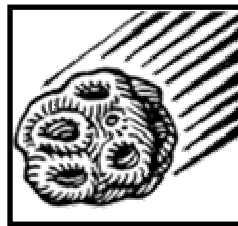


Parte 2



1. L'ARTE COME PRATICA REALE DALLE AVANGUARDIE STORICHE AGLI ANNI OTTANTA

1.1 PREMESSA

Cercare di teorizzare determinate forme artistiche al fine di collocarle in un particolare contesto concettuale e culturale appare quasi un tradimento, soprattutto se l'oggetto del nostro discorso è un tipo di arte che per definizione risulta *aperta, processuale e dinamica*, che rifugge l'iconicità e l'oggettualità, finalizzata principalmente a far vivere *esperienze* e a realizzare *pratiche comportamentali* e che rende impraticabile qualsiasi sua collocazione negli interstizi della tradizione artistica e nel cosiddetto sistema dell'arte.

Comunque quasi mai i fenomeni artistici si presentano come dei laghi immobili in cui l'acqua si autogenera, ma sono più facilmente paragonabili allo scorrere di un fiume il cui flusso incontra continuamente luoghi e situazioni diverse e si dipana in svariati rivoli, ma che nel suo percorso trascina con sé i detriti raccolti nei luoghi del passato, sedimentazioni che vengono fermamente trasportate dalla corrente del divenire.

Si può dire che sicuramente una delle sorgenti del fiume dell'*arte digitale interattiva* è rappresentata dalle *avanguardie storiche* del primo Novecento, che hanno operato una graffiante rottura con la tradizione artistica dell'epoca, contribuendo a ridefinire la figura dell'artista, del fruitore e dell'opera d'arte stessa. Nel *Dadaismo*, *Cubismo*, *Futurismo* e *Surrealismo*, sono presenti quei germi che avrebbero successivamente trovato terreno fertile nelle *avanguardie degli anni '60/'70*, le quali a loro volta fanno ancora sentire i loro echi attualmente.

Bisogna comunque andare molto cauti con i parallelismi, dato che si rischia di etichettare irrimediabilmente un certo modo di fare arte in strutture rigide che poco hanno a che vedere con la realtà.

Naturalmente c'è un filo rosso che collega le sperimentazioni artistiche qui considerate fra loro e con determinate correnti espressive del passato, ma l'attività degli artisti qui trattati è realmente multimediale e spazia in settori che vanno dal video al teatro, dalla computer grafica alla Rete, dalla pittura al digitale, dall'intelligenza artificiale alla realtà virtuale.

Gli artisti stessi¹ non si riconoscono tutti all'unanimità in un unico *fare arte*, che in questo caso è stato etichettato con la dicitura *arte digitale interattiva* (in realtà già il termine *artisti* può creare delle perplessità fra loro). Questo al di là della naturale avversione che ogni individuo può avere nel sentire etichettato una modalità di creazione che tende ad essere sperimentale e libera, fa capire che attualmente anche l'arte non è più incasellabile in forme rigide, in un panorama culturale che tende alla compenetrazione e all'ibridazione di vari generi espressivi e che è permeato da un dilagante relativismo e dalla morte di rigide certezze oggettivanti. La stessa *arte* non è più facilmente definibile (sto chiaramente parlando relativamente all'ambiente artistico da me considerato e non agli ambiti più tradizionali, legati ancora ai canoni del passato), dato che in un progressivo avvicinarsi di sperimentazioni su se stessa, di *metasperimentazioni*, tende a rendersi un concetto sempre più flessibile e fluttuante, definibile attraverso i parametri e le attitudini personali o semplicemente da assimilare alla vita stessa ed alle *pratiche sociali* concrete.

¹ Vedi interviste in Appendice.

1.2 DALL'ARTE OGGETTUALE ALL'ARTE COME PRATICA DI VITA E GESTUALITÀ PERFORMATIVA

L'inizio di questo percorso può essere pensato proprio nel periodo dell'affermazione delle avanguardie storiche, epoca in cui, conseguentemente all'affermarsi della *folla* come soggetto sociale (concretamente visibile nelle prime Esposizioni Universali di metà '800), ci si avvia verso il costituirsi di una società di massa, che si autoesprime attraverso la mercificazione degli oggetti del quotidiano, che diventano dei simulacri in cui rispecchiarsi e fondersi, magari fino a perdervisi come Narciso.

“In una dimensione apparentemente estranea ad ogni manipolazione sociale e tecnologica, le avanguardie storiche esasperavano la creatività individuale affidandosi alla sensibilità del consumatore piuttosto che a quella del produttore. Producono artigianalmente testi che rapiscono in sé luoghi e linguaggi appartenenti ad altri contesti spaziali e temporali, all'ormai sofisticato macchinario dell'immaginario collettivo.²”

Nei collage cubisti e dadaisti entrano a far parte del mondo dell'arte frammenti di vita quotidiana, come biglietti del treno, articoli di giornale, ritagli fotografici, oggetti comuni come bottiglie, cappelli, ruote di bicicletta, ferri da stiro. Famosa è l'opera di Duchamp del 1917 dal titolo *Fontana*, in cui viene ad essere connotato come artistico un orinatoio, semplicemente attraverso il “gesto” dell'artista che lo legittima come tale. La pratica del *ready-made* vuole infatti esemplificare l'aperta polemica con il formalismo puro dell'opera d'arte, provocando uno shock nel fruitore decontestualizzando l'oggetto stesso e attribuendogli significati polivalenti. Può essere così segnato l'inizio di quelle pratiche artistiche che fanno del “gesto” un'opera d'arte, scardinando completamente il concetto di opera d'arte stessa.

² Alberto Abruzzese *Lo splendore della Tv – Origini e destino del linguaggio audiovisivo* Genova, Costa & Nolan, 1995, pag.35.

L'opera può essere anche un comunissimo oggetto della vita quotidiana, che diventa tale semplicemente in seguito alla decisione dell'artista.

La pratica del *ready-made* sarà poi portata avanti dal *New Dada* sul finire degli anni '50, in cui per esempio Rauschenberg assocerà ai frammenti del quotidiano la pittura gestuale dell'*action painting*, nata negli anni '40 a New York e sensibile ai modi di scrittura automatica surrealista. Anche l'*action painting* vede come predominante la gestualità dell'artista, che interagisce direttamente con la tela versandovi e schizzandovi il colore, dando sfogo alle proprie pulsioni interiori. Basta pensare alla pittura di J. Pollock, che può essere considerata una vera e propria *pratica artistica e comportamentale*.

Negli anni '50 il *New Dada* in America e il *Nouveau Realisme* in Europa traducono questa gestualità eliminandovi le pulsioni istintuali e gli interventi pittorici di derivazione informale dando vita a composizioni di oggetti del quotidiano, ricordando i *collages* delle avanguardie storiche e inserendo nelle opere anche oggetti di scarto, come testimonia la serie dei *Poubelles* di F. Arman, ricordando l'opera del dadaista K. Schwitters, che componeva *assemblages* con materiale consumato e degradato.

La stessa intrusione del quotidiano la si trova nella *Pop Art* degli anni '60, in cui assume valenza artistica la standardizzazione della produzione industriale della società che nella sua enfattizzazione assume connotati ironici. La dissacrante volontà di provocare shock e di operare una lacerante rottura con l'idea auratica di Arte la si trova in Piero Manzoni, che lavora negli anni '60 sulla scia dell'onda pop: nel 1961 produce un'opera composta da una serie numerata di barattoli contenenti “merda d'artista”.

E lo stesso filo rosso può unire le performance e gli *happening*, le opere-evento che a partire dalla fine degli anni '50, e affermandosi soprattutto nel decennio successivo, determinano una sempre maggiore stretta fra arte e vita e fra pratiche artistiche ed esperienze concrete. L'opera d'arte si smaterializza fino a diventare *evento*, seguendo il percorso iniziato da Balla e Depero con il *Teatro d'oggetti futurista* e con le serate spettacolo Dada. Con gli *happening*, il cui

teorizzatore è Allan Kaprow, prende piede una forma di arte che si fa pura pratica comportamentale, eliminando la componente oggettuale che ancora rendeva in un certo qualmodo l'arte mercificabile. Negli *happening* l'arte si fa *azione* e lo spettatore viene invitato a squarciare il velo auratico opaco che lo separava dal prodotto artistico e che rendeva l'opera d'arte un unicum distante e coperto da una patina sacrale.

In queste pratiche artistiche, l'opera d'arte non è avvolta dall'involucro della prevedibilità e non è più protetta dalla velatura rassicurante della tradizione: l'arte si fa scoperta, esperienza, pratica comportamentale, *interazione*. Nulla è più prevedibile e lo shock è all'estremo. Nelle azioni di Kaprow i collaboratori erano precedentemente istruiti tramite una sorta di canovaccio, ma pur conoscendo il punto di partenza, l'opera risultante dall'azione combinata di artisti e spettatori non era più prevedibile. Inoltre con la pratica degli *happening* comincia una forma di arte ibridata, che unisce espressioni teatrali, musicali, letterarie, pittoriche, scultoree. Agiscono nel medesimo ambito artistico la compagnia di ballo di M. Cunningham e il musicista John Cage, membro di *Fluxus*.

Il gruppo internazionale *Fluxus*, di cui lo stesso Marcel Duchamp può essere considerato uno dei fondatori, raccoglie presenze artistiche di varia formazione, come George Brecht, Yoko Ono, Ben Vautier, Joseph Beyus, operanti nell'area concettuale, Daniel Spoerri, importante figura del Nouveau Realisme, i musicisti Giuseppe Chiari e John Cage, Nam June Paik e Wolf Vostell, a cui si devono fondamentali contributi nel campo videoartistico.

Ken Friedman scrive a proposito di Fluxus: “Fluxus cerca di eliminare le barriere tra il creatore e chi ascolta, tra l'artista e chi osserva, tra il cantante e il pubblico. Lo scopo è elusivo. La struttura della presentazione, il modo in cui si fanno le cose al festival, creano una tensione fra l'ideale e la pratica. Lungo il corso degli anni ho tentato vari modi di eliminare le barriere, di dichiarare che non ci sono barriere, che non ce n'è bisogno. Il modo è quello di creare qualcosa mantenendo un dialogo con coloro che verranno a vederlo. Fluxus è azione, dialogo, una filosofia staccata dalla parete e gettata nel reale. Il realizzare

progetti ed impegnarsi in una discussione con chiunque voglia parlarne, rappresenta una realizzazione di Fluxus più efficace che non un segmento staccato dal tempo o un libro che sembra riassumere Fluxus al prezzo di troppe omissioni.³”

Il corpo agito e messo in scena diventa sempre più il protagonista delle performance artistiche degli anni '60 e '70 attraverso le azioni masochistiche della *Body Art*, che vede enfatizzato all'estremo il tentativo di rendere sempre più labili i confini fra arte e vita, operando una radicale e incisiva destrutturazione non solo nel concetto di opera d'arte, ma anche rispetto al corpo dell'artista stesso e al corpo in generale, che diventa luogo di sperimentazioni estreme e anche motivo di riflessione critica sullo status quo e sull'accettazione sociale.

“Il tentativo che il bodista fa nella sua rappresentazione del corpo è complesso poichè attraversa varie manifestazioni dell'essere della società. Se l'autorappresentazione è un modo di mettersi in gioco direttamente e quindi di scardinare tutte le forze pulsionali dell'io, allo stesso tempo la dematerializzazione così prodotta vanifica e schernisce un sistema artistico che vive sulla riproduzione di oggetti, ossia di merce. La performance come evento artistico mira a produrre sensibilità, umori, inquietudini e non oggetti. La performance rappresenta l'affermazione del soggetto e la vanificazione dell'oggetto. Non è più infatti la moltiplicazione dei beni oggettuali ciò che interessa il performer, bensì la sua soggettività, il suo essere nel mondo.⁴”

Attraverso le *pratiche performative* quindi l'arte rinnova se stessa e si fa portatrice di nuovi valori sociali e culturali, presentando una valenza critica attuata attraverso l'azione corporea. Non separare più arte e vita riporta anche all'idea di non separare più artista e spettatore, anche se pur avendo la body art operato uno squarcio violento nelle pieghe della tradizione e del legittimato, esasperando la finalità di shock culturale presente già nelle avanguardie storiche, risulta in un certo qual modo ancora legata all'idea tradizionale di “artista”, come

³ K.Fredman, brano tratto dall'*Ipertesto Fluxus* scaricabile dal Sito di Strano Network, <http://www.strano.net/>

⁴ Teresa Macrì *Il corpo postorganico – Sconfinamenti della performance* Genova, Costa & Nolan, 1996, pag.13.

figura umana che comunque si connota di un senso che lo allontana dall'uomo qualunque (lo stesso discorso vale a mio parere anche per le performance, che presentano caratteri bodisti, della Orlan e di Stelarc, comunque fondamentali per una reinvenzione del fare arte).

Invece, sempre negli anni '70, possono essere annoverate altre forme di *pratiche artistiche* che rendono totalmente verificabile l'equazione arte=vita, come per esempio il fenomeno dei *graffiti* che nasce a New York. Con la pratica del graffitismo si realizza un' ibridazione fra modalità comunicative e realtà metropolitana: le scritte lasciate sui muri della città, della metropolitana, sui vagoni ferroviari, contribuiscono a creare microrealtà suburbane che sono non-luoghi fluttuanti che vivono associati all'esistenza effimera delle architetture metropolitane o dei veicoli della società di massa. Lasciano un'impronta nel camminare distratto degli individui che vivono la loro vita quotidiana attraverso le strade, i treni, i muri della propria città. Sono l'esemplificazione della creatività e dell'identità libera che viaggia.

“L'identità dello scrittore dei graffiti non si fonda sul suo vero nome, ma sullo pseudonimo che ognuno si crea e sviluppa per concentrarvi le qualità di base del suo comportamento e del suo stile di vita. Tale pseudonimo riesce a rappresentare l'identità attraverso un segno che gli rende più facile trovare contatti con altri che la pensano o si sentono simili a lui. Scrivere una tag sul treno significa lanciare la propria identità in giro per la città con la consapevolezza che gli altri ti risponderanno mostrandoti solidarietà o differenza.⁵”

E' una forma di arte che va al di là del concetto di arte stessa: i writers non scrivono sui muri per essere artisti e non sono collocabili in alcun mercato, nè le loro opere sono mercificabili⁶. Il fenomeno delle gallerie è in origine estraneo all'attività dei writers, che agiscono nei non-luoghi delle loro città all'interno di un circuito di relazioni collettive e secondo uno stile di vita oppositivo che non

⁵ 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* n°9, Shake Edizioni Underground, Milano, 1994; oppure in “Conflitti giovanili e culture metropolitane” Genova, Costa & Nolan, 1995.

⁶ Vedi anche intervista di Tommaso Tozzi in Appendice.

ha nulla a che vedere con il tradizionale Sistema dell'Arte. Le loro scritte hanno un significato che si fonde con la loro vita quotidiana e sono un veicolo per instaurare aggregazioni sociali spontanee e reti di rapporti fra individui appartenenti alla stessa tribù.

Con una sorta di cut-up tutti questi frammenti di pratiche artistiche vanno associati per formare l'immagine dell'arte digitale interattiva, che può prendere vita a poco a poco come un puzzle, composto assemblando diversi tasselli che sono legati fra loro da qualche elemento grazie al quale possono essere incastrati l'un l'altro.

A questo punto penso che sia doveroso aggiungere un altro frammento, che ha avuto origine sempre negli anni '70 (più precisamente alla fine degli anni '70), questa volta in Inghilterra: il movimento *punk*. Nielsen Gavyna, ne tratteggia i connotati principali: “Una ribellione giovanile perfettamente consona ai tempi e alle mutazioni sociali del tempo, fatta di insofferenza e rifiuto ma anche dell'urgenza di libertà e di dare un senso comunicativo alla propria vita. L'industria della cultura si impossessa immediatamente degli aspetti più esteriori e superficiali del punk: anzitutto l'immagine degli abiti aggressivi e laceri, le capigliature devastate e colorate vengono reinterpretati e disinnescati da una serie di parrucchieri ‘creativi’, che li destinano ad una diffusione di massa naturalmente scevra dai significati originali; e poi la musica trattata con una superficialità davvero irritante che punta tutto sull'aggressività e il nichilismo addomesticato dal gruppo più in vista lasciando perdere le motivazioni reali di quelle sonorità ed i nuovi modi di gestione e produzione della musica. Ma certe operazioni non riescono ad intaccare la vitalità e le urgenze del movimento, che proprio al di fuori dell'industria della cultura genera una serie di eventi-collegamenti-utopie. Molte persone coinvolte nel movimento punk venivano da scuole d'arte; la subcultura punk è perfettamente conscia di avere radici nelle avventure Dada e Letterista, nell'Internazionale Situazionista e naturalmente nell'utopia Fluxus.⁷”

⁷ Nielsen Gavyna *Ipertesto Fluxus* cit.sopra.

Nel libro *Opposizioni '80*, edito nel 1991, Tommaso Tozzi, attraverso la paziente raccolta di scritti e testimonianze provenienti da membri dell'area controculturale dello scorso decennio, unisce fra loro attraverso il filo dell'opposizione nei confronti di un ordine sociale e culturale congelato, pratiche di vita che spaziano dall'ambito punk al mondo dei graffitari, dalla musica industriale al reggae e all'hip hop, dall'universo hacker a quello della mail art, fino ad arrivare alle “derive” cyberpunk e all'arte subliminale⁸. Il punto di partenza e' l'opposizione all'idea che gli anni '80 siano da considerare come nichilisti e indifferenti ad ogni tipo di pratica reale contro lo status quo. Il filo rosso che lega queste azioni rimane l'idea di utilizzare i media comunicativi in maniera alternativa e autogestita (attraverso riviste autoprodotte, etichette indipendenti, programmi radiofonici), facendoli promotori di azioni positive nel sociale, con lo scopo di creare reti di relazioni e comunità reticolari che siano realmente origine di una nuova forma di arte. Un'arte che si fa connessione fra individui e che si smaterializzi nella sua oggettività mercificabile fino a diventare *azione processuale* e un elemento di contestazione verso l'arte legittimata dalla tradizione. Un'arte quindi che contesta l'Arte e si fa portatrice di ideali alternativi e controculturali.

A tale proposito Tommaso Tozzi scrive in *Opposizioni '80*: “E' dalla combinazione indistinta di cultura e vita che vengono formulati concetti teorici come quello del ‘silenzio’ di J.Cage. L'idea di ‘ascoltare’ ciò che ci circonda evitando dunque l'atto verticale della produzione del reale, l'idea di aprirsi al mondo senza chiudersi in sistemi precostituiti di rappresentazione, l'idea di lasciare che il mondo si autopresenti, sono concetti base che, ognuno cogliendo un aspetto specifico del problema, si possono trovare non solo nelle opere di M. Duchamp, del movimento Dada, di K.Malevic, di A. Reinhardt, del gruppo Fluxus, della Body Art, del Concettuale politico, o negli scritti situazionisti di Debord e Vaneigem, ma anche in infiniti altri esempi piu' laterali del sistema

⁸ Tutte queste tematiche sono approfondite in altre sezioni del testo.

storico dell'arte ufficiale. Così come si possono trovare nei luoghi della politica e della ribellione, nei luoghi della vita di ogni giorno [...].⁹»

Tutti questi elementi sono confluiti come tante pennellate nell'affresco dell'*arte digitale interattiva* o meglio in quella tribù di arte digitale (e non solo) che io vado analizzando e che vede attivi artisti come il gruppo Strano Network (di cui ho considerato il sysop T.Tozzi insieme a F.Bucalossi e C.Parrini), il gruppo Pigreca (F.Alman e S.Reiff), Massimo Contrasto (M.Cittadini), il gruppo Gmm (A.Glessi e A.Zingoni), GiacomoVerde.

⁹ Tommaso Tozzi *Opposizioni '80 – Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale* Milano, Amen, 1991, pag.5.

2. L'AUTOGESTIONE COME COLLANTE DELLE PRATICHE ARTISTICHE OPPOSITIVE NEGLI ANNI OTTANTA

2.1 PREMESSA

Prima di entrare nel vivo delle *pratiche artistiche* degli artisti qui trattati, è bene operare un breve viaggio all'interno dell'ambito culturale (o meglio controculturale) degli anni '80, che è stato decisivo per la formazione di tale "tribù artistica"¹⁰. In questo modo sarà possibile contestualizzare nella realtà italiana le pratiche oppositive precedentemente accennate (come il punk, i graffiti, la mail art, il cyberpunk, l'hackeraggio, la telematica antagonista) e tessere più saldamente la tela attorno al concetto di *arte digitale interattiva italiana*¹¹.

Il cut-up precedente, ha associato fra loro alcuni frammenti seguendo il filo logico delle pratiche artistiche oppositive che si sono realizzate operando una relazione fra arte e vita e contrapponendosi alla mercificazione della cultura (quindi è un cut-up un po' spurio, dato che la prassi combinatoria non è casuale, come nei cut-up di Burroughs).

Per permettere comunque una maggiore *consapevolezza critica* riguardo a queste tematiche, è necessario ordinare i vari tasselli prima raggruppati, in modo da dare vita ad un mosaico dai confini meno labili. La parete di sfondo in cui i

¹⁰ Questo paragone fra arti e tribù è stato espresso da Giacomo Verde durante il Convegno *Documedia, percorsi multimediali-"Video Performance, Riflessioni sulle psicologie delle percezioni"* tenutosi alla Rai di Roma dal 19 al 22 Maggio 1998. Giacomo Verde sosteneva: "Attualmente esistono tante arti quante sono le tribù del mondo. Ogni tribù del mondo, ogni sistema culturale organizzato più o meno cosciente (può anche non essere cosciente) presenta delle persone che spendono la propria vita nell'organizzare segnali." Secondo lui, quindi, gli artisti di "una tribù" veicolano determinati segnali comunicativi nel panorama culturale, che corrispondono a determinati stili di vita e di pensiero. Esiste quindi la tribù dell'*arte digitale interattiva*, i cui segnali cercherò di descrivere successivamente.

¹¹ Ci tengo comunque a precisare che questo discorso è relativo agli artisti da me contattati e non vuole avere pretese generalizzanti verso tutta la realtà dell'arte digitale interattiva italiana, che vede attivi attualmente anche altri individui.

frammenti possono essere inseriti è costituita dal circuito “sotterraneo” di relazioni che si crea durante gli anni '80 e che vede impegnati attivamente molti individui all'interno degli *spazi autogestiti*, che diventano il collante per tante pratiche sociali e artistiche.

2.2 I CENTRI SOCIALI OCCUPATI (CSO) COME SPAZI LIBERATI E CIRCUITO DI RELAZIONI SOCIALI

Leggendo le interviste con gli artisti da me contattati e ancora meglio, visionando i loro scritti e le loro opere, appare chiaro che essi non sono estranei alle realtà “underground” e a quelle situazioni legate ad un circuito *sotterraneo, trasversale e alternativo*, zone di confine che hanno avuto origine in Italia soprattutto alla fine degli anni '70. In quegli anni e in particolar modo nel decennio successivo, hanno cominciato a fiorire nel territorio italiano vari *spazi autogestiti*, in cui si dava la possibilità di instaurare relazioni comunitarie e attive nel campo socioculturale antagonista soprattutto negli ambienti giovanili. Si deve ricordare che i Centri Sociali sono nati come *spazi liberati, strappati al degrado urbano, spazi dove vivere le cose negate*, nello scenario di realtà in cui difficilmente è possibile trovare luoghi che permettano forme di aggregazione spontanee e creative al di fuori dei circuiti spettacolari e in cui invece sono frequenti i non-luoghi in disuso, spazi morti disabitati (che si cerca di riportare in vita occupandoli). I Centri Sociali si vogliono opporre alle logiche aggregative strumentalizzate dall'industria dello spettacolo e della merce e vogliono proporre un modo alternativo di “fare cultura”, organizzando in proprio e spesso con mezzi poveri gli *eventi sococulturali*, come concerti, rassegne cinematografiche, proiezioni video, mostre artistiche e fotografiche, ecc., oppure offrendo a prezzi modici libri, riviste, Cd musicali, video, spesso autoprodotti. Nello stesso tempo

vogliono offrire anche possibilità di aggregazione attivando birrerie, cucine, sale da tè, spazi in cui ballare in cui i prezzi sono notevolmente ridotti.

L'etica dei Centri Sociali è rappresentata dal loro simbolo: un cerchio squarciato da una saetta, che sta a significare una realtà chiusa (come può essere quella cittadina) dilatata dalla forza aggregativa spontanea, come fonte di crescita sociale e culturale, che si oppone al nichilismo eterodiretto e a una logica di massificazione passiva (i Centri Sociali negli anni '80 si sono fatti promotori di parecchie *pratiche sociali*, come per esempio la lotta all'eroina, il cui consumo dopo la fine degli anni '70 era aumentato notevolmente, soprattutto fra i giovani).

“In fondo i Centri Sociali Occupati (CSO) cercano di essere anche questo: una diga che freni lo sfacelo, che opponga alla progressiva 'desertificazione' urbana, una concezione diversa del vivere quotidiano. Fatta di musica, di immagini, di strumenti di comunicazione, di lavoro artigianale, creatività, organizzazione in proprio di servizi (asili nido, assistenza agli anziani, ecc.)¹²” I Centri Sociali quindi conservano l'aspetto di zone liberate ed autonome in cui costruire reti di relazioni fra individui a partire dall'autogestione degli spazi e delle manifestazioni organizzate al loro interno.

2.3 L'AUTOGESTIONE E L'AUTOPRODUZIONE COME PRATICA DI VITA OPPOSITIVA: IL MOVIMENTO PUNK NEGLI ANNI '80.

Tali processi aggregativi fra i giovani sono favoriti dalla messa a punto in questi ambienti di veicoli di comunicazione autogestita di cui ho parlato sopra, come riviste autoprodotte, dischi, video, rassegne cinematografiche. Questa forma di comunicazione spontanea si fa molto frequente all'interno del *movimento punk*, che dilaga nell'ambito dei Centri Sociali negli anni '80. Alba Solaro, nella descrizione del movimento punk, sottolinea proprio questi aspetti:

“Le loro scelte assomigliano terribilmente alle controculture degli anni Sessanta, beat e hippie, con la differenza che non c'è più il sogno, l'utopia, perché ‘*non c'è futuro*’ [ricordando lo slogan *No future* lanciato dai Sex Pistols e dal punk anglosassone]¹³. Tutt'altro che anticonsumista, anzi, teso a riappropriarsi dei consumi e 'autogestirli'¹⁴, il movimento punk produce all'interno dei centri occupati una gran quantità di materiali: dischi, cassette, video, e decine di 'fanzine' che hanno poco a che fare con il concetto classico di fanzine, cioè giornalino redatto in proprio dai fans di questo o quel gruppo; sono piuttosto delle 'punkzine' o delle riviste di controinformazione, alcune fortemente 'militanti' [...], altre definibili piuttosto come 'artzine', con particolare attenzione alla sperimentazione in campo artistico ed ai nuovi linguaggi (dalla *mail art* ai fumetti, dall'arte industriale ai graffiti).¹⁵”

2.3.1 La mail art

Uno sguardo in particolare merita la *pratica comunicativa* della *mail art*. Tale forma di comunicazione si afferma grazie alla “New Correspondence school of Art” di Ray Johnson nel 1962, all'interno del gruppo Fluxus. “Il network della mail art ha sempre avuto negli innumerevoli progetti interattivi che ne sono in qualche modo il telaio, forti connotazioni sociali, e, nelle sue forme più libere è stato spesso parte integrante di pratiche di movimento libertarie e controculturali. Negli anni '60/'70 la mail art ha massicciamente sostenuto i messaggi di urgenza pacifista ed è stata un ottimo veicolo di diffusione, per esempio, delle estetiche dell'era psichedelica, con le tante cartoline realizzate artigianalmente dai colori

¹² A.Solaro “Il cerchio e la saetta: Centri Sociali occupati in Italia” in C.Branzaglia, P.Pacoda, A.Solaro *Posse Italiane – Centri sociali, underground musicale e cultura giovanile degli anni '90 in Italia* Firenze, Tosca, 1992, pag.12.

¹³ Chiaramente non è l'unica differenza: i punk presentano una vera e propria etica e stile di vita che non si esaurisce solo nella opposizione alle utopie degli anni passati. L'opposizione all'utopia non significa che i punk non avessero ideali e interesse all'attivismo, anzi, la componente oppositiva nel punk è molto radicale.

¹⁴ Vedi intervista di Tommaso Tozzi, che conferisce notevole importanza al concetto di *autogestione*.

¹⁵ A.Solaro *Op.Cit.* pag.23.

elettrici e dalle grafiche sognanti e distorte che circolavano per il mondo come segno di ‘fratellanza’; più avanti saranno le subculture punk ed industriale a fare largo uso del network mail art. La riflessione e la presa di posizione su tematiche sociopolitiche sono costanti nella mail art.¹⁶”

In poche parole la *mail art* consiste in una rete (per questo viene detta Network della Mail Art) di relazioni che è possibile instaurare attraverso il circuito postale e si svolge in pratica spedendo e ricevendo lettere da molte parti del globo, instaurando legami “virtuali” con tanti individui uniti semplicemente dalla voglia di comunicare.

Vittore Baroni, attivista della mail art negli anni '80, scrive: “Una lettera indirizzata a te personalmente, dall'angolo più lontano del globo, è un filo di energia che lancia messaggi più potente di uno show sul primo canale TV. Attraverso il sistema postale puoi scoprire una trama di energia planetaria, un network di amore, arte, follia. Ogni cosa è possibile, ogni cosa funziona. Per certi versi è come pescare a caso in una piscina piena di stranezze.¹⁷”

Dalla Mail Art nascerà l'idea dei *Networker Congress*, i primi incontri dedicati a chi opera sulle Reti, sia postali che telematiche¹⁸, come veicolo di comunicazione orizzontale e democratica, tematiche che ancora oggi sono attuali grazie ad Internet.

2.3.2 La musica autoprodotta

Tornando al discorso sul movimento *punk*, quindi uno degli aspetti che lo caratterizza è proprio l'uso controculturale degli strumenti mediatici e ha molta importanza l'idea di realizzare *pratiche oppostive* in vari ambiti espressivi, fra

¹⁶ Nielsen Gavyna - *Ipertesto Fluxus* – Sito di Strano Network, <http://www.strano.net>.

¹⁷ Vittore Baroni *Arte Postale* n°60, 1989.

¹⁸ Il primo Networker Congress è nato nel 1992 a Vittorio Veneto al "Mu" , centro di comunicazione sull'editoria underground, e vedrà come figure attive Piermario Ciani, Paolo Cantarutti, lo stesso Vittore Baroni. In quegli anni le Reti Telematiche sono concepite attraverso l'uso di fax e modem.

cui quello musicale¹⁹: “RIFIUTIAMO LA LOGICA CHE CI VUOLE OGGETTI PASSIVI DI FRONTE ALLO SPETTACOLO, CREIAMO MUSICA NATA DAL BASSO NATA DALLE NOSTRE REALI ESIGENZE: REALE DIVERTIMENTO CONTRO IL LORO FITTIZIO GIOCO. NON ACCETTIAMO INTERMEDIARI...[...] i frequentatori dei concerti devono capire che il ruolo dello spettatore può essere ribaltato – i grandi cambiamenti tecnologici ci spingono alla produzione indipendente – non abbiamo più bisogno di scienziati dello star business – non vogliamo più mendicare nelle case discografiche e nelle discoteche – lì suonano solo i più bravi – solo quelli che alle spalle hanno almeno cinque anni di preparazione – nei nostri luoghi suoneranno tutti...²⁰”

2.3.3 La performance corporea e l'etica punk

Quindi il punk è un movimento che fa proprie determinate *pratiche reali*, che assumono anche una valenza *performativa* corporea: basta pensare a come i punk comunicano con il corpo attraverso i capelli colorati, i piercing, i tatuaggi, gli abiti squarciati e pieni di scritte (elementi prontamente commercializzati dall'industria culturale, come ricordava sopra Gavyna). All'interno del movimento punk è molto forte l'importanza assegnata all'aspetto esteriore, che diventa il portavoce di uno stile di vita e di pensiero. Nel proprio corpo i punk imprimono le loro idee, che sono idee antagoniste, radicali e di rifiuto verso una società che vuole tutti uguali e massificati, costretti a vivere una vita impostata

¹⁹ La musica è un aspetto molto importante del movimento punk soprattutto per il suo carattere di opposizione verso i palcoscenici, la figura dell'artista divo, la commercializzazione e la mercificazione della cultura, la spettacolarizzazione artificiale dettata dalle leggi di mercato, l'idea della separazione fra artista e pubblico. Diventò molto frequente fra i giovani punk esprimersi creando gruppi musicali (anche senza reale professionalità) in cui i cantanti “urlavano come invasati” e spesso si fondevano con il pubblico *pogando* con gli spettatori mentre i membri del gruppo facevano più rumore che musica.

All'inizio in Italia si tentò di imitare il punk anglosassone (l'origine del punk) con testi in inglese e poi ci si concentrò sulla realtà italiana, componendo brani musicali in italiano anche di carattere molto politico e di rifiuto verso lo status quo istituzionale.

²⁰ Marco Philopat *Costretti a sanguinare* Milano Shake Edizioni Underground, 1997, pag.64. Testo di un volantino punk distribuito davanti allo Studio 54 e all'Odissea 2000 di Milano.

dall'alto che si realizza nella famiglia, nel lavoro, in un certo tipo di consumi, nel modo di vestire, di ascoltare la musica, di parlare, di vivere.

Marco Philopat nel suo libro *Costretti a sanguinare*²¹ riporta in vita gli ideali e il modo di vivere dei giovani punk italiani dal 1977 al 1984, dando uno spaccato dei primi anni '80 molto incisivo, anche perché vissuto in prima persona. Il suo testo inizia proprio con queste parole: “I capelli sono fondamentali – bisogna assolutamente tenerli dritti – in piedi – come spilli – borchie – sono un simbolo importante – le punte rigide significano odio – i capelli devono stare in piedi – incazzati con il mondo intero...²²”

Il punk non è una moda, né una sottocultura, né una banda spettacolare giovanile, è un *movimento* che porta con sé ideali molto forti, di rottura contro la tradizione e di rifiuto verso le ideologie degli anni passati: i punk sono consapevoli della morte di tali utopie, ma non per questo cadono nel vittimismo e nel nichilismo, come invece molta informazione di quegli anni ha voluto far credere. In molti si adoperano per costruire il nuovo e lo fanno con i loro mezzi (poveri) e le loro idee (antagoniste, radicali e di rifiuto) e forse proprio per la radicalità delle loro posizioni, sono stati poco compresi, anche perché si sono volutamente tenuti ai margini di determinati ambienti che sembrano legittimare l'importanza delle cose mediante la visibilità spettacolare. Nelle idee punk traspare quindi un cinico realismo che vuole vedere in faccia la durezza della realtà, ma non per questo ne vuole essere soffocato: i punk si oppongono ad una vita massificata e allo spettro dell'eroina con ideali alternativi e con un aspetto esteriore da urto. Questo brano nel libro di Marco Philopat rende l'idea: “Cristina mi è accanto – di notte attraverso le pareti interamente costruite da vetrate – il cielo della città si presenta tinto di arancione opaco – sotto l'effetto dei biscotti magici ci appare ancora più inquietante – ‘è un colore troppo irreale – ruggine! – alle volte mi sembra di essere un prodotto artificiale – respiro merda – mangio

²¹ Il titolo del libro di Philopat deriva dal testo di una canzone dei californiani Germs (*We must bleed*) il cui cantante, Darby Crash, fu uno dei personaggi più inquietanti e al tempo stesso affascinanti del periodo. Il testo di Philopat è controcorrente anche per come si presenta: il tradizionale modo di scrivere viene sostituito da frasi che non presentano la canonica sequenza: Prima lettera maiuscola, Frase, Punto, bensì sono legate fra loro dal segno – che ricorda un flusso di coscienza o le modalità di dialogo.

²² Marco Philopat *Costretti a sanguinare* Milano, Shake Edizioni Underground, 1997, pag. 7.

merda – ho dei rapporti di merda – non ho nessuna fede – né politica né religiosa – vivo alla giornata senza preoccuparmi minimamente del mio futuro – insomma mi sento una robottina programmata per l'autodistruzione' – 'no – noi siamo diversi – vestiamo di nero – il grigio il marrone quelli sono colori alienanti – guarda i tuoi capelli rosa shocking – i miei viola – i tuoi stivaletti di plastica verde fluorescenti – ti sembrano colori da impiegati? Loro sì! Sono dei robot! – e questa casa? – questa stanza? – E' la nostra fortezza da qui partirà l'assalto alla cappa color mattone!' – 'Illusioni! – siamo rintanati qua da tre giorni consecutivi – cosa credi che là fuori qualcosa sia cambiato? – il cielo tra poco diventerà rosa o viola – oppure se ne inventeranno uno fasullo con tutte le lampadine a simulare le stelle – nessuno si accorderà della differenza – e noi saremo diventati come la vecchia lavatrice di mia madre'...²³”

Da questi scenari “bladerunneriani” impietosi e appassionati, emerge quindi da una parte il duro realismo di una vita ai margini a causa del suo essere contro, dall'altra la volontà di lottare per la trasformazione, che verrà applicata soprattutto all'interno dei Centri Sociali Occupati.

2.3.4 Gli spazi autogestiti – Il VIRUS di Milano

Nella realtà dei CSO italiani, quindi, i punk portano le idee di rifiuto delle ideologie e la cinica visione di un presente che non si può evitare e da cui non si può fuggire e da cui però non ci si deve fare schiacciare. “Se il movimento anarco-punk²⁴ italiano ha avuto il suo tempio, la sua 'cattedrale', questo era il *Virus* di Milano. Una villetta occupata non molto distante dal centro della città, in via Correggio, è stata nei primi anni Ottanta il palcoscenico privilegiato della controcultura punk e delle sue bands. ‘Anti Utopia’ era il nome della punkzine militante che il centro produceva.²⁵”

²³ Marco Philopat *Op.Cit.* pag. 80-81.

²⁴Una volta entrato in contatto con il mondo dei Centri Sociali, il movimento punk si avvicina all'etica anarchica, che è in effetti la sistematizzazione del rifiuto delle ideologie.

²⁵ A.Solaro *Op.Cit.* pag24.

Il VIRUS di Milano ebbe fra i suoi fondatori proprio Marco Philopat di cui ho parlato sopra.

Questo è il testo di un volantino che presenta i punti fondamentali del progetto del VIRUS:

“VIRUS ESPANSIONE DI AZIONI IMMAGINI E RUMORI

Virus è uno spazio autogestito da un gruppo di giovani nell'area occupata di via Correggio 18 a Milano.

Virus è un progetto di sviluppo di cultura autonoma autogestita senza fini di lucro.

Virus è partecipazione – lo spazio è di tutti coloro che partecipano al progetto – è inoltre aperto a situazioni esterne operanti con lo stesso fine.

Virus è attività.

Virus è negazione di droghe.

Virus è adesso a Milano perché c'è noia e ci vengono negati tutti gli spazi – è nostro intento crearne altri.

Virus non si chiude in se stesso – ma opera/organizza anche all'esterno secondo fatti/situazioni attuali.

Virus è un grosso punto di incontro per tutti i gruppi che vorranno suonare o fare attività – la riunione è al martedì sera.

Virus come spazio è frutto di dure lotte contro i padroni – come struttura è frutto della lotta contro la mancanza di soldi.

Virus non è commercio o commerciabile – per questo gli spettacoli saranno qualitativamente più veri o reali o...più scarsi (secondo i punti di vista) – comunque il prezzo del biglietto è certamente più basso.

Firmato: Collettivo punx anarchici – PUNK/ATTIVI VIRUSIANI²⁶”

All'interno dei centri occupati come il VIRUS fondamentale era quindi il concetto di *autogestione*:

“L'autogestione di per sé non ha colore, non ha ideologia: indica semplicemente una gestione diretta, non verticistica. [...] L'autogestione come prima forma di autoproduzione, come valorizzazione dell'orizzontalità nelle decisioni, fuori da ogni logica di organizzazione e di partito.²⁷”

Un altro concetto molto forte all'interno dei CSO è anche quello di *autoproduzione*:

²⁶ Marco Philopat *Op.Cit.* pag.105-106.

²⁷ A.Solaro *Op.Cit.* pag.26-27.

“Autoproduzione è un fatto di qualità, di rapporto con le cose, di ‘imparare’ a fare e gestire, ma a fianco di questo c'è anche un fondamento ideologico, che è, almeno all'inizio, sostanzialmente il rifiuto del mercato, del sistema produttivo. Rifiuto, in sostanza, di considerare la cultura come ‘merce’.”²⁸

2.3.5 Le punkzine

All'interno di spazi autogestiti come il VIRUS, comincerà quindi a circolare materiale di comunicazione autoprodotta, per esempio le punkzine: “la realizzazione di punkzine diventa centrale - nei labirinti cittadini i negozi di fotocopie nascono come funghi – quindi la possibilità del ‘fai da te’ si concretizza e coinvolge praticamente tutti i punx del Virus – il baratto diventa una pratica quotidiana – si moltiplicano i tentativi – anche single – di progetti editoriali dove il redattore è anche grafico – stampatore – rilegatore e distributore – nasce la Virus Diffusioni un banchetto permanente per la vendita di dischi autoprodotti e punkzine²⁹”. Successivamente, quando il movimento punk dilaga in tutta Italia, verrà creata una rivista chiamata “Punkaminazione” con redazione itinerante gestita dalle comunità punk italiane, che a turno avranno a disposizione una pagina per descrivere le realtà punk locali e informare sui concerti e i nuovi dischi autoprodotti.

All'interno dello stesso circuito che collega musica, riviste e luoghi, si formeranno alcuni gruppi di comunicazione indipendente, come il gruppo *Amen*, che dal 1983 dà vita ad una propria fanzine e a dischi, video, libri, performance e inserisce dischetti di computer nelle produzioni (*Amen* ha anche pubblicato il libro *Opposizioni '80* di Tommaso Tozzi di cui parlavo sopra.)

²⁸ A.Solaro *Op.Cit.* pag. 28.

²⁹ Marco Philopat *Op.Cit* pag.111-112.

2.3.6 Contaminazioni

Il gruppo *Amen*, graviterà anche intorno all'*Helter Skelter*, un altro spazio autogestito di Milano nato come area di concerti e poi apertosi a nuovi fermenti culturali come l'arte industriale, il rumorismo, la sperimentazione elettronica.

“Con l’arrivo dei gruppi di musica industriale, Einsturzende Neubaten, Test Department e molti altri, i punx milanesi si sentirono in qualche modo scavalcati: la musica manteneva la grinta e la velocità punk, ma gli strumenti non erano più i classici basso batteria chitarra e si suonava su strumenti rubati alla decadenza della società industriale, come tamburi ricavati dai bidoni dell’olio, trapani, smerigliatrici, tubi, catene e corde d’acciaio.³⁰”

Intorno alla metà degli anni Ottanta l’esperienza punk sembrava finita, anche perché il Virus fu sgomberato nel Maggio del 1984 (quasi l’avverarsi delle apocalittiche profezie Orwelliane di un pesante controllo sulla libera espressività) e non si ricreò più una simile calamita per tutti i giovani del movimento. Queste, le parole di Philopat a conclusione del suo libro per descrivere il tramonto dell’esperienza: “Penso che il 1984 sia stato l’anno in cui il punk, nella sua espressione più incisiva, sia finito. Il ‘no future’ così come lo avevamo inteso fino ad allora non significava più un punto di arrivo ma un punto di partenza, non una negazione delle possibilità ma un ‘viviamo il presente’ nella sua forma più decisa o, meglio ancora, come un rifiuto del futuro borghese e il tentativo di crearci un futuro ‘nostro’, che concretizzasse, rendesse stabile e ampliasse quella alterità radicale di cui si era tanto sognato. Un passaggio non certo facile da assimilare, così molti tra noi, per condizione sociale o malessere esistenziale, non l’hanno capito e sono precipitati, come gran parte della generazione precedente, in uno dei tanti inferni metropolitani: eroina, pazzia, lavoro regolare, famiglia. Proprio per questo tanti personaggi di questo libro sono morti malamente, suicidati o in incidenti stradali, ma la maggior parte di loro per Aids, cosa strana per tipi che erano essi stessi ‘virus’ qualche tempo prima della peste.

³⁰ Marco Philopat *Op.Cit* pag. 176.

Altri, chiamiamoli ironicamente ‘i sopravvissuti’, sono andati avanti e sono oggi i componenti dei collettivi dei centri sociali Cox 18, Pergola Tribe, Squott, Garigliano, Transiti oppure fanno lavori creativi nel campo dell’editoria, musica, tattoo, piercing, computer, teatro, cinema, mantenendo e modernizzando la loro identità.³¹”

Rimangono quindi invariati i principi dell’*autogestione* e dell’*autoproduzione* rimanendo fedeli all’idea dell’espressione creativa al di fuori di certi circuiti sostanzialmente spettacolari e mercificati.

2.4 DAL MOVIMENTO PUNK ALLE PRATICHE CYBERPUNK

E’ proprio il circuito delle autoproduzioni che fa da collante fra il movimento punk e quello cyberpunk, apparentemente distanti³², ma invece legati sotto vari aspetti.

All’interno dei CSO nella seconda metà degli anni '80, infatti, cominciano a diffondersi idee che ne avvicinano i frequentatori ai nuovi strumenti tecnologici, come i primi personal computer e modem.

"Le tecnologie informatiche non sono più vissute come 'nemiche', bensì come *un'opportunità straordinaria di dilatare la sfera della democrazia* (Primo Moroni), sull'esempio di esperienze come quella dei 'phone freaks' americani, che già dagli anni '70 praticavano la pirateria telefonica inventando strumenti che permettevano di telefonare gratis, oppure le incursioni nelle banche dati computerizzate da parte degli hackers.³³"

Cominciano quindi a diffondersi i concetti portanti dell’etica *cyberpunk*, che attraverso i Centri Sociali in Italia vengono riversati dai libri di Gibson e Sterling alla realtà quotidiana.

³¹ Marco Philopat *Op. Cit.* pag. 177-178.

³² Mi viene in mente, appunto relativamente alle apparenti diversità, il gioco di parole che si può fare fra il *No future* dei Sex Pistols e il *Face the future* che copriva la parete del Museo di Arte Elettronica di Linz, regno del cyber futuristico, durante il Festival di Arte elettronica del Settembre 1998.

Si comprende l'importanza degli strumenti informatici per dilatare le relazioni sociali orizzontali e per realizzare ancor più compiutamente i prodotti autogestiti, limitando i costi, i tempi e migliorando la qualità.

2.4.1 Le messaggerie telematiche (Helena Velena e Bifo)

L'informatica unisce quindi con un filo rosso determinate istanze oppostive punk alle pratiche cyberpunk. Esempio in questo senso è l'attività di Helena Velena (negli anni '80 Jumpy Velena): fondatrice della *Multimedia Attack* di Bologna, una delle prime strutture di autoproduzione musicale vicina all'universo punk e hardcore punk (per esempio produsse i primi dischi dei CCCP), si è avvicinata al mondo cyber dando vita alla società di servizi editoriali *Cybercore*, in cui trova spazio una messaggeria telematica per gli amanti della cultura sadomaso (Lady Domina, Trans X). Attualmente Helena Velena si è impegnata per combattere tutte le operazioni di censura in Internet, per esempio sfidando il *Communication Decency Act*³⁴, varato dal senatore Exon (USA) al fine di limitare la circolazione di materiale pornografico in Rete, lottando per mantenere la struttura orizzontale originaria di Internet e per conservarne la forma di organizzazione anarco-libertaria, necessaria per una comunicazione spontanea e trasparente.

Un altro nome che oggi ricorre notevolmente all'interno dei discorsi sulla tecnologia e che è considerato un degno portavoce dell'universo cyber è Franco Berardi (Bifo), anche lui proveniente da situazioni antagoniste del passato (leader del '77), e noto nei primi anni '90 per aver dato vita insieme a G. Guglielmi alla società *Synergon*, un'altra messaggeria telematica (per incontri soft)³⁵.

³³ A.Solaro *Op.Cit.* pag.59.

³⁴ Vedi al proposito il testo di Helena Velena *Sfida al Communication Decency Act in Net Strike No Copyright - Et (-: di Strano Network edito da AAA Edizioni (1996)*

³⁵ Ha pubblicato inoltre numerosi saggi di sociologia della comunicazione e di critica della cultura e ha curato riviste sin dagli anni '70 (per esempio la rivista *A/Traverso*, legata al mondo dell'autonomia).

2.4.2 La Calusca City Lights e il gruppo di Decoder

Tornando agli anni '80 e al mondo dei Centri Sociali e dell'autogestione, va sicuramente segnalata la presenza di una libreria chiamata *Calusca City Lights* (nome che ricorda la libreria beat di San Francisco) all'interno del CS *Cox 18*, di via Conchetta a Milano. Questo spazio, gestito da Primo Moroni, rimase noto per la diffusione di materiale attinente ai movimenti politici e contro-culturali degli ultimi decenni (a partire dagli anni '60) e ha anche il merito di aver dato vita all'attività della *Cooperativa Shake* (che oggi propone libri sulle controculture punk, cyberpunk, cyberfemministe, psichedeliche, di movimento, insieme a saggi su alcuni "guru" come Ballard, Burroughs, Gysin e testi di Hakim Bey), da cui nacque *Decoder*, la rivista 'cult' del mondo Underground, vicina all'universo Cyberpunk.

La Calusca in realtà esisteva già dal 1971, gestita sempre da Primo Moroni, ed aveva sede in Via della Calusca a Milano. A causa di uno sfratto, rimase senza sede dal 1985 e poi trovò accoglienza all'interno del *Cox 18*.

Attraverso le parole di Gomma³⁶, membro della redazione di *Decoder* e cofondatore della *Cooperativa Shake*³⁷, che ricorda la nascita dell'esperienza di *Decoder* all'interno della *Calusca*, si può capire come i circuiti dell'autogestione siano stati il perno di diffusione delle tematiche cyberpunk in Italia, partendo proprio dall'universo punk. Gomma ricorda che nel 1983, Primo Moroni, gestore

³⁶ Vedi *Decoder* n°12, Il Bimestre 1998, pag. 929-933.

Gomma anche prese parte al movimento punk e fu attivo all'epoca attraverso una rivista chiamata 'Fame', una rivista simil-punk dai forti contenuti artistici e politici. Successivamente 'Fame' si fuse con il gruppo 'Amen' e insieme ad altre individualità simil-punk diedero vita al gruppo delle 'Creature Simili'. Quest'ultimo si oppose nel 1984, insieme agli attivisti del Virus, alla realizzazione di un convegno di famosi sociologi che etichettavano i punk come 'bande spettacolari giovanili' e il Teatro di Porta Romana, luogo deputato per la realizzazione del convegno, fu occupato dai giovani punk. Il convegno venne prima contestato e poi interrotto dall'intervento guerrigliero di punx e creature simili che distribuirono agli studiosi volantini imbrattati di sangue, con su scritto "questo è il mio sangue, analizzatelo e scoprirete i miei bisogni veri..." Fu uno dei più radicali tentativi di andare contro il processo di spettacolarizzazione dilagante della realtà punk, per denunciare la mancanza di reale comprensione apportata dal mondo intellettuale e dell'informazione, che secondo i punk, non riusciva ad interpretare correttamente le istanze oppostive del movimento.

³⁷ Fa parte della *Cooperativa Shake* anche Marco Philopat, di cui ho parlato sopra a proposito del romanzo sul punk *Costretti a sanguinare*.

della *Libreria Calusca*, permise ai punk di autogestire una saletta interna alla libreria per vendere autonomamente i loro materiali al di fuori del mercato culturale (i punk infatti rifiutavano la mercificazione dei loro prodotti e andavano contro i circuiti canonici di diffusione culturale). Questi, i ricordi di Gomma: "...Così abbiamo iniziato a lavorare nella libreria, in un periodo in cui stava finendo (male) l'esperienza degli anni '70 [...]. Ma la Calusca per noi era così speciale, che vedevamo solo quello che di bello rimaneva del movimento: la gran quantità di riviste e libri di comunisti, anarchici, libertari, eretici, tipi geniali, criminali, pazzi, drogati, gay, lesbiche, freax e 'artisti' vari. Per noi, 'fieramente separati' dai 'non punk', significò abituarsi all'idea della trasversalità, capire che ogni forma di radicalità merita rispetto, e che non eravamo gli 'unici' per 'purezza antagonista'...anzi. E poi gli inviti a studiare, ad approfondire i problemi, a mettere in gioco il proprio corpo e la propria intelligenza. Alla fine di quei due anni (1985), Primo propose, a noi gruppetto di punk ormai 'contaminati', di seguire la redazione della 'Calusca Newsletter', una rivista che fosse in grado di rappresentare le diversissime componenti della libreria. Per gestire la non facile impresa abbiamo fatto girare la voce e si sono presentate un paio di persone stranamente amanti della tecnologia della comunicazione, oltre che dei movimenti. Così, di nuovo, la nostra crescita trasversale si ampliava³⁸."

E ancora, riguardo al mutarsi del panorama culturale alla fine degli anni '80 in seguito all'affermarsi nella società dei primi strumenti informatici, continua: "La 'fine del movimento' pareva corrispondere con la fine di un'epoca nel campo della produzione, l'informazione stava diventando merce pregiata e il martello pneumatico tecnologico stava per partire: nel giro di pochi anni, soprattutto a Milano, tutto sembrava essersi trasformato. Aleggava quindi una sorta di disagio di fondo, che certi teorici della 'modernità' indicavano però come esito di una tipica accelerazione della nostra epoca, che andava affrontata con freddezza e senso dell'avventura, per non esserne travolti. Mutare pelle, senza perdere la propria identità: trasformare il movimento o, almeno, tentare di trasformare se

³⁸ Gomma, Editoriale in *Decoder* n°12 pag.929. Il progetto della Calusca Newsletter non poté essere portato avanti per molto a causa dello sfratto che fece chiudere la libreria.

stessi per non subire passivamente la trasformazione. A quel punto abbiamo capito che la partita andava giocata, e il gruppetto redazionale decise di fondare una propria rivista: *Decoder*.³⁹"

Decoder è un valido esempio di contaminazione fra gli universi del punk, cyberpunk, psichedelia, hacker, digitale e virtuale e rende visibile il filo rosso (o rosso/nero, o rosa fucsia acido, come dice Gomma⁴⁰), che lega fra loro culture cyber, underground, libertarie, di filosofia radicale.

All'interno del mio filo "rosa fucsia" l'esperienza di *Decoder* ci fa capire come il concetto di autogestione è stato portante per l'affermarsi di certe *pratiche oppositive* che oggi vogliono dare un senso critico al dilagare del virtuale, cercando di rendere i nuovi media informatici un punto di partenza per l'affermarsi di *azioni orizzontali e collettive*, che vedano partecipi comunità di individui, non solo appartenenti allo scenario dei Centri Sociali Autogestiti, ma possibilmente a tutta la società. Le tecnologie informatiche e soprattutto telematiche, sembrano permettere maggiormente tutto ciò e si spera che, una volta abbandonati gli entusiasmi spesso acritici per la globalizzazione virtuale, si opti attualmente per conferire all'uso di questi strumenti un indirizzo critico e propositivo, cercando di combattere le spinte demagogiche che certe modalità comunicative rischiano di favorire e non adagiandosi sull'idea che le "Reti sono necessariamente veicolo di democrazia e di orizzontalità", poiché se vengono ignorati certi rischi (reali), si finisce per operare scarti sociali ancora più insanabili (si pensi al divario fra paesi tecnologici e non, e fra chi si può permettere l'accesso alle Reti e chi no, elementi che possono favorire nuove forme di alienazione sociale).

Se si dà uno sguardo alle classifiche dei Siti più visitati, le cosiddette *hot chart* (per lo più americane), si nota che ai primi posti ci sono quelli delle multinazionali che usano Internet come pedina per azioni di marketing e che si sono garantiti la necessaria visibilità in Rete (vengono chiamati *portals* e cioè

³⁹ Gomma *Op.Cit.* pag.930.

⁴⁰ Vedi sempre *Decoder* n°12.

"portali" che si è costretti a oltrepassare per accedere alla Rete e iniziare a navigare, come i siti di Microsoft e Netscape e di motori di ricerca più conosciuti come Altavista, Excite, Infoseek e Lycos). Quindi è vero che Internet può essere ipoteticamente accessibile a tutti, ma bisogna vedere quale peso viene assegnato agli utenti al di fuori di certi mercati.

2.4.3 Le Reti Telematiche Amatoriali e i Siti antagonisti

Proprio per combattere l'istituzionalizzazione di una tecnologia libera come Internet e le crescenti manovre dei gruppi di interesse e di potere che hanno messo gli occhi sul mondo telematico (mi riferisco alla sempre maggiore presenza di siti "ufficiali", che cercano di ricalcare il modello generalista e verticistico dei media tradizionali e alle inquietanti iniziative legislative che intendono controllare il funzionamento della Rete) sono nati nell'universo virtuale *Reti Telematiche Amatoriali*⁴¹ e *Siti Antagonisti*⁴², che rivendicano la libertà di comunicazione e di visibilità e che si battono per una reale accessibilità per tutti alla Rete e che cercano di dare una risposta concreta ai tentativi di regolamentazione coatta di questa.

Per esempio si possono ricordare *Cybernet* (circuito telematico relativo all'universo controculturale underground) e la Rete *E.C.N. (European Counter Network)* a cui fanno riferimento molti Centri Sociali e che informa su ciò che avviene all'interno degli ambienti antagonisti ed è vicina all'area politica tradizionalmente definita come autonoma.

Da segnalare è anche l'associazione *Isole nella Rete* (nell'area *ECN*): il progetto di *Isole nella Rete*, nato nel 1996, mette in relazione i soggetti del mondo dell'autogestione e dei Cs (parecchie sono le mailing lists attive su argomenti di movimento). Un altro Sito con funzione di coordinamento di realtà

⁴¹ Vedi a proposito il libro di Strano Network *Nubi all'orizzonte* edito da Castelvechi (1996) che riporta gli interventi del convegno *Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio. Iniziativa nazionale in difesa della telematica amatoriale* tenutosi al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci il 19 Febbraio 1995.

⁴² Vedi testo di .zip! *Hot web* edito da Castelvechi (1997) che rappresenta una guida ai siti alternativi e radicali su Internet.

antagoniste è *Tactical Media Crew*⁴³ di Roma, attivo nell'ambito del CSO *Villaggio Globale* di Roma (in cui nel Giugno 1998 è stata organizzata una manifestazione artistica che presentava installazioni digitali interattive) e che si occupa di comunicazione ed ecologia oppositive. A Roma sono attivi anche i membri del gruppo controculturale *AvANa (Avvisi Ai Naviganti)*, che agisce all'interno del *CSO Forte Prenestino* e che stanno portando avanti un progetto di "digitalizzazione" del Forte attraverso la creazione di Reti Telematiche al suo interno. Gli AvANa si occupano sia di tematiche relative alla democrazia elettronica (no-copyright, telematica sociale), sia di attività di produzione estetica "intesa generalmente non come produzione artistica, ma come produzione di stati percettivi, giochi di eventi interfacce situazionautiche, attraverso installazioni ipernavigabili costruite negli spazi sociali (tv interattiva, cabina ultrapercettive, video attraversabili, test di depersonalizzazione: il tutto confluito nel progetto Sala Macchine del Forte), oppure attraverso l'uso di vecchi media (radio, televisione) in modo nuovo (forzandone l'interattività e l'ambientalità)⁴⁴”

Anche in questi casi si può vedere come attraverso i nuovi media l'arte si può fare *pratica reale* inserendosi negli ambienti controculturali.

Infine va naturalmente segnalato il sito di sTRANO nETWORK⁴⁵ che vede attivi (insieme ad altri individui) gli artisti da me considerati Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi e Claudio Parrini. Anche sTRANO nETWORK nasce nell'ambito dei centri sociali: il gruppo è nato nel 1993 al CSA *Ex-Emerson* di Firenze come indagine sui territori della comunicazione. Anche attraverso l'operato di Strano Network si può vedere come il mondo dell'arte possa essere tangente all'universo dei movimenti e dei CS⁴⁶. Né stata una prova anche l'*hacker meeting* organizzato dal gruppo all'interno del *Centro Popolare Autogestito (CPA)* di Firenze nel Giugno 1998 (di cui parlerò successivamente),

⁴³ <http://www.tmcrew.org/>

⁴⁴ *Av.A.Na. – Avvisi Ai Naviganti* Sito Internet degli AvANa <http://www.ecn.org/forte/avanahome.html/>

⁴⁵ <http://www.strano.net/>

⁴⁶ Le argomentazioni relative a STRANO NETWORK verranno approfondite nella apposita sezione di questo testo.

che unì l'arte, le pratiche hacker e il mondo telematico agli spazi dell'autogestione.

In questo senso si può ricordare anche l'attività del CS *Cox 18* di Milano (già citato in precedenza a proposito del gruppo di *Decoder*) che nell'estate '92 organizzò un collegamento telematico con il festival "Documenta IX" di Kassel e il *Ponton European Media Art Lab* che vide attivi i Van Gogh TV insieme a Giacomo Verde e le Pigreca (Flavia Alman e Sabine Reiff) che organizzarono per l'occasione *Piazza Virtuale* (di cui parlerò in seguito).

Fra gli artisti di arte digitale anche Massimo Cittadini (Contrasto) è sensibile a queste tematiche e sta portando avanti da anni un lavoro sull'uso alternativo del computer e lo stesso può dirsi per i GMM (Antonio Glessi e Andrea Zingoni) il cui lavoro può dirsi realmente multimediale e trasversale.

2.4.4 Il Pat Pat Recorder

All'interno di questo discorso merita sicuramente di essere ricordato il gruppo di *Bang Amen* e il successivo *Pat Pat Recorder*, formato nel 1986 da Tommaso Tozzi, Steve Rozz, Nielsen Gavyna, Priscila Lena Farias e successivamente da Massimo Cittadini. Queste, le parole di Tommaso Tozzi che ricorda l'attività del gruppo nel libro *Opposizioni '80*:

"Al *Pat Pat Recorder* si sono susseguite, nell'arco di circa due anni, una frenetica serie di iniziative alternative quali performance poetiche, sonore, multimediali, mostre o presentazioni di fanzine, gruppi e singoli, notti di graffiti urbani, pubblicazioni e altro, che hanno in un certo modo 'movimentato' l'ambiente alternativo fiorentino tra il 1986 e il 1987. Certe performance che realizzai in questi due spazi erano l'esatta ripetizione di quelle realizzate da artisti d'avanguardia durante questo secolo. Il dimostrare che era in atto un'accademizzazione delle pratiche dell'avanguardia, così come è stato fatto per l'arte Concettuale, era un modo anche per contestare tutta la frangia dei cosiddetti

artisti bohemienne che durante gli anni '80, così come anche in periodi precedenti, hanno usato le varie mode culturali 'alternative' per proporsi come eroi, vittime, folli e geni del momento.⁴⁷"

Voglio continuare a riportare le parole di Tozzi relative al discorso di sopra perché permettono di contestualizzare ulteriormente gli anni '80 e le *pratiche oppositive* di cui parlavo in precedenza. T. Tozzi aggiunge: "Sfruttando la purezza dei movimenti alternativi e il loro radicale sforzo di operare in clandestinità, fuori dai circuiti commerciali, molti giovani artisti hanno copiato gli aspetti più esteriori e più facili dei linguaggi di tali movimenti non solo svuotandoli di ogni senso politico, ma presentandoli al giudizio pubblico in modo falso, esagerato, distorto e aggressivo che ha provocato un naturale rifiuto del senso comune intorno a tali ambienti. La critica alla falsità dei media nel presentare le contro-culture è il concetto di base del gesto che fecero nel 1984 tre ragazzi di Milano a un convegno di famosi sociologi sul tema delle nuove culture giovanili, essi salirono sul banco della conferenza e tagliandosi il corpo con delle lamette dimostrarono quale fosse in realtà l'argomento sul quale il convegno stava discutendo. Uno di quei ragazzi in questione, Gomma, sarà in seguito uno dei fondatori della fanzine Decoder; inoltre, quella azione sarà riportata e appoggiata dalla fanzine Amen di Milano. Intorno a questa fanzine e dal clima dell'Helter Skelter (Milano), si svilupperanno i presupposti per un'area underground italiana rivolta all'uso di nuove tecnologie per scopi sociali di controcultura.⁴⁸"

Con queste parole di Tozzi che ricordano l'atto performativo di Gomma, si chiude il cerchio degli anni '80, che va però pensato anch'esso attraversato da una saetta, quella che punta verso il successivo decennio in cui si giungerà al virtuale e alle Reti.

⁴⁷ T.Tozzi, *Opposizioni '80 – Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*, Milano, amen, 1991, pag.17.

⁴⁸ T.Tozzi, *Ibidem*, pag.17-18.

3. NUOVO CONCETTO DI OPERA D'ARTE E DI ARTISTA NELL'ARTE DIGITALE INTERATTIVA

3.1 PREMESSA

Una volta contestualizzate le pratiche oppositive degli anni '80 all'interno della realtà culturale italiana, è possibile giungere alla descrizione dell'*arte digitale interattiva italiana*, che può essere considerata il veicolo attraverso cui determinate *pratiche reali*, che mettono in scena il nostro corpo in un mondo *virtuale*, vengono realizzate per effettuare una critica culturale e sociale nei confronti del presente.

Dai discorsi precedenti affiora che a volte nulla è più nuovo del passato, nel senso che anche nei fenomeni artistici e culturali che appaiono completamente radicali e destrutturanti (mi riferisco sia ai movimenti di avanguardia artistica che a quelli antagonisti e contro-culturali), si scoprono sempre sedimentazioni che li ricollegano con opposizioni precedenti. Questo non per sminuire certe pratiche decisamente innovative e portanti in un contesto socialmente costruttivo (spesso è proprio nell'ambito della decostruzione culturale che si generano le più incisive costruzioni sociali), ma per sottolineare che esaltare le rotture, i cambiamenti, le rivoluzioni radicali a volte è una menzogna che cela sotto la coperta opaca che la connota, i germi della superficialità, della manipolazione e dell'accecante mercificazione. A volte infatti sono proprio i contesti presentati con maggiore enfasi innovativa e con minore analisi critica ad essere facilmente strumentalizzati con strategie di potere. La storia del passato ci offre continuamente prove di oblio e dimenticanza, che invece di scardinare positivamente le vecchie radici a cui si riferiscono, ne creano di più salde nei territori marci.

Quindi è proprio quando il nuovo si origina dal passato e si rivolge a questo, magari per trasformarlo anche pesantemente, ma sempre costruttivamente, che si crea il cambiamento critico. Invece quando si è accecati da immagini fantasmatiche che offuscano tutto il circostante senza capire da dove sono generate e soprattutto *da chi* si rischia di diventare pedine proprio di chi si vuole osteggiare.

Tutto questo per dire che la forma di arte che mi accingerò a trattare (chiaramente riguardo agli artisti da me contattati) non vuole essere radicalmente e accecantemente nuova, ma anzi, vuole essere un motivo per *riflettere criticamente* sulla condizione presente, rapportandosi sicuramente alle esperienze artistiche e culturali del passato, pur superandole per certi aspetti.

3.2 ARTE DIGITALE COME CRITICA REALE

Riacciandosi al discorso di sopra, gli stessi artisti⁴⁹ si discostano dal fenomeno della *Realtà Virtuale*, pur essendo le loro opere in effetti “opere virtuali” e il termine *interattività* genera la stessa diffidenza. Questo perchè sia la *Realtà Virtuale* che l'*interattività* sono diventati concetti feticizzati, commercializzati dall'industria comunicativa e hanno perso il significato critico originale, diventando i protagonisti plastificati delle tante mostre-mercato che pullulano nel panorama mediatico attuale. All'inizio degli anni '90, l'idea di *Realtà Virtuale* venne associata a qualcosa di totalmente nuovo, totalmente fantastico, altamente futuristico, rivelatrice di nuovi universi in cui poteva essere possibile ampliare la propria sfera sensoriale e vivere esperienze altamente reali.....proprio perchè sofisticatamente virtuali! E' chiaro che, pur presentando l'idea di *Realtà Virtuale* dei contenuti estremamente innovativi e interessanti, se visti come una risposta critica all'appiattimento generalizzato che pervadeva molte frange del sistema dell'arte, esaltata in questo modo e soprattutto connotata

⁴⁹ Vedi interviste in Appendice.

da scenari esperenziali così altamente promettenti, ha finito per deludere chi si aspettava di vivere realmente delle *esperienze corporee reali* a partire dal virtuale.

Questo perché spesso si è cercato di dare una risposta artistica solo a partire dalla tecnologia e molte volte si è giunti a legittimare una creazione come “arte di RV” solo perché intrisa di tutte le componenti immersive (casco, guanti, body-glove) che il mercato tanto esaltava. Non è la tecnologia immersiva l'elemento determinante per rendere interessante un'opera, così si rischia solo di diventare pedine inconsapevoli di un'industria tecnologica che vuole vendere i suoi prodotti. Anche se può sembrare noioso e tradizionalista dirlo, un'opera interessante a mio parere deve comunque presentare un *contenuto*, o perlomeno essere *fonte di una riflessione sulla nostra condizione presente* mediante l'esternazione di un'espressività non coatta. Quindi è vero che il concetto di opera d'arte può essere *aperto* a tante altre forme di espressione come gli happening di Fluxus, le performance della body art, i graffiti sui muri, la musica punk, i virus informatici, i videogiochi, la Realtà Virtuale stessa, e che quindi non esiste una forma sacrale di opera d'arte, vista come un unicum irripetibile, ma questo non significa che tutte le pratiche possano essere artistiche, nel senso che non tutte permettono realmente di operare una *costruzione critica e positiva sul reale*, generando un discorso *realmente propositivo* che faccia riflettere concretamente sulla società, sulla condizione individuale in essa, sul nostro essere in generale.

Dai dialoghi riportati con gli artisti in questione, emerge proprio l'esigenza che è necessario avere una visione critica sul reale, e questo aspetto non deriva assolutamente dal creare opere tecnologiche e “virtuali”, anzi, molti di loro sottolineano che utilizzano la tecnologia per la sua multimedialità, versatilità, trasversalità, ipotetica democraticità, perché permette un maggior dialogo con il fruitore e perché permette al fruitore di essere maggiormente attivo nel processo comunicativo, ma non perché è *necessaria* per conferire validità ad un'opera. E' chiaro che con l'utilizzo del computer e del digitale si avranno sicuramente opere *diverse* rispetto al passato, per le modalità di fruizione personalizzate e per il

maggior coinvolgimento psicosensoriale dello spettatore (che si fa quindi attore) e per la possibilità di mettere in relazione immediata moltissime persone (basta pensare alle opere in Rete), però questo non basta: la spettacolarizzazione tecnologica di per sé non costituisce un fine e per vivere realmente *le esperienze* tanto osannate con il virtuale, non è necessaria la tecnologia di per sé, bensì è fondamentale che attraverso determinate pratiche, si costruisca qualcosa in noi e si operi una riflessione critica, processo che la tecnologia può favorire, poichè facilita sicuramente la messa in scena del nostro corpo-mente. Quindi la *performatività delle nuove tecnologie* sicuramente aiuta a vivere determinate pratiche, ma queste si effettuano principalmente attraverso la nostra coscienza critica, e possono quindi attuarsi anche al di fuori di un ambito tecnologico.

3.3 IL DIGITALE COME FONTE DI INNOVAZIONE NELL'ARTE: PRATICHE PERFORMATIVE REALI NELLE TRAME VIRTUALI

Il digitale rappresenta una componente della contemporaneità da non ignorare e permette concretamente di realizzare certe pratiche che in passato si sarebbero attuate con un elevato dispendio di energia e denaro (si pensi alla pratica della Mail Art degli anni '80, che oggi è degnamente sostituita dalle mailing-list, chat, newsgroup e dal semplice utilizzo della posta elettronica). Inoltre il digitale, attraverso le sue componenti *interattive*, permette più concretamente di impossessarsi dell'opera artistica e di personalizzarla, mettendo in gioco non solo la vista, ma anche gli altri sensi percettivi, ed è un percorso che tutti possono compiere.

Si deve quindi riconoscere che a partire dagli anni '80, l'uso del computer nei linguaggi dell'immagine ha determinato una non indifferente svolta nell'ambito delle espressioni artistiche, permettendo lo sviluppo di nuove forme di percezione e configurazione.

Il digitale ha permesso all'arte di aderire sempre più al nostro corpo e alla nostra mente, diventando quasi una metafora onirica dell'inconoscibile, dell'oltre la soglia.

L'Arte da concetto assoluto ed estraneo, si avvicina al fruitore facendosi *esplorabile* attraverso la *personale azione diretta psicosensoriale e psicomotoria* (trasformandosi quindi da Arte ad arte).

3.3.1 L'interattività nell'arte

Il fruitore viene invitato a vivere un'inusuale esperienza in cui artificiale e reale si fondono, e c'è la volontà di giungere attraverso l'interfaccia uomo-macchina ad un'arte che permetta di costruire liberamente i propri liminari percorsi espressivi e di attivare dei circuiti di senso carichi di energia.

Attraverso l'*interattività*, dunque, concepita come relazione biunivoca uomo-macchina, al fruitore viene conferito il potere di manipolare e trasformare l'elemento artistico con cui interagisce, essendo a sua volta influenzato da esso, assumendo così un ruolo *attivo* nel processo di comunicazione, che non risulta più quindi verticistico, ma dà origine ad una relazione di feedback opera-utente.

Bisogna chiaramente riconoscere che tutto il panorama della sperimentazione performativa nell'ambito artistico del passato, ha posto in primo piano la dimensione dell'agire e quindi l'*agire* nell'opera d'arte non è una novità del virtuale e ugualmente l'*interattività* era possibile anche in passato, di fronte ad opere che per essere fruite necessitavano un'attiva costruzione di senso da parte del fruitore. Questo era stimolato ad operare un'azione psichica manipolatrice sui linguaggi e sui codici comunicativi al fine di determinare la chiusura di un percorso semiotico aperto (si pensi alla sperimentazione audiovisiva di Nam June Paik che “suggerisce l'idea di una televisione come pura materialità significativa, di cui ogni spettatore può riconfigurare il senso in

assoluta libertà.⁵⁰). Invece l'*interattività* come agire fisico e non solo psichico del fruitore, si riscontrava già in alcune opere di Marcel Duchamp: “appoggiando gli occhi ai fori praticati sulla porta dell'*Etant donnés*, lo spettatore ha la veduta prospettica, falsamente ravvicinata, del corpo immobile e desiderabile [di una donna] adagiato sul terreno, nonché del paesaggio circostante.⁵¹” L'opera assume senso attraverso il movimento attivo del fruitore e viene svelata attraverso lo sguardo. L'installazione di Duchamp si può quindi considerare *interattiva*, perché ha senso solo attraverso l'*azione concreta* del fruitore che, attirato dai due fori praticati su una porta, vi avvicina gli occhi, avendo così modo di oltrepassare la *zona liminale* che inizialmente lo separa dalla scenografia del desiderio architettata dall'artista.

Anche nell'*arte cinetica* era necessario l'intervento del fruitore, invitato ad operare una scomposizione dell'opera: nel caso di *Oggetto a composizione autocondotta* (1959) di Enzo Mari gli spostamenti operati dagli spettatori facevano variare disposizione a forme geometriche racchiuse entro un contenitore di vetro. L'opera d'arte assumeva vita propria ed il suo "vivere" si fondeva con quello del fruitore. Nell'*optical art* degli anni '60, il fruitore era invitato ad una collaborazione ottico-psicologica per percepire gli effetti ottici e le illusioni percettive che le opere presentavano, e per avere la visione prospettica ottimale, era indotto a spostarsi di fronte al quadro.

Sostenere quindi che in passato lo spettatore era costretto alla passività, mentre con il virtuale ottiene finalmente il dono dell'attivismo è in parte errato: in parte perché chiaramente nell'*arte digitale interattiva* la componente tattile, sensoriale e gestuale assume prioritaria importanza a discapito di quella unicamente visiva e senza l'intervento del fruitore l'opera in effetti “non esiste”. Mariacristina Cremaschi nel suo testo descrive l'arte tecnologica come *L'arte che non c'è*: “l'artista è il progettista di un'opera che ‘non c'è’ in una materialità

⁵⁰ 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.

⁵¹ Franco Speroni *Sotto il nostro sguardo* Genova Costa & Nolan, 1995, pag.79.

concreta e che non si manifesta senza un fruitore. Attraverso l'interattività di questi con l'opera essa si evolve metamorficamente esplicando il progetto generativo e l'artista diventa, da artefice unico, attivatore di processi, mentre il fruitore diventa coautore di questi processi. Infatti, da un lato l'artista affida al supporto immateriale del *software* la descrizione del suo modello mentale e dall'altro affida al fruitore la realizzazione stessa dell'opera attraverso l'interattività con l'ambiente creato [...].⁵²»

3.3.2 Nuovo ruolo dell'artista e del fruitore

Questo tipo di arte vuole determinare una trasformazione sia nel concetto di artista (che non appare più come il creatore di qualche intoccabile simulacro sacrale), che in quello del fruitore (che viene invitato a trasformare l'opera e contribuisce al suo *esserci*). Di conseguenza anche l'opera d'arte in sé risulta diversa e diventando *azione, pratica performativa*, non risulta più un oggetto mercificabile in un sistema artistico chiuso.

Con l'arte tecnologica e interattiva viene liberato il prodotto artistico dalla sua "aura", dal suo "hic et nunc", dal suo "valore espositivo", che rendono l'opera unica, irripetibile, lontana dalla fruizione diretta dell'individuo, una specie di feticcio da osservare a distanza (ricordando le parole di W.Benjamin che negli anni '30 comprese l'importanza, per una fruizione generalizzata, del connubio fra arte e tecnica, analizzando la comparsa della fotografia e del cinema nella nascente società di massa).

Più specificamente, muore l'“aura” vista come originalità intoccabile, derivante dal lavoro manuale di un unico artista, mentre nascono, se vogliamo, una pluralità di “auree” quante sono le esperienze dirette dei fruitori, che prendendo parte al processo creativo *agendo performativamente* sull'opera d'arte, contribuiscono a realizzarla nel suo insieme.

⁵² Mariacristina Cremaschi *L'arte che non c'è – 1987-1996 Indagine sull'arte tecnologica*, Bologna, Edizioni dell'Ortica, 1997, pag.11.

Infatti ogni fruitore viene invitato a vivere una personale esperienza psicosensoriale, confrontandosi e interagendo con la creazione dell'artista, la quale appare quindi sia una che molteplice, mai uguale a se stessa.

3.3.3 Arte come evento processuale

L'opera d'arte si fa quindi *aperta* e assume le caratteristiche di un *processo in divenire*, un non-luogo senza fine.

E' naturale che vengono colpite le fondamenta del mercato e del sistema dell'arte. Chi è l'artista? L'ideatore dell'opera, il programmatore del software (spesso sono due persone diverse) o il fruitore?

E come può essere vendibile un prodotto mutante e collettivo che si anima attraverso l'impulso vitale degli individui e che non può essere "collezionato" e appeso al muro?

Attraverso le caratteristiche tecniche proprie delle opere digitali, trovano una traduzione concreta le istanze oppositive verso la feticizzazione della merce portate avanti dal *punk* e dal *cyberpunk*, movimenti che rispondevano alla "cosalizzazione" del sistema culturale attraverso le *autoproduzioni* attuate spontaneamente per lo più all'interno dei Centri Sociali.

L'arte attraverso il digitale si fa riproducibile e l'identità dell'artista viene frammentata negli infiniti cloni della sua creazione artistica generati dalla fruizione diretta. L'identità unica dell'autore in passato inscatolabile nell'oggetto artistico mercificabile, viene ora ibridata con le identità dei fruitori generando una commistione caleidoscopica fra l'io e l'altro. L'opera non appartiene più al solo ideatore, ma viene filtrata dai vissuti individuali e si fa collettiva, fluttuante, dai confini nomadi. Non è più quindi lo specchio di una singola soggettività, ma appare caratterizzata da riflessi polifonici, tanti quanti sono gli individui che ne fruiscono.

3.3.4. Arte riproducibile e plagiarista

Tutto questo ricorda le pratiche *plagiariste* di ascendenza situazionista degli anni '80, che confluirono nel "Festival del Plagiarismo" tenutosi a Glasgow nella settimana dal 4 all'11 Agosto 1989.

“La manifestazione è stata organizzata avendo come propria tesi la radicale critica di base del concetto di ‘artista’ e di arte in generale. Ipotesi di fondo è che l'artista non debba essere visto come fosse un genio unico; è questa una visione di origine romantica inadeguata a testimoniare della realtà contemporanea. Contro questa idea e visione ‘borghese’ dell'arte, la tesi ufficiale che è stata contrapposta è stata quella di leggere nella pratica plagiarista, nella clonazione e nel detournamento⁵³ del senso l'unica valida alternativa. E' stata in questo senso citata infatti la pratica utilizzata da oltre 100 artisti di tutto il mondo di firmare con un unico nome tutti i propri lavori (Karen Eliot). Coerente rispetto a questa analisi la deliberazione pronunciata nel Festival di effettuare e propagandare uno ‘art strike’, uno sciopero di ogni pratica artistica e di ‘oggettivazione’ in generale fino al 1993.⁵⁴”

In questo caso, invece di rendere molteplice un'unica soggettività come nell'arte digitale, si trasformano diverse individualità in un'unica identità, portando comunque avanti le stesse istanze oppostive: superare la sacralità dell'opera unica e frammentare la nozione di artista creatore, destabilizzandone l'autorità e promuovendo un'arte collettiva non feticizzabile.

All'interno di questo discorso viene automatico associare un'altra pratica collettiva di "singolarità multipla", quella che vede in azione la *condividualità* di Luther Blisset. Luther Blisset non è nessuno e nello stesso tempo tutti possono esserlo. Non ha origine né fine, come le leggende metropolitane e ha come

⁵³ "Con questo termine gli organizzatori hanno inteso definire il semplice cambiamento di senso, operabile su qualsiasi trasmissione di significati, tramite una qualsivoglia pratica plagiarista. Al contrario il senso di detournement nella pratica situazionista è stata indicata molto più radicalmente come processo di smascheramento dell'ideologia dominante. Detournement quindi come azione di depistaggio in controprassi rivoluzionaria." (Decoder; Decoder n°5, 1990)

⁵⁴ Decoder "Decoder on tour-Festival on plagiarism- Glasgow 4-11 Agosto 1989" in Tommaso Tozzi *Op. Cit.* pag.203, tratto da *Decoder* n°5, 1990, Milano, Italia.

obiettivo quello di sabotare i centri di controllo e di potere mediante azioni di destabilizzazione culturale, introducendosi nelle architetture mediatiche come un parassita in una mela, che ne corrode tutto l'interno fino a lasciarvi solo la scorza destinata ad autosgretolarsi. In un "dialogo platonico" fra Luther e l' *identitario*, un soggetto che si riconosce fermamente in un solo io, l'*identitario* sostiene che le opere altrui, come può essere un libro scritto da un determinato Autore, sono utili agli altri e la loro lettura può conferire piacere, per cui è giusto che vi sia un riconoscimento per chi scrive, la cui opera deve essere immortalata. Allora Luther risponde: “Quel libro mi è utile nella misura in cui mi posso servire delle idee in esso contenute a mio piacimento. E io sono utile a quelle idee nella misura in cui permetto loro di riprodursi nel mio e in altri cervelli e di evolversi. E come sai l'evoluzione avviene spesso grazie alla distorsione, al detournamento di organi. Così quelle idee entreranno a far parte di altre persone e saranno da loro assimilate, in modo che qualcosa di assolutamente estraneo ad esse, di non prodotto da loro, contribuirà a produrre la loro storia.⁵⁵”

E alla domanda dell'*identitario*: “Cosa bisogna fare per diventare condividui?”, Luther Blisset, entità multi-identitaria, risponde: “Basta rinunciare alla propria identità, con tutti i vantaggi che questo comporta. Tuffati nell'onda dei sentimenti di rabbia e gioia che senti fluire intorno a te, rielaborala senza apporre il tuo marchio, la tua firma. Perché di un lavoro firmato i tuoi simili non sanno che farsene: è qualcosa di finito, di cui tu hai decretato la fine e a cui nessuno potrà aggiungere nulla di nuovo. La non identità del condividuo va di pari passo con l'incompletezza.⁵⁶”

L'idea del plagiarismo e della destabilizzazione di un unico Sé, viene portata avanti per minare alle basi una società giudicata rigida e cristallizzata nel conferimento dei ruoli sociali gerarchizzati, la cui istituzione appare come diretta conseguenza di strategie di potere e di controllo culturale. Minare alle basi il sistema culturale, che nell'ambito artistico agisce attraverso le grandi firme e le quotazioni di mercato delle opere d'arte, vuole determinare una maggiore

⁵⁵ Luther Blisset *Totò Peppino e la Guerra Psichica* Bertolo, AAA Edizioni, 1996, pag.17.

⁵⁶ Luther Blisset *Op. Cit.* pag.19.

democraticizzazione dell'arte e in effetti la fine dell'Arte stessa, vista come specchio legittimante di una classe di potere che detiene il controllo sui mezzi di espressione.

3.3.5 Arte democratica e collettiva

Tornando al discorso sull'*arte digitale interattiva*, sia nel concetto di digitale che in quello di interattività, sono presenti le istanze di maggior democratizzazione dell'arte, che può essere riproducibile e appartenere a tutti mediante un processo senza fine. Gli artisti da me considerati sono sensibili all'idea del *no-copyright*, considerato come un *cyber-right*, più specificatamente come il *diritto alla riproduzione*. Come abbiamo visto sopra, all'interno del gruppo sulla comunicazione sTRANO nETWORK, Ferry Byte e Stefano Sansavini si occupano attivamente di abbattere determinate barriere sociali attraverso il libero utilizzo degli strumenti informatici (i principali *cyber-rights* sono, lo ripetiamo: *il diritto dell'interattività di comunicazione, il diritto all'anonimato e alla privacy, il diritto alle infrastrutture di comunicazione e appunto il diritto di riproduzione*).

Nell'ambito della Rete appaiono ancor più evidenti i concetti di autodeterminazione dell'identità personale e di creazione di opere collettive e ancor più fortemente sono portate avanti le istanze di democraticità e di universalità dell'arte.

Nelle opere artistiche in Rete, la figura dell'artista risulta ancor più smaterializzata e perde ancor più il "possesso" della sua creazione, che si fa realmente *collettiva*.

Le performance artistiche in Rete, infatti, viste come reti di relazioni che si instaurano fra gli individui, che possono liberamente dare sfogo alla propria creatività, sono infatti originate da tutte le *azioni* degli individui collegati nel

cyberspazio, che versano la propria individualità fluttuante negli interstizi labirintici del mondo virtuale.

Chiaramente in Rete non esistono copyright, né sistemi d'arte che rendono le opere oggettivabili e lo stesso artista che può organizzare le performance assume solo un ruolo guida, ma non determina assolutamente lo svolgersi del processo artistico, che rimane libero e spontaneo e soggetto solo alla creatività personale.

Quindi le possibilità di interazione risultano realmente illimitate, cosa che invece va accettata con riserva riguardo alle performance bidirezionali che il fruitore inscena interagendo con le installazioni di arte digitale, che presentando un programma informatico pianificato dall'artista, permettono possibilità di fruizione comunque finite, anche se dai confini aleatori e non del tutto immaginabili dallo stesso artista.

Nella Rete si vuole creare un contesto maggiormente orizzontale e gli unici ostacoli sono appunto di natura tecnica ed economica: per questo si cerca di garantire a tutti l'accesso gratuito alla Rete e si vogliono massificare le conoscenze informatiche, per non creare fenomeni di emarginazione sociale proprio a partire da strumenti pensati come veicolo di maggiore democraticità. Questo è un problema non indifferente e da non ignorare e soprattutto è necessario evitare che anche un mezzo ipoteticamente orizzontale come la Rete, diventi strumento di controllo e di nuove esclusioni.

Tornando al discorso artistico, con la Rete l'arte si fa sempre più un'arte di movimenti e relazioni e diviene sempre più concretamente la messa in scena di pratiche *performative* che vedono in azione non più un unico performer, ma una collettività di performer che attraverso l'agire psicosensoriale contribuiscono a creare "organismi collettivi".

E' un'arte *coperformativa* o come sostiene Tommaso Tozzi *coevolutiva*, che trae cioè vita e si sviluppa dalle azioni congiunte di una molteplicità di individui, che contribuiscono spontaneamente a realizzare un tutto organico e processuale.

Da qui si ritorna al concetto di *autogestione*, visto come possibilità di realizzare autonomamente determinate *pratiche* attraverso modalità di azione orizzontale, che mettono in scena una collettività di individui che collaborano reticolarmente al di fuori di verticistiche logiche di potere.

In questo senso si può dire che l'*arte digitale interattiva* permette la messa in scena autogestita del nostro corpo-mente, fungendo da fulcro per un'*esplorazione critica* sul reale.