo in rete cercherà di paralizzare l'attività di un determinato server o del cavo a cui si appoggia per un determinato periodo di tempo e contemporaneamente promuoverà per le strade del cyberspazio la diffusione dei motivi dello sciopero. Tale paralisi sarà l’effetto dell’entrata in massa di migliaia di utenti contemporaneamente nel medesimo server. Poiché nel cavo telefonico usato per i collegamenti via Internet non passano più di un certo numero di chiamate contemporanee, il traffico del cavo dovrà disporsi in coda e si intaserà allo stesso modo di quello per le strade, rallentando le funzioni del

server collegato a tale cavo, oltre all'andatura di ogni utente che percorre quella tratta, fino a bloccarne il cammino.

La riuscita di un net strike sarà dunque proporzionale al numero di utenti collegati e grazie a ciò si potrà constatarne la rappresentatività. Naturalmente, la forza del net strike risulterà dal suo essere riuscito a far circolare in tutto il mondo il comunicato che motiva lo sciopero.

Per garantire tale diffusione, ci sono diversi luoghi in Internet e nelle reti amatoriali (newsgroup, mailing list, conferenze echomail) che favoriscono la distribuzione e duplicazione del messaggio.

Ricevere un messaggio in Giappone di uno sciopero promosso da alcuni italiani, parteciparvi e constatarne la riuscita, può dare il senso della portata di una protesta, confermarne l'interesse e la solidarietà globale, essere lo stimolo per produrre nuove proteste al riguardo.

La pratica del net strike è uno dei tanti esempi di come, se usata secondo determinate metodologie, la rete può essere un luogo dove ognuno può rappresentare l'impulso propulsivo, la scintilla per coagulare interessi che riguardano e coinvolgono l'intera collettività.¹¹⁶

Il primo NET STRIKE mondiale è stato effettuato il giorno 21/12/1995, organizzato dal gruppo sTRANO nETWORK per protestare contro gli esperimenti nucleari nel Pacifico ad opera del governo francese. Oggi il NET STRIKE è diventato una pratica diffusa per lottare contro le più svariate forme di oppressione e ingiustizie sociali (il NET STRIKE del "Movimento NoTUT ne è un esempio"), nonché per acquisire i *Diritti Cyber* descritti sopra.

Il NET STRIKE, unito alla lotta per la tutela dei *Cyber Rights*, si inserisce nell'insieme delle pratiche oppositive autodeterminate negli universi cyber e che vanno ad invadere grosse zone della nostra vita quotidiana, provocando una commistione fra mondo della tecnologia e della vita reale.

Gli *immaginari cyber*, che vedono il cyberspazio come un territorio in cui portare avanti strategie libertarie e battaglie sociali a favore della collettività, si fanno in questi contesti *eventi reali* e quindi in queste pratiche il Cyberpunk ritorna nel vivo della vita quotidiana, come lo era stato con gli hackeraggi del passato descritti sopra. La corrente letteraria che teorizzava l'ibridazione uomo-macchina e l'invasione dell'artificiale nel naturale, nonché lo svolgersi di determinate azioni antagoniste negli universi cyber, trova spazio concreto nei mondi dell'inconcretezza e diventa *pratica reale*.

Il Cyberspazio diventa il territorio di possibili eventi libertari e autogestiti: gli individui nel cyberspazio sono quello che pensano e che vogliono essere e si scardinano le consuete appartenenze geografiche, di classe, di status, di sesso, di etnia e religione. O meglio, queste possono trovare espressione in tante zone autonome, nei localismi comunitari della rete (nei *glocalismi*), rimanendo comunque nella maggioranza delle situazioni motivo di discussione orizzontale. Inoltre, queste appartenenze non sono mai realmente verificabili nel cyberspazio e per questo perdono il loro potere costringente che hanno nella vita sociale, diventando anch'esse territorio di sperimentazione, di gioco e di autodeterminazione liberata.

¹¹⁶ Tommaso Tozzi "Net Strike Starter Kit – Istruzioni per organizzare uno sciopero in Internet" in Strano Network *Op. Cit.* pag.15-16.

4.5 IL CORPO DISSEMINATO NELLA RETE COME VEICOLO DI AUTODETERMINAZIONE IDENTITARIA: IDENTITÀ NOMADI E MULTIPLE NEL CYBERSPAZIO.

4.5.1. Pratiche reali per identità virtuali

Ho vagabondato un po' all'interno di The Internet.

Ho preso il mio zaino e in un modo o in un altro ho viaggiato in bellissime città virtuali, librerie elettroniche, musei, graffiti, ...

Avevo la sensazione di essere un angelo che riesce ad entrare nelle case degli altri, ma non poter farsi vedere, ascoltare, toccare.

A volte improvvisamente cascavo pesantemente dal cielo e diventavo umano, fatto di carne e ossa, gli altri mi vedevano e riuscivo a mostrare loro le mie foto, i miei ricordi, a fargli sentire la musica della mia chitarra.

Ma era raro.

Quasi casuale.

Nel mio vagabondare rimanevo quasi sempre un angelo che conosceva il paradiso e la terra ma era ad essi sconosciuto.

Non riuscivo ad "auto-determinare" la mia identità.

In quei pochi casi in cui mi trovavo ad essere uomo per presentarmi al mondo dovevo chiedere un'autorizzazione e aspettare che qualcuno si decidesse a presentarmi agli altri.

Tommaso Tozzi¹¹⁷

Queste parole di Tommaso Tozzi mettono a fuoco una questione importante: avere la possibilità di utilizzare degli strumenti come Internet non significa necessariamente trovarsi ad agire indisturbati e senza limiti in un territorio

¹¹⁷ Tratto da "Autodeterminare l'identità (da un racconto)", leggibile nel Sito di Strano Network <http://www.strano.net/>

incontaminato. Anche in uno spazio apparentemente libero come Internet certi diritti e certe libertà vanno conquistate e autodeterminate.

Infatti la tecnologia non dà automaticamente l'interattività, l'orizzontalità e la reciprocità della comunicazione e nello stesso modo non dà la possibilità di gestire in maniera autonoma la propria persona: sono le azioni e le menti degli individui che determinano questo, come l'etica hacker ha permesso di lottare per la collettivizzazione dei mezzi comunicativi in un territorio privatizzato dalle multinazionali.

Esistono diversi modi di utilizzare Internet: essere un angelo senza identità che tocca in silenzio le interfacce grafiche altrui passandovi senza lasciare tracce oppure sfruttare le possibilità realmente interattive che la Rete offre, imprimendovi orme personalizzate ben visibili e che potranno essere contaminate dai successivi passanti.

Nel primo caso la Rete non sarà poi molto differente dagli altri media, se non per la caratteristica (comunque degna di nota) di presentare innumerevole materiale fruibile a seconda di bisogni specifici ed esigenze personali; sarà uno sterminato archivio da consultare e da scaricare nei personali "cassetti". Nel secondo caso, la Rete diventerà un luogo di *esperienze reali* e collettive, una possibile piazza in cui scambiare le proprie opinioni, riflessioni e desideri con altra gente nomade che vuole autodeterminare così la sua identità in un terreno evanescente e farla viaggiare nei vari nodi del cyberspazio.

Chiaramente questo in Rete è possibile se verranno preservate quelle forme di scambio polifonico orizzontale che sono praticabili solo dove non c'è qualcuno (individuo, ente, azienda, Stato, ecc.) che voglia far valere le leggi di mercato e le strategie di controllo che caratterizzano tanti spazi della vita quotidiana.

In Rete esistono tanti modi per lasciare le proprie tracce, per sfruttare la *performatività del digitale* e mettere in scena *esperienze copperformative*. Attraverso queste pratiche l'individuo può lasciare i propri segnali senza necessariamente

presentarsi con il proprio nome, sesso, età, indirizzo, numero di telefono, numero di carta d'identità, professione, classe sociale, appartenenza etnica, religiosa e politica.

Internet può essere un luogo in cui sperimentare una costruzione e ricostruzione della propria identità, per il fatto che nel cyberspazio la comunicazione diventa un *fare*, necessita di un'*azione concreta* e quindi spinge chi vuole partecipare attivamente alle relazioni che vi si possono instaurare ad autodeterminare il proprio Sé e a lasciare dei chiari segnali per caratterizzare il proprio pensiero.

Questi segnali vanno dai testi scritti nelle Chat e magari associati a dei personaggi virtuali per vivere esperienze in mondi simulati (come nei MUD, Multi User Domains), alle firme digitali accompagnate da un motto personalizzante (Origin), alle faccine per esprimere le emozioni (ammiccante;-) perplesso:-| sorpreso:-o triste:-(un sorriso:-) un bacio:-* risata:-D), ai VIRUS DIGITALI che vengono fatti viaggiare nella Rete come cartoline (sono dei VIRUS che si manifestano sottoforma di messaggi anonimi senza destinatari fissi¹¹⁸).

Lo scopo principale in questi casi è usare il linguaggio in maniera caratterizzante e non in modo neutrale, imprimendovi la propria personalità e magari per costruire reti di relazioni fra individui. Un modo di vivere la Rete attivamente è quello di partecipare a Chat, Mailing List, Newsgroup, Forum On Line che prendono spunto dall'attività delle BBS (le Bacheche Elettroniche collettive) che in un passato recente costituivano il principale (e unico) mezzo attraverso cui scambiare testi, immagini, dati, informazioni in maniera libera ed autogestita alimentando lo scambio e il dialogo fra gli individui. Chiaramente attraverso tutte queste modalità comunicative orizzontali, l'identità dell'individuo viene associata alle sue parole, ai suoni e alle immagini che appaiono sullo schermo: l'individuo è ciò che vuole esprimere in quel momento e decide consapevolmente chi vuole

¹¹⁸ Per un'approfondimento di questo argomento vedi Tommaso Tozzi "Identità e anonimazione – Dagli scrittori di graffiti alle tags digitali" nel Sito di Strano Network all' <http://www.strano.net/> oppure in *Decoder*

essere e per quanto tempo. Al proposito Tommaso Tozzi scrive: “Attualmente, con l’avvento e la sempre più larga diffusione di tecnologie mediali che permettono l’uso di ipertesti e del cyberspace nella comunicazione di massa, si pone l’evidenza di come la parola possa essere integrata in un modello plurilinguistico che fa uso contemporaneamente di immagini, suoni e sensazioni tattili.

La parola esplose per contenere altre forme linguistiche. Con essa crolla l’utilità delle convenzioni sociali che imponevano all’identità di fare riferimento in modo statico ad una parola [il nome]. Se questo discorso va inteso come una constatazione pragmatica delle conseguenze di uno sviluppo tecnologico, si può affrontare lo stesso problema da punti di vista diversi. Il problema della necessità di adottare identità multiple nella comunicazione va ricondotto a un problema etico di libertà degli individui: da una parte il diritto alla privacy (e quindi all’anonimato) e dall’altra il diritto di rendere pratica sociale ogni potenziale forma del nostro immaginario. Che al giorno d’oggi può significare tra le altre cose il diritto di avere la libertà di concretizzare la propria fantasia nella ‘realtà’ del cyberspace.¹¹⁹”

La consapevolezza nella determinazione della propria identità in Rete può dare vita ad un interessante e costruttivo terreno di confronto, in cui gli individui possono provare a cimentarsi con ruoli e personalità che non potranno mai sperimentare nella vita reale. In questo modo l’espressività e la capacità comunicativa degli individui può anche essere acuita, contrariamente a chi sostiene che il mondo virtuale può provocare un progressivo annichilimento dei navigatori. Secondo l’“antropologa del cyberspazio” Sherry Turkle assumere *consapevolmente* forme corporee diverse e identità virtuali autocostruite aiuta in molti casi a conoscere meglio se stessi e ad esercitare una *riflessione critica* sulle proprie modalità di costruzione di relazioni interpersonali: “Ognuno di noi è incompleto a suo modo. L’ambiente virtuale può

n°9, Shake Edizioni Underground, Milano, 1994; oppure in “Conflitti giovanili e culture metropolitane” Genova, Costa & Nolan, 1995.

¹¹⁹ Tommaso Tozzi “Identità e anonimazione” *Op. Cit.* pag.1 (di 7).

fornirci la sicurezza necessaria per poter manifestare quel che ci manca, in modo da iniziare ad accettarci così come siamo.

Il virtuale non deve necessariamente rappresentare una prigione. Può essere la zattera, la scala, lo spazio transitorio, la moratoria, situazioni che vanno abbandonate dopo aver raggiunto una maggiore libertà. Non dobbiamo rifiutare la nostra vita sullo schermo, ma neppure è il caso di considerarla come una vita alternativa. Possiamo usarlo come uno spazio per la crescita. Avendo messo letteralmente per iscritto l'esistenza della nostra personalità online, diventiamo molto più consapevoli di quel che stiamo proiettando nella vita quotidiana. Come l'antropologo che torna a casa dopo l'immersione in un'altra cultura, chi viaggia nel virtuale può tornare nel mondo reale meglio attrezzato per capirne gli artifici.¹²⁰

Il mondo virtuale può quindi favorire la messa in scena di personalità molto diverse da quello che si è nella vita quotidiana, oppure può aiutarci a comprendere meglio alcuni aspetti di noi stessi, come uno psicodramma. Può essere paragonabile agli esercizi di prova di Richard Schechner, in cui a partire dal lavoro sul proprio corpo si opera una riflessione interiore e sulle proprie esperienze vissute. L'anonimato fornisce quindi grande spazio per esprimere parti inesplorate della propria soggettività (chiaramente se c'è la volontà cosciente dell'individuo di farlo), favorendo la percezione di possedere un sé multiplo. L'identità infatti, pur manifestandosi diversamente fra persona e persona e quindi possedendo caratteri peculiari ed individuali, va considerata come *multipla*. Ogni personalità non si esaurisce in un unico aspetto, ma la sua completezza risulta dalla frammentazione, dalla coscienza di essere una *pluri-identità*. Per esprimere il concetto del Sé proteiforme, Sherry Turkle fa l'esempio della *home page* in Internet, l'interfaccia grafica che esprime visivamente quello che l'individuo è o *vuole essere*: "Nel Web, l'idioma per costruire l'identità di una 'casa' consiste nell'assemblare una 'home page' (una pagina-casa) di oggetti virtuali corrispondenti ai propri interessi. La

home page viene realizzata componendovi oppure ‘incollandovi’ parole, immagini, suoni e indi collegandola (tramite *link*) ad altri siti su Internet o sul Web. Come gli agenti dell’intelligenza artificiale emergente, l’identità emerge grazie a coloro che conosciamo, dalle reciproche associazioni e connessioni. [...] una casa virtuale, come quella reale, viene ammobiliata con oggetti che si comprano, si costruiscono o si ricevono in regalo. [...] Se consideriamo la home page come metafora immobiliare del sé, l’ambientazione è postmoderna. Le varie stanze di stile diverso sono situate su computer sparsi in tutto il mondo. Ma, grazie agli sforzi di una singola persona, esse sono riunite a formare un tutto coerente.¹²¹»

Il virtuale comunque non rappresenta unicamente un *provvisorio* terreno di sperimentazione identitaria liberata, da abbandonare dopo l’uso, come si fa con tante merci, ma rappresenta anche un luogo in cui mettere in scena “stabilmente” ciò che siamo o vogliamo essere e può quindi essere un territorio di *pratiche reali* parallele alla nostra vita al di fuori del cyberspazio. Anche il virtuale può entrare a far parte della nostra quotidianità e diventare uno spazio in cui instaurare relazioni, lottare per i propri diritti, esprimere i propri pensieri e la propria creatività, partecipare a discussioni su determinati temi.

4.5.2 Il Cyberfemminismo

Secondo Donna Haraway il cyberspazio e la tecnologia possono essere un mezzo di liberazione del dualismo uomo-donna che ha perpetuato l’affermarsi delle concezioni maschiliste nella cultura e nella società. “La scrittura è in primo luogo la tecnologia del cyborg, superfici incise del tardo Ventesimo secolo. La politica del

¹²⁰ Sherry Turkle 1996, *La vita sullo schermo – Nuove identità e relazioni sociali nell’epoca di Internet* Milano, Apogeo, 1997 pag.396.

¹²¹ Sherry Turkle *Op. Cit.* pag. 389-390.

cyborg è la lotta per il linguaggio, contro la comunicazione perfetta, contro il codice unico che traduce perfettamente ogni significato, dogma centrale del fallocentrismo.¹²² L'autodeterminazione di un'identità ibridata viene vista come il mezzo per sfuggire alla claustrofobia del punto di vista assoluto che, generando appartenenze rigide, ha determinato condizioni di inferiorità e di oppressione per la donna (e non solo) nella sfera del sociale. Il "meglio cyborg che Dea" di Donna Haraway vuole sottolineare l'aspetto di liberazione insito nell'approdare ad una personalità fluida, flessibile e instabile, piuttosto che ad un modello venerabile cristallizzato dalla cultura, che risulta assolutamente artificiale nel suo essere unico, valido per tutte e permanente.

Donna Haraway dà vita all'obiettivo *cyberfemminista* di un mondo post-genere, mettendo in discussione gli schemi di ruolo sessuale sostanzialmente dicotomici a partire dalla liberazione da tutti i dualismi che finora hanno caratterizzato la nostra cultura, come quello che contrappone il corpo alla mente, il naturale all'artificiale, l'organico al meccanico, il pubblico al privato. "Una posizione di questo tipo è al tal punto altra, da superare tutta la teoria che potrebbe basarsi su eventuali matrici naturali e insieme da riconoscere a tutte le differenze minoritarie che si sono prodotte all'interno del pensiero femminile e femminista lo statuto di esistenza, all'interno della *'disordinata polifonia'* che caratterizza la frammentazione della società e delle identità sociali che la abitano: *'Non c'è niente di relato all'essere femmina che colleghi naturalmente le donne fra loro. Non esiste nemmeno un vero statuto dell'essere femmina, categoria in se stessa altamente complessa e costituita attraverso la contestazione di discorsi sessuali, scientifici e di altre pratiche sociali [...]. E cosa vuol dire NOI nella mia stessa retorica? Quali sono le identità a disposizione per realizzare un mito abbastanza potente da essere chiamato NOI? [...]* Una dolorosa frammentazione fra femministe (per non dire di

¹²² Donna Haraway *Manifesto cyborg – Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, eltrinelli, 1995, pag.76.

*quella tra donne) lungo ogni possibile linea d'errore ha reso elusivo il concetto di donna.*¹²³»

L'appartenenza identitaria si fa quindi fratturata, secondo un pensiero che concede legittimità a tutte le diverse manifestazioni dell'essere, senza incanalare le tante forme che la personalità umana può assumere in una struttura rigida e stigmatizzante.

Sempre Cromosoma X afferma: “Bisogna essere in grado di svincolarsi da tutte le appartenenze, soprattutto quella di sesso/genere, essendo questa la condizione necessaria per poter porre le basi di una società post-genere. Risulta chiaro allora che la messa in discussione dell'identità femminile deve implicare una crisi del sé maschile, un sé che si è storicamente strutturato attraverso la relazione/dominazione con l'alterità femminile. Del resto una volta portata a termine la mappatura del patrimonio genetico, il progetto genoma, nessun individuo potrà più considerarsi tale nel senso odierno del termine, di un'identità unica e irripetibile. Una tale contingenza resa possibile dalla scienza/tecnica rimette in discussione, insieme al concetto di identità, tutta l'epistemologia moderna e apre la strada a una società dove non solo il genere non ha più senso, ma neanche un'identità che non sia frammentata e in continua evoluzione.”¹²⁴»

Anche in questo caso l'*autodeterminazione identitaria* si fa *pratica reale ed oppositiva* e strumento di lotta per tutelare certi diritti, che dal particolarismo della condizione femminile, arrivano ad ipotizzare l'azione all'interno della più generale società e cultura contemporanea. Il *cyberfemminismo* si fa quindi territorio di *azione radicale ed estrema*, che dall'ibridazione dei canoni stereotipati che la nostra cultura e società impone, giunge a concepire il nuovo.

¹²³ Testo di Cromosoma X, “Identità Fratturate”, comparso in *Decoder* n°8: le frasi in corsivo sono state estrapolate dal testo di Donna Haraway *Manifesto Cyborg*, cit. sopra. Il brano di Cromosoma X si trova anche nel Sito di Decoder, cit. sopra, da cui io l'ho tratto.

¹²⁴ Cromosoma X “il Cyborg come antimaterno – Le tecnologie di riproduzione tra liberazione e medicalizzazione” in *Decoder* n°10, Milano, Shake Edizioni Underground, 1994-1995, pag.755.

4.5.3 Autodeterminare la propria identità attraverso la performatività delle nuove tecnologie

Queste *pratiche reali* in Rete sfruttano quindi la caratteristica *performativa delle nuove tecnologie digitali*. Gli ipertesti del Cyberspazio permettono di riversare il nostro corpo e la nostra mente nelle trame del digitale, lasciando delle impronte personalizzate all'interno dei mondi virtuali. La nostra identità viaggia nella Rete e si fa nomade nel suo essere polifonica: attraverso i vari link si compone di tante voci fluttuanti e viene percepita visivamente in seguito al nostro *gesto*, che la anima nel momento in cui ci si interfaccia con essa clickando nelle trame del digitale. Il linguaggio diventa una materia su cui esercitare la propria individualità, facendovi irrompere la soggettività e la creatività. Il segno iconico rappresenta la protesi virtuale dei nostri pensieri e permette il dispiegarsi di relazioni interpersonali che si sviluppano come un reticolo in tutta la Rete.

L'individuo attraverso il digitale manipola i significati e i codici comunicativi e mette in scena delle *performance* individuali che possono dare origine a azioni collettive: posizionare e riposizionare se stessi nei circuiti virtuali significa coinvolgere altri individui in un gioco *coperformativo* inscenato per effettuare collettivamente la costruzione del senso.

Attraverso la messa in scena del nostro corpo-mente nelle derive dei link ipertestuali, il nostro io, fattosi molteplice, sperimenta una modalità comunicativa che lo porta ad agire direttamente nei codici del comunicare, che lo investe della capacità di costruire attivamente il proprio linguaggio, operando una manipolazione nella "fisicità" del comunicare stesso.

“L’essere in Rete, il comunicare con i new media si declineranno – già si declinano – come fluttuazione fra opposte tensioni, fra chiusura e apertura, fra stabilità e dinamismo, fra identità e alterità...in un processo di continua ridefinizione che trova nella comunicazione/performance il proprio strumento e la propria condizione d’essere, poiché in essa vede la matrice della propria contingenza, e del proprio carattere relazionale ed estemporaneo.¹²⁵”

Performance quindi come *pratica reale di comunicazione*, come mezzo per esprimere creativamente se stessi mettendo in scena le diverse componenti della propria personalità, rendendo pubblico e ben visibile il proprio pensiero.

Performance come *sperimentazione identitaria* mediante cui autodeterminare la propria identità secondo la reale percezione del proprio Sé.

Performance come *pratica di costruzione di spazi di discorso* attraverso cui abbattere le tradizionali differenze fra emittente e ricevente, fra attore e spettatore e quindi come mezzo per instaurare reti di relazioni orizzontali e interattive.

Performance come *pratica oppositiva* per lottare per i diritti individuali e collettivi, autogestendo le proprie zone di dialogo al fine di tutelare la libertà comunicativa.

Performance come *riflessione critica sul reale* a partire dalla costruzione-decostruzione dei simboli e dei canoni socioculturali attuali.

Performance come *zona liberata*, in cui *giocare* con le nostre appartenenze sociali e con le nostre cristallizzazioni culturali, creando il nuovo dalle associazioni inusuali.

Performance come *territorio di ibridazione* in cui vedere noi stessi con gli occhi dell’Altro e l’Altro attraverso noi stessi.

¹²⁵ Ninì Candalino, Barbara Gasparini, Francesca Pasquali, Nicoletta Vittadini, “La trasformazione dei linguaggi espressivi: un cammino verso la performatività”, Catalogo *Summit della comunicazione 1996 – Quattro anni dal 2000*, Napoli Castel dell’Ovo, 1996, pag.5

Ed è nell'*arte digitale interattiva* che si trova lo scenario in cui la performance può manifestarsi come danza liberata, dando espressione a tutti i suoi caleidoscopici aspetti.