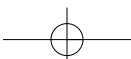
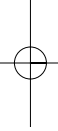
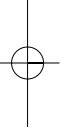
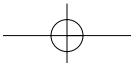
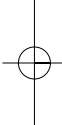
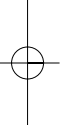


I turbamenti dell'arte





Tatiana Bazzichelli
Networking
La rete come arte
Prefazione di Derrick de Kerckhove

costa & nolan

info@costlan.it
www.costlan.it

Grafica della copertina di Simonetta Pavesi
Editing di Simonetta Fadda

Copyright © 2006 costlan editori s.r.l. – Milano

ISBN 10: 88.7437.047.4
ISBN 13: 978.88.7437.047.4

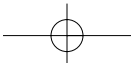
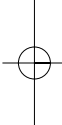
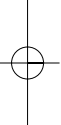
Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/> o spedisce una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Una copia del libro in formato digitale più altri materiali di approfondimento sul tema Networking si trovano all'indirizzo <http://www.networkingart.eu>

L'autrice legittima l'atto di fotocopiare in parte o integralmente questa opera, se non utilizzata a fini commerciali.

La presente opera saggistica è rivolta all'analisi e alla promozione di autori e opere di ingegno. Si avvale perciò dell'art. 70, 1° e 3° comma, del Codice Civile circa le utilizzazioni libere, nonché dell'art. 10 della Convenzione di Berna.

A Musti, Sergio e Bepi
e alle infinite possibilità dell'essere



Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutti coloro che hanno contribuito all'ideazione e alla realizzazione di questo libro: Simonetta Fadda per i suoi insostituibili consigli e il suo appassionato senso critico, per aver seguito passo dopo passo la stesura di questo libro con il suo preciso lavoro di editing e per la scrittura della postfazione; Derrick de Kerckhove per le nostre conversazioni stimolanti e per aver accolto con interesse ed entusiasmo gli argomenti qui trattati, facendosi coinvolgere nella scrittura della prefazione; Florian Cramer per le sue intuizioni brillanti e i suoi molteplici suggerimenti e per avermi supportato nel riflettere criticamente da lontano; Federico Bucalossi, Antonio Glessi, Ferry Byte e Oedipa_m, Giacomo Verde, Claudio Parrini, Francesco Galluzzi, Tommaso Tozzi, Massimo Cittadini, Flavia Alman e Sabine Reiff perché senza il nostro scambio questo libro non sarebbe mai esistito e io sarei diventata T_Bazz con molto meno entusiasmo; Franca Formenti per la sua sentita partecipazione e il suo effervescente e costante supporto morale; Mariano Equizzi, Fabrizio Manizza, Vittore Baroni, Luca Lampo, Lee Felsenstein, Alessandro Ludovico per avere condiviso la storia del proprio percorso agevolando la mia scrittura; Gaia/Nina e tutte le Betty del Sexyshock, Francesco "Warbear" Macarone Palmieri, Roberto Paci Dalò per avermi dato consigli illuminanti e informazioni preziose; tutti gli iscritti alla mailing list AHA per essere sempre attivi e stimolanti ed Eleonora Calvelli per avermi supportato nella moderazione nei momenti difficili; Asbesto, Jaromil, Andrea Natella, Giancarlo

“Ambrogio” Vitali, Heath Bunting, Eva e Franco Mattes per aver risposto ai miei interrogativi; Strano Network, Isole nella Rete, AvANa.net, “Neural”, Candida TV, CopyDown, Decoder/Shake, Luther Blissett, The Thing Roma, tutti gli hackari e le hackare, gli Hackmeeting, il Forte Prenestino e i Centri Sociali, per essere stati fondamentali nel mio percorso tecno-politico e per essere fondamentali per tante altre persone; Massimo Canevacci, Alberto Abruzzese, Andrea Fusco, Nini Candalino, Pier Luigi Capucci, Mariacristina Cremaschi, Luisa Valeriani, per avere illuminato il mio percorso teorico; tutti i miei amici e colleghi di Berlino per essermi stati accanto facilitando il mio lavoro e quelli di Roma per esserci sempre; la città di Berlino, perché grazie a lei ho potuto fermarmi a pensare e la città di Roma, perché mi ha permesso di essere quella che sono; e infine, ma di fondamentale importanza, un grazie alla mia famiglia, a Marilena per il suo costante amore, a Roberto perché è un vero anarchico steineriano e mi ha insegnato a essere libera, a Tamara perché crede nella felicità e nella profondità, a Giovanni perché crede nelle cose semplici, a Matteo perché significa il futuro.

Prefazione
di Derrick de Kerckhove

Tatiana Bazzichelli è una studiosa di estrema coerenza della cultura del digitale e questo suo libro costituisce una tappa fondamentale del suo percorso critico, iniziato a metà degli anni Novanta quando, ancora studentessa di Sociologia, si interessa dei legami e delle interconnessioni fra arte e media all'interno degli ambienti accademici considerando le loro implicazioni sociali e politiche, per poi concentrarsi sui temi della net.art e dell'etica hacker e collaborare direttamente con alcune realtà indipendenti italiane nell'ambito delle aree artistiche e attiviste di networking.

Questo libro, oltre a rappresentare uno sviluppo ulteriore delle analisi critiche di Bazzichelli, descrive la sua rete di contatti nel campo dell'arte e dell'attivismo digitale maturata nel corso del tempo. Una rete che non deve essere considerata come qualcosa di personale, ma rappresenta invece il punto di riferimento per molte altre persone che in Italia hanno iniziato a lavorare a livello sperimentale sull'arte e la tecnologia negli anni Ottanta contribuendo, secondo quanto riportato in questo libro, alla creazione di un vasto network di relazioni e progetti. A mio parere, questo lavoro critico rappresenta un'ulteriore evoluzione del progetto di networking artistico *AHA: Activism-Hacking-Artivism*, fondato da Bazzichelli nel 2001, all'interno del suo percorso di grande coerenza e importanza per la diffusione dell'arte in rete e per la visibilità della cultura digitale italiana.

L'hacktivism e la net.art italiani sono pressoché sconosciuti al resto del mondo e per me, che mi trovo in una posizione *super*

partes rispetto alle dinamiche di rete italiane, è di particolare interesse presentarli. L'esportazione del pensiero italiano relativo ai media e alla tecnologia è già parte centrale del mio operato all'interno delle istituzioni che al momento mi vedono attivo in Italia: la Facoltà di Sociologia nell'Università Federico II di Napoli e il centro di ricerca M_Node presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (NABA). Ma penso anche al McLuhan Institute di Toronto, in Canada, come importante ambito di diffusione dei percorsi artistici e attivisti italiani qui descritti, poiché soprattutto i paesi esteri come USA e Canada dovrebbero beneficiare della conoscenza di tali esperienze.

Considero quindi il lavoro di Tatiana Bazzichelli pertinente perché va dritto al cuore dell'arte e permette, attraverso l'arte stessa, un confronto immediato con il nostro presente culturale. Sono convinto che l'arte sia un importante veicolo per spiegare i processi culturali in corso e uno studio in tempo reale che giunge fino a questo momento, come questo libro, è uno strumento prezioso per capire chi siamo e dove stiamo andando. Lo definirei uno spaccato della cultura italiana del network, un insegnamento importante per i giovani che non conoscono bene le origini dell'arte in rete e della cultura digitale italiana e per tanti studenti, studiosi, critici e artisti che da questo testo possono trarre ispirazione.

Entrando nel vivo delle attuali dinamiche di networking, nello sviluppo dei processi di rete si registra un orientamento generale che investe maggiormente la persona, i suoi interessi e i suoi legami amicali e socio-culturali, il suo collegamento diretto con la realtà in cui si trova a vivere. Un tempo si parlava tanto di virtualità, ma oggi è chiaro che il destino del network sono persone in carne e ossa e non macchine.

Il *network della partecipazione* e il formarsi di reti di relazioni attraverso la tecnologia è un fenomeno sempre più pervasivo e globale e l'analisi delle modalità in cui queste reti sociali si formano, sta diventando sempre più una necessità per chi si occupa di cultura digitale. Non ci si deve limitare solo ad analizzare i contenuti singoli che si presentano in rete, ma è ancor più affascinante capire in che modo le persone, che realizzano tali contenuti, sono connesse fra di loro in un tempo reale esteso. Appare quindi centrale soffermarsi sulla dimensione sociale della connettività.

Riprendendo la famosa frase di Marshall McLuhan “il mezzo è il messaggio”¹, oggi potremmo dire che *the network is the message of the medium internet* (il network, ovvero la rete, è il messaggio del medium internet). Un fenomeno, quello del networking, che era stato anticipato dalla pratica della mail art ben prima di internet, come il *pointillisme* di Seurat potrebbe essere considerato profetico rispetto all’immagine televisiva. In America, fino a poco tempo fa il termine network è stato utilizzato per descrivere il mezzo televisivo, ma oggi riguarda una dimensione più vasta e connettiva, quella della rete. Network diventa “rete di relazioni sociali”, è il messaggio trasmesso dal medium internet, che è, a sua volta, la rete che tecnicamente permette la trasmissione.

Si può quindi dire che la rete delle relazioni rappresenta il messaggio della rete tecnica. Se il medium condiziona il messaggio (e la televisione, il libro, la radio, il telefono, il cellulare ne trasmettono uno specifico), allora in internet, medium basato sulla creazione di reti di connessioni, il messaggio diventano le reti sociali.

Tutto questo investe anche la questione del nuovo ruolo dell’utente. Se il medium condiziona il messaggio, l’utente diventa il contenuto di questo messaggio e ciò vale per tutte le forme di networking. Con l’estensione della rete internet, cambia anche il modo in cui noi ci posizioniamo all’interno del flusso di informazioni: oggi la rete ci permette di diffondere i nostri pensieri in maniera globale e mentre prima queste affermazioni erano solo un’utopia, ora le sperimentiamo come un fenomeno concreto. La struttura del medium condiziona anche la percezione della propria individualità: diventare personalmente un nodo attivo di distribuzione e creazione di contenuti digitali, determina anche un cambiamento nelle strutture di rete e nel nostro modo di comunicare e di rapportarci verso l’esterno.

Nel caso della televisione, le immagini televisive che viaggiano attraverso il tubo catodico parlano direttamente al corpo dello spettatore. La comunicazione televisiva parla direttamente alla

¹ In qualche modo Marshall McLuhan aveva già anticipato tutto questo nel capitolo cinque di *Understanding Media*, prevedendo lo sviluppo della tecnologia elettrica come veicolo di espansione dei nostri sensi, pur non parlando mai di rete internet (la scrittura del libro risale al 1962 e la sua pubblicazione al 1964). Traduzione italiana del libro, *Gli Strumenti del Comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1995.

dimensione del nostro essere più sensoriale ed emozionale, è una forma di interazione fisica fra di noi e il medium veicolata attraverso suono e immagini in movimento. Oggi con internet non siamo più consumatori di informazione, ma anche produttori e la nostra produttività diventa fulcro attivo delle dinamiche di rete. Internet è un medium che compendia in sé tutti gli altri media riassumendo la storia dei mezzi di comunicazione di massa, la cui caratteristica è quella di convergere l'uno con l'altro. La comunicazione attraverso l'interfaccia del nostro computer, o del nostro cellulare, non agisce più sul piano delle emozioni dell'individuo come accadeva con la televisione, ma entra in relazione con l'aspetto razionale del nostro essere. Con internet o il cellulare, intesi come piattaforma di rete, si genera un flusso di informazioni connettive estese a livello globale e la nostra persona, con le sue particolari inclinazioni, preferenze e connessioni, diventa un nodo centrale di produzione e ricezione di informazioni.

Un esempio concreto di come l'utente divenga il contenuto di internet, abbandonando così la dimensione di contenitore di informazioni a lui esterne per diventare produttore attivo di queste stesse informazioni, sono i sistemi di *tagging* e *social bookmarking*². Piattaforme di socializzazione come *Del.icio.us* <<http://del.icio.us>>, *Small World* <www.asmallworld.net>, *Flickr* <www.flickr.com>, professionali e amatoriali allo stesso tempo, dimostrano che la forza del network è proprio il fatto di essere connesso. Creare comunità espanse sulla base di interessi comuni, nelle quali è possibile far interagire diversi media, è qualcosa che io spiego richiamandomi al concetto di "ipertinenza". Un neologismo che ho ideato per descrivere la progressiva precisione nel rapporto tra la domanda e l'offerta di contenuti in internet e fra la domanda di informazioni e il contesto informativo che viene creato in rete. Un esempio di ipertinenza è la storia del raffinamento particolare dei motori di ricerca e dell'accedere alle informazioni in rete, per cui si passa da *Yahoo* a *Google* e da *Google* a *Del.icio.us*. Attraverso piattaforme di *social networking* come *Del.icio.us* si passa da rapporti di collaborazione più o meno anonima sulla rete, alla formazione di un'intelligenza connettiva diffusa che coinvolge al suo inter-

² Per un approfondimento dei concetti di *tagging* e *social bookmarking*, vedere la descrizione su Wikipedia rispettivamente allo: <en.wikipedia.org/wiki/Tags> e <en.wikipedia.org/wiki/Social_bookmarking>.

no diversi individui con i loro interessi specifici. Qui, si dà gratuitamente accesso a una home page personale da cui partono i diversi *tags*, che permettono di organizzare gli elementi digitali di proprio interesse come foto, testo, video, sotto un indice specifico, una parola chiave che può essere condivisa anche con altre persone. Allo stesso tempo tali indici diventano accessibili per chiunque si colleghi alla piattaforma e abbia intenzione di scambiare informazioni con un contenuto simile alle nostre. L'evoluzione della rete dimostra che si stanno progressivamente creando situazioni in cui la creazione e la produzione di conoscenza è sempre più pertinente e l'accesso alle informazioni diviene un bene comune, un processo che investe direttamente la persona, l'utente singolo e che si raffina periodicamente in vista di una maggiore rispondenza alle sue preferenze personali.

La caratteristica principale di internet oggi è il *packet switching*, attraverso cui, tutti i processi che avvengono sulla rete e che appaiono frammentati in forma di piccoli pacchetti informativi, vengono condivisi e combinati insieme. Grazie al *tagging* è possibile rendere accessibili i propri contenuti a una comunità mondiale di individui senza creare una gerarchia fra questi e fra i percorsi di accesso. Le informazioni condivise, i messaggi scambiati, le preferenze personali indicizzate in rete attraverso il sistema di *tags* associati, permettono di sviluppare una profonda dimensione sociale del networking e di giungere a un livello di grande maturazione della rete. In *Del.icio.us* chiunque può partecipare senza restrizioni, liberamente e gratuitamente. Si può inserire il proprio materiale, sia immagini fotografiche e sia testi scritti, e associarvi dei particolari *tags*, parole chiave che sono interpretate come collegamenti. Tale parola chiave inizia a circolare all'interno della comunità e poi nella rete più vasta e può attirare persone con interessi simili, che accedono alla piattaforma di networking e scambiano informazioni e documenti. Si generano così gruppi di interessi tematici che sono l'evoluzione connettiva dei blog, la prima forma di personalizzazione della rete ed esempio concreto del network della partecipazione, se associato ad altri blog di amici e conoscenti con argomenti correlati.

Un semplice esempio per chiarire come funzionano i sistemi di socializzazione in rete è *Flickr*: se si è invitati a un matrimonio e si fanno delle foto, il sito dà la possibilità di pubblicarle on-

line e descriverle riportando il nome delle persone invitate. Se non si conosce il nome di qualcuno e su *Flickr* è collegata un'altra persona che conosce i personaggi fotografati, quest'ultima può aggiungere i nomi dimenticati. Questo per dire che attraverso queste piattaforme di networking si può dare vita a una rete di connessioni reticolari, come se si avessero a disposizione tanti Wikipedia personalizzati in base alle proprie attività.

Rispetto a piattaforme come Wikipedia questa interconnessione strategica utilizza un meccanismo simile, coerentemente con l'idea della condivisione, ma inverso per le modalità di attuazione. Wikipedia è una enciclopedia libera in rete destinata all'anonimato e prodotta da persone anonime. Il *tagging* di piattaforme come *Del.icio.us* o *Flickr*, invece, permette di evidenziare la presenza dell'utente in rete e offrire al pubblico una configurazione delle informazioni indicizzata in base ai propri interessi. In questo senso, il discorso dell'anonimato si supera a favore di una maggiore personalizzazione delle informazioni in rete. Ambedue i progetti, comunque, sono l'esempio di una sistematizzazione delle forme di pensiero connettivo a partire dall'intelligenza di alcuni che creano qualcosa di utile e accessibile per una comunità più vasta.

Attraverso strategie di inter-connessione per cui le persone hanno la possibilità di condividere le proprie informazioni in modalità sempre più sofisticate, siamo di fronte alla messa in pratica di ciò che tempo fa ho definito "intelligenza connettiva", per cui le strategie di auto-organizzazione in rete si fanno centrali. In queste piattaforme non c'è un limite di contenuti e si può condividerli con il mondo intero, attirando specificamente chi ha interessi pertinenti con i nostri. Il *tagging* è una forma di raffinamento del *social networking* e crea la possibilità di realizzare una coscienza plurale diffusa. In queste forme di connettività vedo il riemergere dell'aura, vista come quell'alone tattile e impercettibile allo stesso tempo, formato dalle connessioni informazionali di ciascuno di noi, come i nostri legami affettivi, personali, amicali, organizzati in un tutt'uno espanso, una rete di relazioni che rappresenta come noi ci rapportiamo al mondo e ciò che abbiamo condiviso finora.

Dire che l'artista si fa networker e crea occasioni di scambio fra persone che entrano a far parte del network concepito, signi-

fica anche aprire l'idea di aura a tutte le connessioni possibili che in tale network possono verificarsi. L'aura di una persona connessa in un sistema di reti informative, professionali e amicali, rappresenta la comunicabilità di questa persona e l'interconnessione di tutti i suoi legami. Per esempio, il nostro computer, il nostro cellulare, contengono anche l'aura della nostra compresenza al mondo, fatta dai messaggi che inviamo e che riceviamo, dall'elenco dei nostri amici e conoscenti registrati in rubrica, dai file che abbiamo archiviato, dalla configurazione del sistema che abbiamo creato, ecc. Tutto questo insieme di reti ci appartiene personalmente, ci rende parte di un insieme comune che si riunisce in un sistema iper-cognitivo nell'infosfera.

Nel libro di Tatiana Bazzichelli, la connessione è vista come una pratica artistica. Piattaforme di interazione, sistemi operativi liberi come GNU/Linux, progetti sperimentali indipendenti o comunitari e movimenti *hacktivisti* sono visti come opere d'arte. Il network stesso diventa un'opera d'arte. Questa posizione mi trova particolarmente d'accordo, soprattutto perché ritengo che un criterio di giudizio sulla validità artistica o meno di un'opera sul web, sia il *webness*, come avevo proposto nella mia prima esperienza di giurato all'Ars Electronica Festival di Linz, nel 1995. Con *webness* intendo la qualità di connettività dei progetti. Insieme agli altri quattro componenti della giuria, Joichi Ito, Franz Manola, Morgan Russell e Mitsuhiro Takemura, avevamo bisogno di un criterio per giudicare le opere nella nuova categoria presente nel Festival, che era stata chiamata appositamente con il nome di World Wide Web, per dare spazio alle opere d'arte realizzate in rete. Chiedendoci come giudicare questa nuova forma di arte, se il WWW era il medium su cui avveniva il confronto, abbiamo deciso che la connessione fosse il messaggio³.

Nel 1979, alla prima edizione del Festival di Ars Electronica di Linz, la cultura del digitale era una tematica all'avanguardia. Oggi non siamo più di fronte alle utopie, ma al tentativo di interpretare una fase economica e sociale in cui il progresso tecnologico è diventato la grammatica dell'esistente. Da una parte viviamo una progressiva settorializzazione e specializzazione, come la

³ Lo statement della giuria per la categoria WWW si trova on-line sul sito di Ars Electronica Festival, edizione 1995: <www.aec.at/en/archives/prix_archive/prixjuryStatement.asp?iProjectID=2554>.

tecnica del *tagging* ci dimostra, dall'altra stiamo sperimentando un'inclusione allargata che coinvolge anche la gente comune che trova accesso a servizi venti anni fa inimmaginabili (dalla video conferenza all'uso multimediale e multisensoriale del cellulare). Persone che diventano contenuto attivo nella produzione di informazione connessa.

Il pensiero e l'attività italiani relativi alla rete diventano centrali per spiegare questo meccanismo di evoluzione mediatica, che vede la presenza dell'utente sempre più attiva e ipertinente. Le esperienze raccontate in questo libro vedono un network di individui agire come un'alternativa alla produzione standardizzata di cultura, informazione e arte. Sono persone che riversano direttamente il proprio essere e le proprie relazioni politiche, sociali, artistiche e amicali nell'utilizzo creativo dei media. Una rete che esiste ancora prima dell'affermarsi di internet, con l'uso alternativo delle BBS e ancora prima con la mail art. Attraverso i progetti e le attività qui descritte, è possibile comprendere come la componente centrale del networking in Italia siano le reti di relazioni: andare a una conferenza, partecipare a un festival, parlare e condividere progetti con altre persone, organizzare un incontro tematico e ugualmente, ritrovarsi a parlare in un bar o un ristorante con persone di interessi comuni, diventano un'occasione creativa per produrre nuove progetti e attività.

L'Italia è un paese controllato dai media di comunicazione e in particolare dalla televisione: è normale che per resistere a un medium collettivo, se ne crei uno connettivo, dando vita a una tradizione artistica di networking che investe tutto il territorio nazionale, e che ancora oggi è in evoluzione. E nella creazione di tale connettività diffusa, l'accesso libero alla rete si fa un'occasione per sviluppare la propria comunicazione dal basso, plasmandola a seconda dei propri bisogni. Bisogni che diventano pratiche artistiche sovversive atte a creare nuovi scenari di partecipazione libera e di visibilità per tutti.

Introduzione

Il networking è un'arte. Questo concetto è carico di significato perché unisce due mondi apparentemente diversi, quello delle pratiche di networking e quello dell'arte, che si trovano invece perfettamente integrati in questo contesto.

Fare network significa creare reti di relazione, per la condivisione di esperienze e idee in vista di una comunicazione e di una sperimentazione artistica in cui emittente e destinatario, artista e pubblico, agiscono sullo stesso piano.

In Italia, grazie all'uso alternativo della rete internet, nel corso di venti anni di sperimentazione si è formato un vasto network nazionale di persone che condividono obiettivi politici, culturali e artistici. Attivi in ambienti underground, questi progetti integrano media diversi (computer, video, televisione, radio, riviste) e si occupano di sperimentazione tecnologica, ovvero di hacktivism, secondo la terminologia in uso in Italia dove la componente politica è centrale.

Il network italiano propone una forma di informazione critica, diffusa attraverso progetti indipendenti e collettivi che condividono l'idea della libertà di espressione. Allo stesso tempo, costruisce una riflessione sul nuovo ruolo dell'artista e autore che si fa networker, operatore di reti collettive, ricollegandosi alle pratiche artistiche delle Neoavanguardie degli anni Sessanta (prima fra tutte Fluxus), ma anche alla mail art, al Neoismo e a Luther Blissett.

L'arte del networking si forma dall'intreccio di dinamiche relazionali aperte, in divenire e, in molti casi, di difficile definizione.

ne. Anche coloro che questa arte la fanno (o l'hanno fatta), spesso non la definiscono come tale, oppure preferiscono non circoscriverla in appartenenze univoche.

Fino a tempi recenti, si è raramente usato il termine "arte" per connotare le attività artistiche in rete e si è cercato, invece, di definire tali pratiche creando microcategorie spesso fonte di ambiguità (e accesi contrasti!), anche fra gli addetti ai lavori. Un punto di vista che si colloca perfettamente nel rifiuto del concetto di arte proprio delle Avanguardie artistiche, dal Dadaismo al Futurismo e Surrealismo, fino ad arrivare alle Neoavanguardie degli anni Sessanta, che comunque sempre nei circuiti dell'arte si sono svolte.

In generale, sembra esserci una gran confusione sulle varie definizioni, che vanno da net art (o net.art con il punto fra net e art) a web art, hacker art, new media art, cyber art, arte elettronica, arte digitale. In molti casi, però, la differenza fra queste pratiche è reale e può essere documentata.

Quando si utilizzano termini come net.art (con il punto fra net e art), o hacker art, si rimanda a una serie di pratiche e avvenimenti che nascono in precise fasi di sviluppo di un approccio critico alla rete, come vedremo nelle pagine successive. Alcune volte, però, definizioni categoriche rischiano di delimitare un campo di azione per sua natura in divenire, generando forme di appartenenza fra chi riconosce più o meno valido un termine in base al proprio "sentire comunitario" o alla propria storia artistica.

Allo stesso tempo, definire queste pratiche attraverso il medium di utilizzo non basta più. L'arte del networking è trasversale alle arti che si caratterizzano grazie al mezzo di comunicazione e realizzazione: può viaggiare attraverso mail art, web art, video art, computer art, net.art, software art, ascii art, media art in senso lato. Per questo, si può dire senza forzature che il networking, il fare network, è stata un'arte e lo è tuttora. *La rete come arte*, dunque, liberandosi dalle pregiudiziali del passato e riappropriandosi di un termine che, nella sua vastità concettuale, permette di abbracciare pratiche diverse, senza costringerle in forme rigide, lasciandole libere di trasformarsi attraverso l'intreccio di legami sempre nuovi. Un'arte fuori dalle righe, che comprende, come vedremo, molteplici ambiti d'azione.

Il termine "arte" può aiutare a connotare criticamente una serie di attività che vedono il fulcro nella costruzione di connessioni, net-

work comunitari e reti di relazione fra soggetti eterogenei. Le opere di networking qui raccontate permettono di ricostruire lo sviluppo delle realtà che, dagli anni Ottanta, hanno proposto un uso creativo, condiviso e consapevole delle tecnologie, dal video al computer, contribuendo alla formazione di una comunità hacker italiana. Un percorso che va dalla mail art alle BBS (reti telematiche alternative diffuse in Italia ancor prima di internet), fino agli Hackmeeting, alle Telestreet e alle pratiche di networking e net.art.

Il campo di ricerca principale di questo libro è l'Italia, poiché qui le pratiche di networking hanno determinato la costruzione di una rete di progetti che non ha uguali in nessun altro paese. In Italia, si è formata una scena con una forte identità e con un proprio sentire artistico, tecnologico e politico. Le forme di attivismo artistico (artivism) e tecnologico (hacktivism), sono strettamente interconnesse in un network capillare diffuso su tutto il territorio nazionale.

In Italia, l'idea di cyberpunk e di hacking ha assunto una tipologia del tutto particolare, strettamente connessa alla storia della telematica alternativa e agli ambienti di movimento, cosa che nella maggior parte dei paesi esteri non è avvenuta. Dai noi, infatti, si preferisce usare il termine hacktivism per definire pratiche artistiche e mediatiche, dandogli una valenza attivista e politica che non è sempre riconosciuta come tale al di fuori dell'Italia. In qualche modo, il nostro paese costituisce un laboratorio di sperimentazione underground che può diventare un modello per molti altri. Ma, allo stesso tempo, rappresenta una sorta di "isola" creativa che non sempre è in grado di esportare il proprio operato. Da qui, l'idea che la "scena italiana" sia stata pressoché marginale.

Sicuramente, tale affermazione deriva dal fatto che in molti ambienti di sperimentazione è esistito, e in parte ancora esiste, uno scoglio linguistico per cui artisti e attivisti tendono a utilizzare solo la lingua italiana e a diffondere le loro attività nei canali locali. Molto spesso, inoltre, proprio le dinamiche "comunitarie" dell'attivismo politico hanno reso alcuni processi più lenti. Comunque, diverse realtà italiane qui descritte sono collegate concettualmente a quelle internazionali, che molto spesso costituiscono una importante fonte ispiratrice.

Questo libro vuole fare luce su tutta una serie di attività che dagli anni Ottanta, in Italia e fuori, hanno trasformato la conce-

zione di arte come oggetto in un'arte come rete di relazioni, possibilità di intervenire personalmente e collettivamente nella creazione di un prodotto artistico. La formazione di un'arte come network pone le sue basi teoriche e pratiche molto tempo fa.

Già le Avanguardie del Novecento hanno spostato l'attenzione dall'oggetto artistico alla vita quotidiana, contribuendo a scalfire la nozione di "originalità". Ma è con le Neoavanguardie degli anni Sessanta che il pubblico entra direttamente nel processo di creazione dell'opera con l'happening in cui tutti, almeno idealmente, sono contemporaneamente produttori e fruitori di informazione. Negli happening e in Fluxus l'arte si fa inter-azione, invitando lo spettatore a eliminare la distanza fra se stesso e il prodotto artistico, con lo scopo di rendere obsoleta la dicotomia artista-spettatore (che comunque in parte rimane).

Ma è soprattutto in contesti al di fuori del circuito delle gallerie e dei musei che si concretizza realmente la possibilità di sperimentare l'arte come inter-azione collettiva, spostando il dibattito dal luogo artistico alla realtà sociale quotidiana. Questo avviene dagli anni Settanta fra i graffitisti e nel movimento punk, fino ad arrivare ai circuiti delle reti telematiche antagoniste e al movimento hacker attuale. Fanno parte di questo network attivisti, artisti e collettivi che hanno come comune denominatore l'uso autogestito dei media nelle proprie azioni, intendendo come autogestione l'auto-organizzazione e l'auto-produzione dei mezzi comunicativi e delle pratiche artistiche.

Nel punk, movimento che in Italia costituisce la base per molte pratiche di attivismo artistico e tecnologico successive, il concetto di autogestione si manifesta nella volontà di scalfire l'opposizione fra dilettante e professionista, dimostrando che è possibile auto-produrre la propria arte (musica, riviste, materiale informativo, ecc.) al di fuori dei circuiti di mercato.

Nell'ambito delle pratiche dei graffitisti, invece, l'autogestione si manifesta nell'azione che personalizza con delle TAG i muri del proprio spazio di vita, attivando una comunicazione in movimento fra diverse identità anonime.

Il concetto di autogestione è determinante anche per lo sviluppo della telematica alternativa italiana e delle forme di networking successive. La scena cyberpunk italiana e il movimento hacker dimostrano che, partendo da un utilizzo consapevole della tec-

nologia e degli strumenti del linguaggio, è possibile concepire un'arte in cui intervenire personalmente, attivando un processo aperto, in divenire. Queste dinamiche si diffondono in Italia già dalla metà degli anni Ottanta, soprattutto nell'ambito dei Centri Sociali Occupati, sviluppandosi attraverso un uso indipendente della tecnologia e mediante la creazione di pratiche collettive a finalità artistica e politica, formando una rete di progetti diffusa in tutto il territorio nazionale.

Contemporaneamente, inizia un percorso di analisi e critica sulla cultura della rete che trova la massima espressione negli anni Novanta, dando il via alle prime sperimentazioni sulla realtà virtuale e ponendo le basi per la formazione di una *net culture* italiana. Tali processi coinvolgono diversi artisti, fra cui, per citarne alcuni, Giacomo Verde, Antonio Glessi e Andrea Zingoni dei Giovanotti Mondani Meccanici, Massimo Contrasto, Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi, Claudio Parrini e il collettivo di Strano Network, Simonetta Fadda, Mario Canali e il gruppo Correnti Magnetiche, Flavia Alman e Sabine Reiff del gruppo Pigreca, Helena Velená, il regista Mariano Equizzi, insieme a curatori di pubblicazioni specializzate, come Francesco Galluzzi e tutta la redazione de *La Stanza Rossa*, Alessandro Ludovico di *Neural*, il collettivo di *Decoder/Shake* Edizioni e quelli di Isole nella Rete, FreakNet, AvANa.net, Tactical Media Crew e diversi altri artisti, teorici, attivisti e hacker che hanno agito nell'ambito della telematica alternativa italiana.

Alcuni di loro, hanno sviluppato un'attitudine nei confronti della sperimentazione artistica con i media (dal video al computer) che presenta un carattere fortemente comunitario, che ci fa parlare più in generale di "arte degli hacker" o hacker art.

Con l'hacker art il significato dell'opera d'arte non va più ricercato nella sua manifestazione oggettuale, ma nelle reti di relazione e nei processi collettivi che hanno contribuito alla sua creazione. La storia degli hacker in Italia è strettamente collegata a quella della telematica antagonista e alla formazione di reti alternative di movimento.

In Italia, il concetto di hacker si è formato parallelamente allo svilupparsi di una coscienza critica sull'uso della tecnologia. Hacker non è solo colui che usa la tecnologia per forzarne i limiti, ma soprattutto colui che crede nella libertà dell'informazione (e

aggiungiamo, dell'arte), nell'accessibilità dell'informazione e nello scambio di saperi, e che magari non ha mai visto un computer in vita sua. Per questo, l'etica hacker è l'attitudine di pensiero che meglio accompagna molte delle pratiche qui descritte.

In questo senso, la componente sociale acquista un'importanza centrale: ecco perché spesso in Italia molte esperienze a cavallo fra anni Ottanta e Novanta sono definite come hacking sociale, in cui la sperimentazione sulla tecnologia e sul codice di programmazione, si lega all'idea di condivisione delle risorse e della conoscenza. Seguendo questo obiettivo, artisti, attivisti e hacker italiani agiscono concretamente nel sociale e nella rete internet, mettendo in atto pratiche di protesta come il Netstrike, costruendo siti antagonisti e riviste indipendenti, laboratori hacker (Hacklab) e organizzando incontri collettivi di autoformazione e scambio di competenze (Hackmeeting).

Naturalmente, i progetti di networking artistico non esistono solo in Italia. A livello internazionale, negli ultimi dieci anni mailing list, festival e progetti on-line sono stati, e per molti casi sono tuttora, il territorio di sperimentazione principale per la nascita della net.art e, più in generale, della *net culture* internazionale. Tali esperienze sono fondamentali per sviluppare un approccio critico alla rete e coinvolgono per anni numerosi teorici e artisti. Uno scenario di networking che per partecipazione e diffusione non ha uguali a quello italiano, ma che in Italia acquista un carattere particolare, legandosi direttamente alle pratiche hacker, come dimostra il lavoro dell'attivista Jaromil o seguendo la tradizione blissettiana di intervento "virale" sulla comunicazione come le opere degli 0100101110101101.ORG e degli [epidemiC], per citare coloro che hanno avuto maggiori contatti con la realtà internazionale.

A cavallo fra anni Novanta e Duemila, la cultura del networking in Italia si sviluppa attraverso il proliferare di progetti collettivi che lavorano criticamente sui media e sulla rete internet, ormai a disposizione di tutti e non solo di pochi esperti. Molti attivisti, hacker e artisti, approfittano del diffondersi di strumenti tecnologici a basso costo, da computer a videocamere, per realizzare progetti di grosso respiro che danno una svolta concreta alla cultura italiana del networking, in termini di diffusione nel territorio.

Nascono Indymedia Italia, il network delle Telestreet, il collet-

tivo New Global Vision, il server libero di Autistici/Inventati, che sperimentano criticamente con il computer, il video e la rete internet. A queste realtà nazionali, si collegano molti altri progetti locali che condividono gli stessi obiettivi politici e tecnologici. Fra questi, i collettivi Candida TV, Serpica Naro, Molleindustria e altri gruppi che rispondono attivamente alle problematiche sociali post-new economy, come i ChainWorkers e, nell'ambito delle strategie tattiche di marketing, i Guerrigliamarketing.it.

La maggioranza dei progetti sopra descritti nasce dopo il contro-vertice G8 di Genova del 2001, territorio non unicamente di duri scontri, repressione e violenza, come la maggioranza dei media ufficiali ha evidenziato, ma anche importante esperienza per chi costruisce informazione dal basso, attraverso telecamere amatoriali, siti internet di movimento, circuiti di radio indipendenti.

Le tre giornate di Genova, con la loro violenza e repressione, sferzano un duro colpo alle forme di antagonismo italiano, ma contribuiscono anche a rendere più incisiva la riflessione critica sui media, sulla tecnologia e sulle forme di attivismo politico.

Insieme ai progetti di networking sopra descritti, si forma un network di persone che rispondono alle strategie oppositive con frivolezza ludico-tattica, mettendo in gioco il proprio corpo e sovvertendo l'idea di azione politica come "resistenza", che proprio a Genova ha dimostrato la sua forza, ma anche i suoi limiti. In questo network l'azione corporea diventa un canale fondamentale per costruire nuove aperture, iniziando a sperimentare nei territori di "confine", anche sessuali. Nascono diversi progetti che vanno a formare una rete allargata, comunemente descritta con il termine "queer" o "pink". Fra questi, spiccano il collettivo Sexyshock di Bologna, il Phag-Off di Roma, i Pornflakes di Milano, la cui attività si inserisce in un discorso di riflessione sulla sessualità, pornografia e sperimentazione artistica che pone le basi già negli anni Novanta, tessendo una rete di esperienze che va dal cyberfemminismo fino al Netporn, la sperimentazione pornografica in internet.

La descrizione dei legami che intercorrono in questo dinamico network italiano di sperimentazione artistica, tecnologica e politica, vuole dimostrare come sia possibile attuare dei percorsi critici e creativi di successo che investano canali "alternativi" rispetto a quelli dominati dall'economia di mercato, dalla politica del controllo e dall'informazione commerciale, spesso presentati nel-

le società occidentali come gli unici possibili. Una critica allo *status quo* che investe non solo il piano sociale e politico, ma anche artistico, come per esempio accadde con l'episodio del Complotto di Tirana all'inizio degli anni Duemila. Questa azione, che in pochi conoscono, sferza un duro colpo al sistema dell'arte italiano che si regge sulle dinamiche commerciali e, mettendo in luce la vacuità del circuito di relazioni collezionista-mercato-artista, dimostra che la sfida artistica attuale sta nell'invenzione di nuove modalità d'azione e nuovi contenuti.

I progetti di networking descritti in questo libro agiscono in quegli interstizi, fratture sociali e culturali apparentemente ai margini della vita quotidiana, ma che in realtà costituiscono un territorio importantissimo per la re-invenzione e riscrittura di codici simbolici ed espressivi con cui trasformare e decodificare il nostro presente. Non stupisce, quindi, che la rete internet con cui tutti oggi lavoriamo sia in realtà il frutto di connessioni, battaglie e relazioni che vedono gli hacker giocare un ruolo prioritario, come non stupisce che molti soggetti qui presentati siano stati precursori di diversi processi artistici e culturali che hanno contribuito a formare l'attuale immaginario tecnologico e mediatico italiano.

Questo libro vuole dare il giusto peso e valore a molte pratiche artistiche, sociali e culturali che hanno contribuito, con la loro rete di legami politici, artistici, tecnologici e affettivi, a rendere un po' più affascinanti gli strumenti con cui oggi ci relazioniamo quotidianamente, dal video al computer alla rete internet. Con la speranza che le esperienze qui raccontate diventino un modello per tutti coloro che vorranno continuare a lavorare creativamente negli interstizi e fratture del quotidiano o che si batteranno per far sì che tutto questo emerga allo scoperto, permettendo a chiunque di farlo proprio. Naturalmente, le componenti di networking personale giocano un ruolo centrale nell'approcciare argomenti come questi. La mia analisi va quindi pensata come una delle tante possibili e mi aspetto che ne seguiranno delle altre, dettate dai mondi personali che ognuno si è costruito, seguendo le proprie dinamiche di rete. Rimando quindi a un futuro di nuove connessioni e condivisioni, aprendo i contenuti di questo libro a riflessioni e rielaborazioni successive, con la stessa passione, entusiasmo e, anche, idealismo che ha caratterizzato questi ultimi venti anni della storia del networking italiano.

Culture del networking

Fare network è un'arte

Arte del networking come metafora dell'arte come rete, arte che crea rete. La ricostruzione del concetto di networking è fondamentale per dare una giusta collocazione a molte pratiche artistiche di media art degli ultimi venti anni. Concetto più volte preso a prestito nelle pubblicazioni sui nuovi media, è stato di rado analizzato nelle sue caratteristiche peculiari, a parte il caso di alcune pubblicazioni diffuse per lo più in circuiti indipendenti o promosse da case editrici specializzate¹.

L'arte del networking è invece una pratica artistica che ha le sue origini in tempi molto lontani. Fare network significa creare reti di relazione, condividere esperienze e idee, realizzare contesti in cui le persone possano sentirsi libere di comunicare e di creare artisticamente, in maniera "orizzontale", in modo che emittente e destinatario, artista e pubblico si confondano, perdano il loro significato originario.

L'arte del fare network si basa sulla figura dell'artista come creatore di piattaforme di condivisione e contesti di connessione e scambio, figura che si dilata fra tutti coloro che accettano l'invito e che a loro volta creano occasioni di rete. Per questo, non ha più senso parlare di artista, ma il soggetto attivo diventa l'operatore

¹ Fra queste, la casa editrice AAA Edizioni di Vittore Baroni e Piermario Ciani la cui attività è descritta nel paragrafo dedicato alla mail art di questo capitolo.

di rete, o networker. È forse anche il tipo di arte contemporanea più difficile da definire, perché non si basa su oggetti, né unicamente su supporti digitali o analogici, ma sulle relazioni e processi in divenire fra individui. Individui che a loro volta possono creare altri contesti di relazione, oppure dare vita a prodotti creativi, che però hanno importanza se inseriti nell'idea allargata di condivisione.

Le logiche di business spesso legate agli ambienti tradizionali dell'arte contemporanea, lasciano posto a quelle del "baratto", del dono spontaneo.

Forse proprio per questo, esistono poche pubblicazioni sull'argomento, perché è sempre stato considerato più importante vivere certe dinamiche che scriverle. Inoltre, nell'ambito delle mostre e nei testi scritti si deve necessariamente operare una selezione, un aspetto che nell'idea del networking, invece, non esiste. Tutti possono partecipare proponendo i propri materiali ed esiste totale libertà.

Partiamo quindi dalle origini. Secondo la mia ricostruzione, le prime forme di arte come network si trovano nel XVI secolo, in particolare nel periodo del Manierismo. Quest'epoca si caratterizza fortemente per le interconnessioni fra artisti di diversi paesi, dal Nord Europa fino all'Italia. Personaggio chiave è Albrecht Dürer, che fra le sue diverse opere ha realizzato xilografie e incisioni di straordinario interesse, le quali hanno influenzato fortemente l'iconografia dell'epoca. Pensiamo per esempio alla celebre *Melancholia*, xilografia del 1514. Già nella seconda metà del Quattrocento in Germania si era diffusa la tecnica di realizzare immagini stampate su carta e prodotte in maniera seriale. Per esempio, Gutenberg aveva stampato nella città di Mainz la sua *Bibbia delle 42 linee*, fatta circolare in circa centottanta copie. In quegli anni si assiste a una vera e propria rivoluzione nel campo della creazione di immagini "in serie", fenomeno che si può realmente paragonare all'avvento della televisione e dei computer e alle tecniche di riproduzione digitale di quasi cinquecento anni dopo.

Con Albrecht Dürer ritroviamo caratteri di forte modernità che gli consentono di diffondere le sue immagini in tutta Europa, dando vita a un network di scambi e relazioni che lo vedono presente anche in Italia. Nel primo XVI secolo l'attività di Albrecht Dürer pone le basi per la formazione di una cultura europea unitaria,

mentre le sue incisioni e xilografie si ritrovano in molti Paesi, a volte anche contraffatte, come per il caso di Marcantonio Raimondi a Venezia. Dürer ha avuto notevoli rapporti con l'Italia, interessato a entrare in contatto con le idee rinascimentali e con personaggi di spicco del tempo, come Giovanni Bellini e Jacopo de' Barbari, creatore fra le altre opere, della celebre pianta xilografica di Venezia².

Tornando alle dinamiche di networking, l'interesse a diffondere le proprie opere in maniera seriale e reticolare si ritrova in diversi altri contesti, sia internazionali che italiani. Il fenomeno contemporaneo che meglio si collega a queste pratiche è la mail art, un filo conduttore che ci porta alle forme di sperimentazione sul video e sui linguaggi artistici presenti nel contesto delle pratiche Fluxus che a loro volta, come scatole cinesi, si inseriscono nel filone più allargato di sperimentazione artistica proprio delle Avanguardie dei primi decenni del Novecento.

Procedendo velocemente nel tempo, il networking come dimensione che attraversa diversi media, favorita dal loro svilupparsi progressivo, in Italia assume una forte identità negli anni Ottanta (nel contesto europeo alla fine degli anni Settanta). In quegli anni si diffondono le macchine fotocopiatrici e il loro utilizzo diviene sempre più costante negli ambienti del "dissenso". Basta pensare alla produzione massiccia di punkzine e fanzine nei Centri Sociali e fuori. Inoltre, nel punk ritorna diffusamente l'idea della morte dell'arte, per aprire a tutte le possibilità creative. Chiunque può suonare, basta averne voglia. Il *do it yourself* punk si trova poi in successivi fenomeni di networking, combinandosi con gli influssi della mail art, dal Neoismo al Plagiarismo, a Luther Blissett, fino a giungere agli anni Novanta, quando la dinamica di rete si afferma a livello di massa attraverso il computer e internet.

Negli anni Novanta, l'idea di networking si sviluppa ulteriormente, assumendo nuove forme nell'ambito dell'etica hacker. Questa, come un happening artistico, non può prescindere dall'idea che la tecnologia va pensata criticamente come un mezzo aperto. Il termine *hack* letteralmente significa "trovata geniale", in que-

² Per approfondire l'argomento delle influenze di Albrecht Dürer in Italia, consultare il sito della Triennale Europea dell'Incisione
<<http://karaartservers.ch/udine/durer/durer.i.html>>.

sto caso nel campo informatico, a cui si associa il concetto di scambio e condivisione sociale, finalizzata a diffondere informazione e conoscenza libere. L'approccio alla tecnologia non è effettuato per distruggere, ma per creare, per dare vita a processi aperti in cui l'uso del computer è un mezzo importante ma non un fine ultimo. Questa "attitudine" nasce alla fine degli anni Ottanta in Italia con il diffondersi delle Bulletin Boards System (BBS), banche dati telematiche in cui inviare e propagare informazioni da nodo a nodo, collegandosi attraverso computer e modem, dando vita a piattaforme di condivisione che hanno segnato la storia futura di internet.

Anche in moltissime opere di net.art si trova quest'idea del fare network come arte. Gli italiani Marco Deseriis e Giuseppe Marano definiscono la net.art come "l'arte della connessione", descrivendo, in un libro che ne riporta nascita e diffusione, gran parte del fenomeno sviluppatosi a livello internazionale negli anni Novanta³. Infatti, gran parte della corrente della net.art si è propagata proprio attraverso ambiti di discussione collettiva. Mailing list come "Nettime" <www.nettime.org>, ne sono un esempio concreto, insieme a molti altri.

L'arte di fare network supera l'idea dei media come contenitori, ma va interpretata come un'opera concettuale, in cui è il mettere in connessione che conta, sovvertendo l'idea di arte realizzata da un unico autore. *L'arte è facile*, dunque, come ha detto l'artista Giuseppe Chiari nel 1972, liberando lo spettatore dall'inibizione nei confronti di un'arte "superiore"⁴.

Dal ready-made a Fluxus

L'inizio di questo percorso si colloca nel periodo delle Avanguardie storiche, epoca in cui, conseguentemente all'affermarsi della *folla metropolitana* come soggetto sociale (concretamen-

³ Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net.art, l'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003.

⁴ Per una biografia approfondita e analisi sul lavoro di Giuseppe Chiari, consigliamo il paragrafo <www.wikiartpedia.org/index.php/Chiari_Giuseppe> su *WikiArtPedia, La Libera Enciclopedia dell'Arte e le Culture delle Reti Telematiche*, progettata da Tommaso Tozzi.

te visibile nelle prime Esposizioni Universali della seconda metà dell'Ottocento), ci si avvia verso il costituirsi di una società di massa⁵.

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 Marcel Duchamp del 1917 dal titolo *Fontana*, in cui un orinatoio diviene un'opera d'arte, semplicemente attraverso il "gesto" dell'artista che lo legittima come tale, firmandolo. La pratica del ready-made decontestualizza l'oggetto stesso attribuendogli nuovi e diversi significati. Con il ready-made si dà inizio a quelle pratiche artistiche che fanno degli elementi di vita quotidiana un'opera d'arte, scardinando completamente il concetto tradizionale di opera d'arte stessa. L'opera può essere anche un oggetto di uso comune, che diventa arte semplicemente in seguito alla decisione dell'artista.

La pratica del ready-made viene portata avanti negli anni Cinquanta dal New Dada in America e dal Nouveau Realisme in Europa, dando vita a composizioni di oggetti del quotidiano, che si ricollegano ai *collages* delle Avanguardie storiche, ma vi inseriscono anche oggetti di scarto. Per esempio, la serie delle *Poubelles* di Fernandez Arman ricorda l'opera del dadaista Kurt Schwitters, che compone *assemblages* con materiale consumato e degradato. Robert Rauschenberg associa invece ai frammenti del quotidiano la pittura gestuale dell'Action Painting.

La stessa presenza del quotidiano si trova nella Pop Art degli anni Sessanta, in cui la standardizzazione della produzione industriale assume valenza artistica. L'idea di far rientrare la vita nell'arte la si trova anche in Piero Manzoni, che lavora negli anni Sessanta sulla scia dell'onda pop: nel 1961 produce un'opera com-

⁵ Sul processo di affermazione della folla metropolitana come soggetto sociale, cfr. Alberto Abruzzese, *Lo splendore della TV*, Genova, Costa & Nolan, 1995. Nel testo di Abruzzese, 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.

posta da una serie numerata di barattoli contenenti la ormai celebre “merda d’artista”. Simonetta Fadda nota, comunque, che qui la figura dell’artista come creatore è centrale.

Piero Manzoni rende la merda arte proprio perché l’ha prodotta lui, è lui che la legittima come tale. È un’affermazione paradossale del potere dell’artista sulla realtà, che fa rientrare la vita nell’arte (come precedentemente aveva fatto Marchel Duchamp). Solo successivamente, con le pratiche artistiche di networking in internet, il punto di vista viene invertito: non si cerca più di far rientrare la vita nell’arte, ma l’arte nella vita. Questa è la vera rivoluzione del nostro presente (Fadda, 2006, conversazione privata con l’autrice).

La ricerca sul rapporto arte-vita si ricollega alle performance e agli happening della fine degli anni Cinquanta. Opere-evento che, affermandosi soprattutto nel decennio successivo, determinano una sempre maggiore stretta fra pratiche artistiche ed esperienze concrete. L’opera d’arte si smaterializza fino a diventare evento, seguendo il percorso iniziato da Giacomo Balla e Fortunato Depero nel *Teatro di oggetti futurista* e con le serate spettacolo Dada. Con gli happening prende piede una forma di arte che si fa processo in divenire, eliminando quasi del tutto la componente oggettuale. L’arte si fa azione e lo spettatore viene invitato a intervenire personalmente, a partecipare a un processo. In queste pratiche artistiche si gioca sul fattore del non prevedibile: l’arte vuole essere scoperta, esperienza, pratica comportamentale, interazione.

Nelle azioni di Allan Kaprow, ideatore degli happening come opere-evento, i collaboratori agivano seguendo una partitura, ma pur conoscendo il punto di partenza, l’opera risultava dall’azione combinata di artisti e spettatori. Con la pratica degli happening comincia una forma di *arte intermediale* che unisce espressioni teatrali, musicali, letterarie, pittoriche, scultoree. Per esempio, agiscono nel medesimo ambito artistico la compagnia di ballo di Merce Cunningham e il musicista John Cage, ispiratore di Fluxus. Ed è proprio Fluxus il centro principale del nostro discorso sul networking, perché porta con sé dei presupposti che si ritroveranno in molta arte collettiva successiva, ponendo le basi per la cultura delle reti come la intendiamo oggi.

Fluxus ha cercato di eliminare le barriere fra il compositore e chi ascolta, tra l’artista e chi osserva, tra il cantante e il pubblico,

mantenendo attivo un costante dialogo fatto di pratiche concrete, minimali, effimere e iconoclaste, in cui la componente della sorpresa e dell'ironia sono centrali. Una "filosofia gettata nel reale", per dirla alla Ken Friedman, che ha rivoluzionato completamente la concezione di evento artistico. Nonostante comunque i presupposti di base, quasi tutti gli eventi Fluxus avvenivano sullo *stage*, sul palcoscenico, mantenendo ancora, nei fatti, la distanza con il pubblico, che interveniva più con il suo "esserci" che fattivamente con le proprie azioni. In ogni modo, Fluxus è fondamentale per interpretare successivi fenomeni dalla mail art al Neoisimo, a molte sperimentazioni video e via computer successive.

La nascita del movimento Fluxus si colloca nel periodo che va dalla fine degli anni Cinquanta all'inizio degli anni Sessanta. Fluxus, che vede attivo lo stesso Marcel Duchamp, raccoglie presenze artistiche eterogenee, che entrano in contatto inizialmente a New York, a Manhattan, nel quartiere SoHo. Nel 1958, alla New School for Social Research si incontrano molti degli allievi di John Cage, da Allan Kaprow, a Dick Higgins, Alison Knowles, Jackson McLow, Richard Maxfield, George Brecht e Al Hansen. Questi costituiscono il nucleo di base del movimento che si diffonde poi in Europa, grazie soprattutto all'azione di George Maciunas, una figura chiave per Fluxus.

Vero e proprio networker del gruppo, Maciunas dà vita nel 1961 alla galleria A/G insieme ad Almius Salcius, contribuendo alla formazione di una vasta rete composta da molte personalità attive in ambito letterario, nel teatro, in filosofia, nella musica, nella danza, nella performance e nell'arte contemporanea in genere, che gravitano fra New York e, successivamente, San Francisco, come La Monte Young, Yoko Ono, Terry Riley e Simone Forti, per citarne alcuni.

All'inizio degli anni Sessanta, è proprio grazie a Maciunas e Higgins che Fluxus si diffonde in Europa, incontrando personalità come Robert Filliou, Joseph Beuys, Nam June Paik, Wolf Vostell e musicisti come l'italiano Giuseppe Chiari fondamentali per il loro contributo nel campo dell'arte contemporanea.

Fluxus è stato centrale per dare vita non solo alla nozione di *intermedia*, che ben si ritrova nelle pratiche di networking successive, ma anche a quella di evento collettivo processuale. Eventi detti *fluxus-events* o *flux-concerts* a seconda dei casi, che si basa-

vano sul mettere in scena pubblicamente delle istruzioni apparentemente banali, semplici gesti di vita, contenute su piccole partiture (*fluxus-event scores*).

L'idea di *intermedia*, termine che è stato usato per la prima volta in dimensioni più modeste dal poeta filosofo Samuel Taylor Coleridge⁶, descrive la pratica di combinare insieme diversi media e diverse forme di espressione artistica, che spaziano dal disegno alla poesia, dalla pittura al teatro. Un concetto quasi naturale per Fluxus, considerando le molteplici e interdisciplinari presenze all'interno del movimento. Nei *fluxus-events*, gli schemi espressivi tradizionali subiscono una rottura, mentre si fa fondamentale l'intervento spesso ironico e provocatore di micro-oggetti della vita quotidiana, da cappelli a racchette da ping-pong, corredati da icone ricorrenti che diventano quasi "mistiche". Azioni comuni che vengono decontestualizzate e rese concetto, assumendo un significato nuovo, spesso imprevedibile.

La prima forma di raccolta dei *fluxus-events* si trova nelle partiture per i *flux-concerts*: i performer leggevano indicazioni o proposte di azioni da seguire, una sorta di "composizione aperta" da realizzare durante l'happening. Successivamente, sono stati organizzati in altre forme, dalle raccolte di cartoline come *Water Yam* di George Brecht ai libretti come *Grapefruit* di Yoko Ono, ai *pamphlets* dall'insegna Great Bear, collezione pubblicata negli anni Sessanta da Dick Higgins per la Something Else Press, la casa editrice da lui fondata nel 1964.

George Maciunas è anche colui che si è maggiormente preoccupato di lasciare tracce visibili di Fluxus. Lo ha fatto curando edizioni di eventi e opere individuali o collettive, come la pub-

⁶ Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), poeta, filosofo e critico, è considerato fra i fondatori del Romanticismo inglese. Dell'uso di Coleridge del concetto di intermedia si legge, in inglese, nel testo scritto da Dick Higgins "Synesthesia and Intersenses: Intermedia" pubblicato originalmente nel 1965 su *Something Else Newsletter 1, No. 1* (Something Else Press, 1966), e oggi riportato on-line in UBUEWEB, sito specializzato in arte d'avanguardia. Higgins sostiene che Coleridge utilizzò il termine intermedia nel 1812: "The vehicle I chose, the word 'intermedia', appears in the writings of Samuel Taylor Coleridge in 1812 in exactly its contemporary sense - to define works which fall conceptually between media that are already known, and I had been using the term for several years in lectures and discussions before my little essay was written" (<www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html>).

blicazione *An Anthology*, oppure *Fluxus Yearbook*, realizzando le raccolte *fluxfilms* o creando le cosiddette *fluxboxes*, scatolette contenenti piccoli oggetti “sovvertiti” e lavori multipli. Le scatolette di Fluxus sono opere totalmente multimediali, ognuna diversa dall'altra e portatrici di un'autenticità che rende sempre più chiaro che il networker non è solo un creatore di contesti/eventi collettivi, ma anche un artista della rete vero e proprio⁷.

Diagrammi di Fluxus

Nel periodo dal 1953 al 1973 George Maciunas ha realizzato delle vere e proprie mappe ipertestuali, attraverso schizzi e diagrammi disegnati di propria mano su pagine di blocchetti per appunti secondo la sua concezione di Fluxus come “attitudine alternativa nel fare arte, cultura e vita”⁸. Nel 1961 è proprio Maciunas a coniare il termine Fluxus: l'arte doveva essere *amusement*, divertente, semplice, non pretenziosa e concentrarsi su aspetti insignificanti della vita, non presupponendo grosse competenze per essere compresa e senza alcun valore istituzionale. Fluxus ha agito al confine fra arte e non-arte e va interpretato più come un'attitudine di pensiero, una pratica di vita che un movimento artistico. Il termine Fluxus deriva dal verbo latino *fluere*, ed è visto come l'essere in uno stato di flusso, una sorta di corrente attiva

⁷ Successivamente anche Ken Friedman, artista associato a Fluxus, si è occupato di catalogare diversi *fluxus-events*, inserendovi anche sue performance postume, fra cui i *52 Events*. L'ultima sua pubblicazione è il *FluxusPerformanceWorkBook* (2002), che segue la precedente edizione del 1990, edito insieme a Owen Smith e Lauren Sawchyn. Questo e-book che si può scaricare gratuitamente dalla rete in versione PDF, contiene numerose partiture di *fluxus-events* e *fluxus-concerts* più lavori postumi di altri artisti che sono stati assimilati a Fluxus per il loro orientamento. L'interpretazione (pur personale) del movimento da parte di Ken Friedman gioca un ruolo importante e la pubblicazione contiene testi normalmente di difficile accesso. Si può scaricare da <www.thecentreofattention.org/artists/Fluxus.pdf>. Maggiori informazioni sulle opere di Friedman si trovano sul sito The Centre of Attention curato da Pierre Coinde e Gary O'Dwyer, al <www.thecentreofattention.org>.

⁸ Nel 2005 in Germania è stato pubblicato il catalogo della mostra Maciunas' “*Learning Machines*”, *From Art History to a Chronology of Fluxus*, tenutasi alla Kunstbibliothek di Berlino dall'ottobre 2003 al gennaio 2004 (Schmidt-Burkhardt A. 2005). Una pubblicazione fondamentale per entrare nel vivo di cosa è stato Fluxus attraverso i diagrammi realizzati da George Maciunas.

in cui la vita quotidiana fa il suo ingresso nell'arte. *You don't do Fluxus, you simply are it*⁹.

Per Maciunas, Fluxus non si esauriva semplicemente in un'attitudine di pensiero, ma era visto come una pratica di vita e un essere nell'arte in maniera aperta, totale e allo stesso tempo liberata. In opposizione al *glamour* della Pop Art, Fluxus nasceva come una forma di arte "facile". Grande conoscitore della storia dell'allora Unione Sovietica (vista la sua infanzia trascorsa in Lituania), Maciunas ha unito la sua convinzione nei valori democratici dell'arte con l'idea di realizzare progressivamente una sorta di Arte Totale, prendendo spunto dalle correnti costruttiviste russe e dai movimenti anarchici dei primi anni Venti e lavorando sui concetti di "Slavofilismo" in opposizione all'"Occidentalismo" (definizioni da lui coniate). Infatti, la sua biografia lo ricollega strettamente a tre paesi, USA, Germania e Lituania, e questo si ritrova nei suoi lavori e anche nel suo fare di Fluxus un vero e proprio network espanso di artisti "ipermediali". Nella sua posizione mantenuta con ferma coerenza negli anni, Maciunas si è ispirato anche al Left Front of the Arts (LEF), fondato nel 1917, un'associazione di artisti socialisti a cui lui alludeva nella sua posizione di superamento dell'arte borghese, dell'idea tradizionale di musica, teatro, scultura, pittura e poesia in vista di una nuova forma di arte "espansa".

Nelle sue *Fluxcharts* (i diagrammi di Fluxus), Maciunas applica il concetto dell'espansione dello spazio-tempo proprio della musica sperimentale di John Cage nella ricostruzione di macro periodi storici. Il primo diagramma, iniziato nella primavera del 1950, è l'*Atlas of Russian History*, seguito nel 1958 dall'*Atlas of Prehistoric Chinese Art* e successivamente dalla *Greek and Roman History of Art Chart*, tematiche affrontate da Maciunas nei suoi studi universitari. Pur se costruiti in semplici fogli di *block notes*, i diagrammi storici di Maciunas sono decisamente ipertestuali e tridimensionali. Suddivisi in aree di contenuti scritte con una elegante e minuta grafia inserite all'interno di assi spazio-temporali, in realtà vanno letti aprendo successive "finestre", costruite con altri pezzetti di carta incollati vicino al testo da approfondire, come se fossero dei pop-up cartacei.

⁹ Cfr. Owen F. Smith, *Fluxus. The History of an Attitude*, San Diego, 1998.

Il primo diagramma relativo espressamente a Fluxus è datato dicembre 1961, presentato pubblicamente durante una piccola manifestazione estiva neo-Dada organizzata da Maciunas nella Galerie Parnass di Wuppertal. Nessuno conosceva Fluxus in Europa allora, e la cosa fu annunciata come una rilettura delle opere di John Cage e una presentazione dell'estetica dell'arte post-Cage in America. L'evento è presentato in modo rigidamente accademico, con lo stesso Maciunas che prepara una lettura del suo scritto *Neo-Dada in Music, Theater, Poetry and Art*, tradotto in tedesco e recitato dall'attore Arthus C. Caspari. Nel testo, Fluxus non viene espressamente menzionato e il focus sembra essere tutt'altro.

In questo contesto, avviene l'ingresso di Fluxus nella scena artistica europea. Nam June Paik entra nel palco e mostra a sorpresa, dietro a Caspari, uno dei diagrammi di Maciunas disegnato in grosse dimensioni su un cartellone bianco, provocando subito la risata del pubblico. Il diagramma è una riedizione in tedesco del diagramma *Time/time projected in 2dim.space POETRY GRAPHICS/space projected in time GRAPICH MUSIC/Time/Time projected in space MUSIC THEATRE*. Abbreviato con *Time-Space Chart*, lo schema anticipa il concetto delle successive *Fluxcharts* di Maciunas.

L'ampio raggio di pratiche artistiche in cui Fluxus ha operato, è ricostruito nelle *Fluxcharts* in un flusso lineare che va dal Dada alla poesia sonora futurista, ai *dada collages* di Kurt Schwitters. Le categorie poesia, grafica, musica e teatro sono suddivise in tredici altre categorie inserite in una dimensione artistica dello spazio-tempo, detta *time-art* e *space-art*. I diversi Fluxartisti sono collocati all'interno delle tredici categorie in base ai loro campi di espressione e alcuni, come Jackson Mc Low e Dick Higgins sono inseriti più volte per il loro spiccato essere "intermediali".

Maciunas è stato un pioniere dei nostri tempi realizzando periodicamente una *Fluxnewsletter* per chiedere direttamente ai membri del gruppo consigli o indicazioni per inserire i nomi degli artisti e le diverse pratiche nei suoi diagrammi, raccogliendo minuziosamente informazioni su ciascuno di loro e archiviando materiale.

Un successivo diagramma di Fluxus datato 1966, dal nome *Fluxus (Its historical Development and Relationship to Avant-garde Move-*

ments), è diviso in due parti. In quella superiore, Maciunas cerca di dare una definizione di cos'è arte e cosa non-arte. La parte inferiore è invece una schematizzazione di cosa è Fluxus rapportato a tutti i vari *ismi* distinguendolo dal Modernismo. Le radici di Fluxus si trovano per Maciunas nel teatro barocco e negli spettacoli "multimediali" dei giardini di Versailles, arrivando fino ai ready-made di Marcel Duchamp e la musica di John Cage, diretti predecessori. Quindi, avviene una schematizzazione per categorie spazio-temporali degli artisti appartenenti o meno a Fluxus. In questo schema però, come nei successivi *Expanded Art Diagrams*, è interessante notare che Maciunas non realizzò una semplice lista di nomi, ma divise le persone in quattro categorie principali.

Qui troviamo forse il "lato oscuro" di questa affascinante operazione di storicizzazione di George Maciunas, un tratto che la rende di certo meno "macchinosa" e più umana. Il tallone d'Achille del networker è spesso la sua mania di schematismo e catalogazione. Questo è anche l'aspetto più delicato dell'arte del networking, strettamente connessa con le componenti personali ed esperienziali di chi la porta avanti.

La prima categoria dello schema include i pre-Fluxisti George Brecht e Ben Vautier, già attivi in questo contesto prima della nascita di Fluxus. Poi, compare nella linea spazio-temporale lo zoccolo duro del gruppo: sempre George Brecht e Ben Vautier, George Maciunas, Robert Watts, Philip Corner, Dick Higgins, Alison Knowles, Benjamin Patterson, Nam June Paik, Jackson Mac Low, Tomas Schmit, Emmett Williams, Henry Flynt, inseriti nella categoria "Fluxus". Di seguito, compaiono gli "indipendenti", da Joseph Beuys a Ray Johnson a La Monte Young che hanno lavorato solo temporaneamente con Fluxus. Infine, sempre seguendo la linea di progressione temporale, che va dal 1959 al 1966, compare il gruppo degli "esclusi", ex-membri di Fluxus, che a parere di Maciunas hanno deciso di allontanarsi dal gruppo. Sono riconoscibili nei diagrammi con una linea spezzata nella continuità dell'asse temporale.

Le motivazioni apportate da Maciunas per questa lista degli estromessi, sono: "attitudine anticollectiva, eccesso di individualismo, desiderio di gloria personale, complesso da prima donna" e sono inseriti in questo gruppo, elencati nell'introduzione al diagram-

ma, numerosi esponenti riconosciuti internazionalmente parte del movimento¹⁰. Ragioni secondarie, ma non abbastanza per non essere “esclusi” erano “opportunismo, trasferimento in gruppi rivali a seguito di offerta di maggior pubblicità, attitudini competitive e creazione di pratiche rivali”. Nam June Paik fu in seguito “estromesso da Fluxus” nei diagrammi di Maciunas, come altri artisti, e questo atteggiamento provocò forti polemiche interne, in cui gli appartenenti al gruppo si chiedevano cosa fosse realmente Fluxus e quali i suoi confini, accusando Maciunas di applicare le stesse pratiche di espulsione di Guy Debord nell’ambito dell’Internazionale Situazionista o di André Breton con la creazione dei criteri di appartenenza al Surrealismo. Nonostante queste accuse, dovute soprattutto a differenze di posizioni ideologiche con gli altri membri del gruppo e sicuramente a una personale visione dei criteri di appartenenza, Maciunas continuò la sua metodica e instancabile storicizzazione di Fluxus e delle pratiche artistiche connesse.

Nel 1966 diede vita all’*Expanded Art Diagram*, descrivendo lo sviluppo della performing art fino al 1966, anno in cui l’esperienza Fluxus si considera generalmente terminata. Il diagramma costituisce il retro del volantino della *Fluxfest Sale* ed è stampato in circa 2000 copie. Questo diagramma segue lo schema dei precedenti, includendo però la nozione di Political Culture, la cui origine viene segnata nel 1964 all’interno della linea temporale che va dall’iconoclastia bizantina fino alle azioni delle Guardie Rosse cinesi, evidenziando chiaramente il punto di vista di Maciunas nel percepire l’arte come anti-borghese e popolare (posizione che lo avvicina nel diagramma a Henry Flynt). Punto di vista che divenne sempre più predominante negli ultimi anni di attività.

L’opera omnia di Maciunas è stata comunque il *Diagram of Historical Development of Fluxus and other 4 Dimensional, Aural, Optic, Olfactory, Epithelial and Tactile Art Forms* (1973) e arrivò a misurare 1x3 metri, partendo dal 1948 e includendo tutte le

¹⁰ L’elenco completo degli “estromessi” si trova pubblicato nel diagramma realizzato da George Maciunas nel 1966, chiamato *Fluxus (Its historical Development and Relationship to Avant-garde Movements)* e pubblicato in Astrit Schmidt-Burkhardt, *Maciunas’ Learning Machines, From Art History to a Chronology of Fluxus*, The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Vive Versa Verlag, Berlino, 2005.

attività di Fluxus fino al 1971, aggiungendo quindi anche le attività postume. Anche in Italia i diagrammi di Fluxus destarono attenzione e Maciunas si attivò per la pubblicazione del *Diagram of Historical Development of Fluxus* del 1973¹¹. Ma solo nel 1979, un anno dopo la morte di Maciunas, il diagramma fu pubblicato in scala ridotta per la casa editrice svedese Kalejdoskop.

Il network della mail art

La mail art consiste in una rete di relazioni costruite attraverso il circuito postale e si svolge in pratica spedendo e ricevendo lettere, cartoline o qualsiasi altra cosa si voglia da tutto il mondo, instaurando legami “virtuali” con tanti individui uniti semplicemente dall’interesse a comunicare. La mail art, proprio perché fuori dai circuiti di business artistico, è forse sempre stata considerata la Cenerentola dell’arte, ma in fondo questa è stata la sua fortuna, perché nessuno l’ha mai veramente storicizzata e ha sempre conservato quel carattere di originalità e novità che la rende ancora oggi unica e sempre attuale.

La mail art è una forma di arte aperta a tutti. Non prevede selezioni di artisti e nelle poche mostre organizzate su questo tema sono sempre state esposte le opere di tutti i partecipanti ai vari progetti. C’è un simpatico gioco di parole italiano che dice: “mail art=mai l’art”. Questo ci dimostra come diversi mail non-artisti si sono voluti tenere appositamente lontani dai mondi del collezionismo istituzionalizzato e dei musei, così coloro che collezionano frammenti di mail art in archivi senza fine, di solito lo fanno per pura passione.

Nonostante sia riconosciuto da pochi, ovvero da chi la mail art l’ha sperimentata direttamente, questa forma di arte è la vera madre del networking.

Non per niente il termine che la può meglio definire è *Eternal Network*, la “rete eterna”, ideato dall’artista sociologo france-

¹¹ Si legge nel catalogo della mostra *Maciunas’ “Learning Machines”, From Art History to a Chronology of Fluxus*, tenutasi alla Kunstbibliothek di Berlino, che la casa editrice Multipla di Milano, gestita da Gino Di Maggio, si offrì di organizzare la distribuzione del diagramma in mille copie.

se Robert Filliou¹². Una rete eterna che ha coinvolto centinaia di persone a partire dalla fine degli anni Cinquanta, fatta di buste e francobolli e qualsiasi oggetto autoprodotta, o pezzetto di carta reso opera creativa, inviati per posta. Persone legate dall'appartenenza a un network non formalizzato, che per giri di conoscenze sono di volta in volta incluse nella rete, fatta di scambi di indirizzi e spedizioni uno-a-uno e uno-a-molti.

Un processo artistico che unisce in sé la dimensione del pubblico e del privato in maniera armonica, prendendo forma in un network di piccole opere spedite a tutti coloro che entrano nel circuito postale collettivo e allo stesso tempo dando vita a relazioni amichevoli bidirezionali, vissute nell'intimità della propria cassetta delle lettere.

Il più delle volte, un'opera-processo di mail art nasce quando il networker di turno propone dei progetti a tema e invia una specie di bando fra le persone coinvolte nella rete. Queste, se vogliono, possono accettare l'invito e spedire le loro opere di mail art all'indirizzo segnalato. Dall'invio dei progetti, si forma una collezione collettiva che rimane all'operatore di network, mentre i partecipanti sono ricompensati da quest'ultimo con l'invio di una piccola pubblicazione a fine progetto, o con altre forme di edizione indipendente delle opere ottenute.

Per una breve ricostruzione storica, la nascita della mail art è di solito collocata agli inizi degli anni Sessanta, ma ha le sue origini già a partire dagli anni Cinquanta. Vittore Baroni, personaggio chiave insieme a Piermario Ciani¹³ per la diffusione e sviluppo della mail art in Italia, sostiene che in realtà non esiste un vero e proprio punto di inizio della mail art, considerando le infinite

¹² Termine che ha dato il nome a una delle maggiori pubblicazioni sulla mail art, *Eternal Network, A Mail Art Anthology*, a cura di Chuck Welch per la University of Calgary Press, 1995.

¹³ Piermario Ciani, nato nel 1951 a Bertiolo (Ud), è recentemente scomparso nella notte fra il 2 e il 3 luglio 2006. Come si legge nel sito di AAA Edizioni, è stato "allievo di Luther Blissett alla Psychogeographical Art School of London. Ha realizzato immagini con procedimenti manuali, fotochimici, elettrostatici e digitali. Pubblica ed espone le sue opere dal 1976; prima dipinti, poi fotografie, xerografie, ail art, installazioni multimediali ed adesivi. Predilige i supporti cartacei ma spesso le sue opere sono immateriali e si percepiscono ai confini tra la telepatica e la telematica", tratto da: <www.aaaedizioni.it/Ciani.htm>.

possibilità che il mezzo postale può offrire e la facilità con cui realizzare network attraverso buste e francobolli¹⁴.

Comunemente, l'origine della mail art si collega alla figura di Ray Johnson (1927-1995) e alla sua New York Correspondence School, nata nel 1962. Il nome NYCS fa il verso alle tante accademie d'arte di quel periodo che fioriscono nella East Coast. Ray Johnson ci ha lasciato numerose opere di mail art, intere collezioni di cartoline, timbri, francobolli, inviti a eventi mai avvenuti, schizzi e disegnetti, fra cui l'icona del simpatico coniglietto dal naso lungo e sinuoso che oggi è diventato un simbolo. Deceduto nel 1995 tuffandosi vestito di tutto punto da un ponte di New York nell'acqua gelida, atto che da molti è stato considerato la sua ultima performance, ha realizzato un'attività fondamentale di networking, che è stata naturalmente poco riconosciuta dalla critica ufficiale quando lui era in vita, a eccezione di eventi isolati come il *New York Correspondence School Show*, curato da Marcia Tucker al Whitney Museum di New York nel 1970.

Dopo la sua morte, nel 1999, è stata organizzata una grossa retrospettiva sempre al Whitney Museum, segnando in qualche modo la fine di un percorso, che comunque non ha né inizio né fine, proprio per il suo essere aperto ed "eterno". Ray Johnson è stato e rimane un'icona importantissima per la mail art e la sua notorietà fra i membri del network lo colloca fra i principali esponenti dell'arte del networking¹⁵.

Vittore Baroni, sottolineando il collegamento fra la mail art e altri movimenti artistici, cita il Futurismo, con la corrispondenza creativa a opera di Giacomo Balla e Francesco Cangiullo e il Dadaismo, con i collage di Marchel Duchamp e Kurt Schwitters. Nel

¹⁴ Nel 1996, Vittore Baroni e Piermario Ciani hanno fondato la casa editrice AAA Edizioni, fondamentale per la ricostruzione del concetto di networking in Italia, proponendo affascinanti pubblicazioni sul mondo delle controculture italiane e internazionali, dalla mail art e culture della rete, a Fluxus, Neoismo, Situazionismo e su tutti i fenomeni iconoclasti e anti-arte degli ultimi decenni. Fra le varie opere pubblicate dalla AAA Edizioni, troviamo *Arte postale* (1997), *L'arte del timbro* (1999) e *Artistamps* (2000), testi chiave per comprendere il fenomeno della mail art e ricollegarlo a molte pratiche precedenti. La più recente opera di Vittore Baroni è *Post-cards. Cartoline d'artista* (2006), pubblicata da Coniglio Editore, Roma. Sito di AAA Edizioni: <www.aaa-edizioni.it>.

¹⁵ Una interessante ricostruzione della mail art scritta da Vittore Baroni si trova nel primo numero della e-zine indipendente "AH!", diretta da Bruno Capatti (net director) e Attilio Fortini (web director). La rivista on-line "AH!" uscì purtroppo in soli due numeri nel settembre 2000 e marzo 2001, si trova al <<http://digilander.libero.it/wwwart/AH/>>.

testo *The Early Days of Mail Art* nell'antologia *Eternal Network*, l'artista Ken Friedman ricorda anche il famoso "Blue Stamp" (francobollo blu) di Yves Klein, che è stato realmente fatto circolare via posta nella metà degli anni Cinquanta, provocando scalpore fra la burocrazia dell'epoca. Sicuramente però, il circuito in cui la mail art ha fatto maggiormente sentire la sua influenza è stato Fluxus, i cui membri hanno operato in stretto contatto postale. Famosa è la newsletter di Dick Higgins, attraverso cui veniva diffusa l'attività della casa editrice Something Else Press e quella di George Maciunas, finalizzata alla creazione dei suoi diagrammi di Fluxus. Anche Ben Vautier, Robert Watts, Mieko Shiomi sono stati fautori di interessanti esperimenti di francobolli, timbri e cartoline d'artista.

Infatti, ambito di sperimentazione della mail art non è solo l'invio di posta "creativa", ma anche la creazione di francobolli, timbri, adesivi e altro materiale autoprodotta. Il principale canale di diffusione italiano di queste pratiche è stata la rivista di mail art "Arte Postale!", a cura di Vittore Baroni, che ha coinvolto centinaia di persone da Ray Johnson a dei bambini, presentando progetti di musica, testi, cataloghi, cartoline, francobolli, timbri e poesie postali. Il primo numero è datato ottobre 1979, dando vita a un ventennale percorso di pubblicazione a-periodica, seguito più tardi dal bollettino "Real Correspondence" distribuito via e-mail. Ogni numero di "Arte Postale!" è diverso dall'altro e ha un tema specifico, spesso abbinato a progetti espositivi.

Nell'estate del 2000, nel Museo d'arte moderna di Bassano del Grappa si è tenuta la mostra *Sentieri Interrotti. Crisi della rappresentazione e iconoclastia nelle arti dagli anni '50 alla fine del secolo*, con una sezione di mail art a cura di Vittore Baroni. La mostra ha presentato opere e materiali di movimenti come Cobra, Lettrismo, Gutaj, Azionismo viennese, Fluxus, Poesia visiva, ecc. Nel-

La presentazione della rivista nell'editoriale del primo numero, rende evidente lo spirito critico e ironico allo stesso tempo portato avanti dalla redazione: "Un intervistatore interrogando Marcel Duchamp sul suo famoso dipinto *Nudo che scende le scale*, gli chiese se vi era rappresentato una donna o un uomo. Per me? Per voi? Per dovere di citazione il Maestro disse di non averci mai pensato. In effetti cosa avrebbe potuto cambiare... Una verità che non appare che verità è? Voler a tutti i costi ridurre sempre l'esistente alla sua conoscenza, è più una necessità del dominio che della comprensione. Quello del resto ha esiti desiderabili, ma solo per chi si accontenta di vivere. Noi non abbiamo altro da offrirvi che il desiderio di.... AH! Volete favorire? Una piccola dose di sopravvivenza... non è molto; ma forse proprio per questo, inconfondibilmente necessaria". Testo tratto da <<http://digilander.libero.it/wwwart/AH/ah!/AH!.html>>.

la sezione dedicata all'arte postale, Vittore Baroni ha esposto alcuni progetti collettivi realizzati fra gli anni Settanta e Novanta, oltre ad alcune rappresentative pubblicazioni del settore e a una campionatura di lavori individuali (in un percorso cronologico dalle opere di Ray Johnson fino alla mail art trasferita in internet). Per l'occasione, è stato ideato un progetto collettivo dal nome "Il tavolo del piccolo iconoclasta": un lungo tavolo bianco posizionato al centro dello spazio espositivo dedicato alla mail art, con una serie di timbri e sul tavolo alcuni tamponi di inchiostro di diversi colori e pile di fogli con il motivo del bersaglio in cerchi concentrici, impresso su diverse icone simboliche (volti di politici, capi religiosi, celebrità televisive, noti artisti, opere d'arte, marchi di corporazioni multinazionali, ecc.). I visitatori erano incoraggiati a usare i timbri come "armi improprie" nell'atto iconoclastico di annullare le immagini-bersaglio come ritenuto opportuno, conservando poi l'opera realizzata come ricordo della mostra. Questo, per rendere comprensibile e verificabile nella pratica il carattere collaborativo e inclusivo, aperto-a-tutti dell'arte postale¹⁶.

Un aspetto importante che emerge da questa riflessione è proprio il significato del dono, il fatto di fare arte per poi regalarla. La capacità di creare network orizzontali non basati sul fine di lucro, ma con l'idea di creare relazioni spontanee è quindi centrale nella mail art. Anche per questo, l'arte postale è viva ancora oggi, basandosi su meccanismi relazionali propri del nostro vivere e sentire quotidiano che vanno oltre le mode del momento¹⁷.

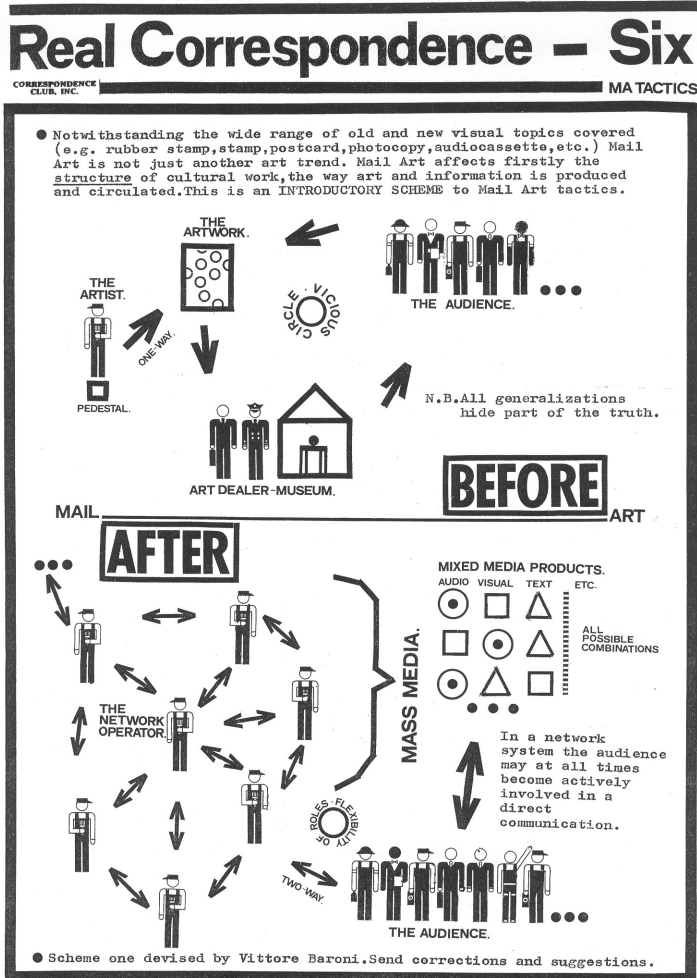
Nell'immagine "Real Correspondence 6" (Vittore Baroni, 1981)¹⁸, questo processo è reso evidente dal passaggio da una comunicazione lineare propria dei circuiti dell'arte tradizionale a quella reticolare della mail art e dell'arte del networking successiva.

¹⁶ Descrizione di Vittore Baroni tratta dal bollettino di mail art "Real Correspondence", settembre 1999. Il bollettino, distribuito gratuitamente per corrispondenza (e poi trasferito via e-mail), è nato nel 1980.

¹⁷ Recentemente Vittore Baroni e Piermario Ciani hanno dato vita al progetto F.U.N., Funtastic United Nation (2001), offrendo un ponte di collegamento fra entità geografiche creative e immaginarie. L'attività si è sviluppata dando vita a incontri, progetti filatelici individuali e collettivi dedicati a personaggi ed eventi di paesi FUNtastici e all'emissione di banconote prodotte dagli abitanti delle F.U.N. e collezionate nel progetto "Bank of FUN" (2003).

¹⁸ Come mi spiega Vittore Baroni in una mail personale, "Real Correspondence 6", del 1981, è parte di una serie di flyers chiamati appunto Real Correspondence. Lo schema è stato poi impaginato nuovamente da Ragged Edge Press nel 1990, in una carto-

Interessante è notare come la figura dell'operatore di network sia inserita al centro del circuito e interagisca allo stesso livello con il pubblico, che si fa creatore attraverso l'uso combinato di diversi mass media.



Vittore Baroni, "Real Correspondence 6", 1981 (parte di una serie di flyers omonimi). Lo schema è stato poi reimpaginato dalla Ragged Edge Press nel 1990, in una cartolina intitolata "The Evolution of Art".

lina intitolata "The Evolution of Art", in cui l'immagine è inserita in una cornice segmentata come un francobollo.

L'immagine mostra anche l'operatore di network della mail art come una figura che ben si ricollega con quella successiva del networker dell'arte via computer, con la ricombinazione dei diversi media nella creazione di una piattaforma di interazione e azione processuale comune. Non a caso, proprio dal circuito della mail art è nata l'idea dei *Networker Congress*, i primi incontri in Italia dedicati a chi opera sulle reti, sia postali che telematiche, come veicolo di comunicazione aperta (il primo è avvenuto nel 1992, nello spazio "Mu" di Vittorio Veneto).

Rimanendo in Italia, altra figura interessante nel panorama della mail art e del networking è Guglielmo Achille Cavellini o CAG (1914-1990). Un personaggio centrale per la storia dell'arte postale, che ha sempre giocato con i meccanismi del sistema dell'arte dando vita a un'opera ambiziosa e allo stesso tempo ironica, di autostoricizzazione. La sua figura è interessante per il nostro percorso perché risulta un ponte fra dinamiche artistiche inserite in un sistema di business e arte del networking come processo, in cui le reti di relazione e condivisione giocano un ruolo fondamentale. Guglielmo Achille Cavellini è citato in diversi scritti di Vittore Baroni, che lo definisce "un personaggio veramente centrale per l'intera avventura dell'arte postale" (Baroni, 1997). Cavellini, fa rientrare il culto dell'ego e del genio individuale nelle dinamiche di rete, di solito avverse a ogni tentativo di autocelebrazione a favore di dinamiche collettive e comunitarie. L'effetto è ironico, paradossale e critico allo stesso tempo.

Già uno dei più noti collezionisti di arte moderna italiani, amico dei maggiori talenti della sua generazione, egli coltiva anche nel tempo una fervida attività pittorica ma è solo nel 1971 che, sentendosi ingiustamente trascurato dalla critica, decide di fare da solo, rendendo oggetto stesso della sua arte una serie di fantasiose strategie promozionali (Baroni, 1997, p. 194).

Ne consegue una fervida attività di produzione di cataloghi di mostre cavelliniane mai realizzate, di francobolli recanti effigi in grandi dimensioni di Cavellini, di adesivi e diari autobiografici, di cartoline autopromozionali, di autoritratti associati a quelli di artisti famosi. "Mostre a domicilio" che richiamano quelle delle Avanguardie inviate via posta a amici e conoscenti del mondo dell'arte e successivamente a tutti gli appartenenti al circuito della

mail art, che Cavellini scopre e rende canale principale per la sua auto-storicizzazione, preoccupandosi di rispondere a tutti coloro che gli scrivono.

La sua capacità di interpretazione ironica e creativa dei meccanismi del business artistico, lo rende uno dei primi *culture jammer* del nostro tempo. Ancor più interessante perché il suo rifiuto del sistema dell'arte non lo fa allontanare da questo, ma lo fa giocare con il suo linguaggio e le sue strategie in prima persona, lavorando sulla promozione del proprio ego senza renderlo anonimo, anticipando molte delle tecniche di marketing creativo e di guerriglia mediatica attuali.

Multi-identità, Neoismo e Luther Blissett

Fondato nel 1979 dall'identità multipla Monty Cantsin a Montreal, Canada e Baltimora in USA, il Neoismo si è diffuso presto in tutta America, Europa e Australia coinvolgendo dozzine di persone. Fino agli anni Ottanta, il network della mail art è stato usato come canale e propaganda per il Neoismo, che si è espresso attraverso Festival di appartamento (Neoist Apartment Festival) in Nord America, Europa e Australia fra il 1980 e il 1998 e attraverso diverse pubblicazioni. Fra queste, va ricordato il magazine "Smile", che ha iniziato a diffondersi dal 1984 dando vita a un network di persone che realizzavano in maniera autoprodotta la propria rivista e la facevano circolare, contaminandola con quella degli altri e seguendo un percorso processuale. Secondo il neoista tENTATIVELY a cONVENIENCE, "il Neoismo è un prefisso internazionale più un suffisso, senza niente in mezzo. Il Neoismo non esiste ed è una pura invenzione dei suoi nemici, gli antineoisti"¹⁹.

Il Neoismo si esprime attraverso pratiche artistiche, sperimentazione sui media e abbraccia una filosofia che presuppone l'uso di identità multiple, la collettivizzazione di pseudonimi, la messa in discussione di concetti come identità e originalità e la realizzazione di *pranks*, paradossi, plagiarismi e *fakes*, componenti che ritorneranno più tardi in movimenti collettivi come il Luther Blissett

¹⁹ Cfr. l'introduzione di Simonetta Fadda a Stewart Home, *Neoismo e altri scritti, Idee critiche sull'avanguardia contemporanea*, Genova, Costa & Nolan, 1995.

sett Project (LBP) e nell'azione di diversi net.artisti, fra cui gli italiani 0100101110101101.ORG.

In Italia, il Neoismo è soprattutto conosciuto attraverso i testi dell'inglese Stewart Home, che sono stati fondamentali per la sua diffusione, ma spesso considerati controversi da molti altri neoisti, inclini a non definire e storicizzare il movimento e a non creare forme di appartenenza. Nella definizione data all'interno dell'Enciclopedia libera Wikipedia, il Neoismo viene considerato una subcultura internazionale, che unisce e combina al suo interno arte sperimentale (correnti come Dada, Surrealismo, Fluxus e Arte concettuale), insieme alla cultura punk, musica industriale, electro-pop, movimenti religiosi e politici libertari e dissacranti, fantascienza e scienza speculativa, graffiti e street-performance, mail art, cultura gay e lesbica e la prima Chiesa del Subgenius²⁰.

Un'interessante e ironica descrizione del Neoismo si trova nell'*Ultimate Manifest of Neoism*, nel sito <www.neoism.net>. Il sito è nato come un esperimento realizzato con tecnologia wiki, per permettere di editare liberamente le schermate e di creare nuovi link e definizioni a proprio piacere, coerentemente con l'idea neoista della collettivizzazione e contaminazione. Nonostante l'esperimento del wiki non abbia portato i frutti sperati, il sito presenta spesso contenuti nuovi, dando l'idea di essere un progetto realmente fluttuante, come mutante è del resto la stessa identità Monty Cantsin.

Simboli-icone del Neoismo sono il ferro da stiro fiammante (*flaming steam iron*), la stampella per appendere i vestiti usata come antenna per creare un flusso telepatico fra le persone, il taglio di capelli improvvisato durante le performance, la croce rossa, un particolare tipo di cibo piccante come il *chili* e il *chapati*. Monty Cantsin non è stato semplicemente un'identità multipla, ma un vero stile di vita per tante persone che hanno abbracciato l'essere neoista nella vita quotidiana, aprendo negozi di video sperimentale, realizzando performance, pubblicando riviste, dando vita a progetti indipendenti.

L'elemento che fa del Neoismo un'arte del networking è evidente nella descrizione degli Apartment Festival (Festival d'appartamento) riportata nel booklet *What is an uh, uh, Apartment Festi-*

²⁰ La definizione di Neoismo su Wikipedia è on-line su: <<http://www.en.wikipedia.org/wiki/Neoism>>.

val del 1981, dal titolo "The APT Project, The Practice of a Common Cause".

Gli APT Festival sono di solito eventi di una settimana che prevedono varie attività come conferenze e performance, ma lo scopo di questi "ritrovi di famiglia", "esercitazioni collettive", "manovre casalinghe", è di creare una situazione semplice e confortevole di incontro fra i vari collaboratori. Gli APT Festival NON sono ritrovi di performance art NÉ festival di installazioni artistiche. Gli APT Festival sono *fêtes mobiles* del neoist-network-web.



The APT Project
the practice of a common cause

The APT festivals are usually one week events with various activities such as conferences and performances, but the main purpose of these "friendship gatherings" "drills", "habitation manoeuvres" is to create a simple and comfortable situation for personal meetings between the concerned collaborators.

The APT fests are **NEITHER** "performance-art" **NOR** "installation" festivals. The APT fests are the "fêtes mobiles" of the neoist-network-web.

"What is an uh, uh, Apartment Festival", immagine dalla pubblicazione *Centre de Recherche Neoiste*, 1981.

Sono proprio i neoisti a parlare di un “network-web” già nel 1981, dando inizio a un discorso sul networking libertario sistematizzato dall’idea del Centre de Recherche Neoiste (CRN). Il Centro di Ricerca Neoista ha avuto origine a Montreal nel 1980 come conseguenza della cospirazione culturale neoista. L’idea era quella di “promuovere una ricerca collaborativa fra diversi individui ‘reclutati’ a livello nazionale e internazionale, con l’obiettivo di condividere e diffondere idee innovative e sviluppare nuove forme di comunicazione creativa”²¹.

Si parla di “Open Situations”, in cui le persone possono catalizzare la propria energia dando vita a una serie di collaborazioni fra gli aderenti al network. Il Centro di Ricerca Neoista ha dato vita all’APT Festival Project nel 1979, iniziando una serie di eventi d’appartamento a Montreal, Baltimora e Toronto.

Per coordinare gli eventi e i progetti collettivi, i neoisti usano la mail art come canale principale, ideando una *spider web strategy* concepita nell’ambito del loro network-web. Fra i vari esempi di mail art ideati nell’ambito del circuito neoista, abbiamo il progetto “DATA” di Pete Horobin²² e naturalmente l’attività di Vittore Baroni, anch’egli entrato in contatto con il network neoista.

Le pratiche plagiariste degli anni Ottanta, di cui il Neosimo fu uno dei massimi propulsori, confluirono successivamente nei Festival del Plagiarismo. Il primo Festival del Plagiarismo ha avuto luogo a Londra nel 1988, organizzato da Stewart Home e Graham Harwood. Stewart Home diede vita ai Festival del Plagiarismo una volta allontanatosi dal Neoismo, aprendoli da una parte a un più vasto pubblico di partecipanti (da mail artisti a diversi personaggi attivi negli ambienti underground), dall’altra circoscrivendoli in pratiche decise a tavolino. In una critica ai Festival del Plagiarismo di John Berndt si legge che

essi sono nati come derivazione dei Festival Neoisti d’Appartamento, eventi che a loro volta sono derivati da un plagio dei Fluxusfestival di alcuni anni precedenti. La differenza principale fra i Festival del Plagiarismo e i Festival Neoisti d’Appartamento è stata l’intenzione di incentrarli sul tema

²¹ Tratto dal libretto “Centre de recherches Néoistes”, 1981.

²² Leggere su: <http://www.thing.de/projekte/7:9%23/horobin_index_index.html>.

del plagiarismo, a discapito dell'approccio più poliedrico dei secondi, che comunque hanno abbracciato un campo di attività maggiore e non presentavano una tematica unica (come quella dell'originalità e della proprietà artistica, tema del primo Festival a Londra nel 1988)²³.

L'ultimo Festival del Plagiarismo si tenne a Glasgow nella settimana dal 4 all'11 agosto 1989, organizzato da Stewart Home e Billy Clark, il fondatore della ormai celebre galleria underground "Transmission" di Glasgow. Altri partecipanti furono Lloyd Dunn (di TapeBeatles), Matthew Fuller, Klaus Maeck e Walter Hartmann (autori del celebre "Decoder Handbuch", 1984, che accompagna il film tedesco *Decoder* scritto e prodotto da Maeck²⁴), Tom Vague, Jamie Reid, Florian Cramer e gli italiani Raf Valvola e Gomma, della rivista "Decoder/Shake Edizioni" (che prende il nome proprio dal film di Klaus Maeck).

Questi ultimi descrivono l'evento nel numero cinque (1990) della rivista "Decoder":

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 "detournamento" del senso l'unica valida alternativa. È 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

²³ Tratto da: </www.thing.de/projekte/7:9%23/y_Proletarian_Posturing.html>, che riporta una critica di John Berndt sul London Festival of Plagiarism.

²⁴ Klaus Maeck è una figura celebre della cultura tedesca post-punk degli anni Ottanta. Gestore di una etichetta musicale indipendente e scrittore del libro ufficiale sulla band Einstürzende Neubauten (*Hör mit Schmerzen*, 1996), Maeck è ricordato soprattutto per aver scritto e prodotto il film *Decoder* (1984). Regista e co-autore del film è Muscha (Jürgen Muschalek), un filmmaker di Düsseldorf autore di diversi Super-8 punk, e terzo co-autore è Trini Trimpop, un musicista punk di Düsseldorf, primo batterista della famosa band Toten Hosen. Fra i vari personaggi coinvolti come attori nel film *Decoder*, ricordiamo William S. Burroughs, Genesis P-Orridge, FM Einheit degli Einstürzende Neubauten e Alexander Hacke. La pubblicazione "Decoder Handbuch" (1984), che accompagna il film, contiene testi di William Burroughs e Brion Gysin, Jean Baudrillard, Genesis P-Orridge, Klaus Maeck e altri.

“art strike”, uno sciopero di ogni pratica artistica e di “oggettivazione” in generale fino al 1993²⁵.

Il termine *plagiarism* è stato una rielaborazione di Stewart Home del concetto situazionista di *détournement*. Guy Debord creò il termine *détournement* (che in italiano il più delle volte viene tradotto con “detournamento”) all’interno dell’Internazionale Lettrista, ibridando il concetto di *plagiat* di Cahiers Lautréamont e il *Verfremdungseffekt* (estraniamiento) di Bertolt Brecht (cfr. Cramer, 2006). Per *détournement* si intende l’atto di sovvertire forme comunicative quotidiane – dai cartelloni pubblicitari alle immagini filmate – appropriandosi del segno linguistico per realizzare una “sovrascrittura semiotica”, isolandolo e inserendolo in un contesto altro, svelando la finzione del comunicare per guardare alla realtà con occhi diversi.

Le pratiche situazioniste hanno le loro radici nel Lettrismo, nel Gruppo Cobra e nel Movimento Internazionale per una Bauhaus Immaginata (MIBI). In esse è centrale la critica radicale dell’arte teorizzata dall’Internazionale Situazionista (1957-1972), l’opposizione ai valori della tradizione “borghese”, la sovversione e il rovesciamento dei valori culturali tradizionali e della quotidianità mediocre della vita, la trasformazione dell’architettura in anti-architettura, il potenziale rivoluzionario del tempo libero, la creazione di “situazioni”, definite come “momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l’organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi” (“Internationale Situationniste”, 1, 1958). A questi concetti, si collega la pratica della psicogeografia, con l’esplorazione emozionale del territorio attraverso le *dérive*²⁶.

²⁵ Resoconto del Festival scritto dal collettivo di Decoder “Decoder on tour-Festival on plagiarism- Glasgow 4-11 agosto 1989” in Tozzi, 1991, p. 203, tratto da “Decoder”, 5, 1990, Milano.

²⁶ In particolare, Guy Debord e Asger Jorn applicano il concetto di psicogeografia alla pratica del *détournement*, realizzando l’opera *Fin de Copenhague* del 1957, una pubblicazione stampata in duecento copie contenente collages dei testi e illustrazioni saccheggiate dai quotidiani locali di Copenhagen, “dripping” di Asger Jorn, rielaborazioni in chiave visuale del vissuto urbano che si fa mappa emozionale. Una buona descrizione della collaborazione fra Guy Debord e Asger Jorn si trova nel testo in lingua inglese di Christian Nolle, *Books of Warfare: The Collaboration between Guy Debord & Asger Jorn from 1957-1959*, pubblicato su <http://virose.pt/vector/b_13/nolle.html>.

L'idea della psicogeografia e della *dérive* sono mutuata dalla proposta di un'architettura infinitesimale di Isidore Isou, che proponeva di sostituire gli elementi costruttivi dello spazio secondo il senso e la volontà di chi vi abita.

La psicogeografia ha la funzione di un esercizio spontaneistico e ludico della vita quotidiana che la *dérive*, passeggiata libera senza itinerario fisso (il cui antecedente è la *flânerie* surrealista) attua in una dimensione umana nuova, fondata sulla liberazione del desiderio e sull'esplosione della soggettività, in opposizione al condizionamento del bisogno consumistico (Debord, 1958).

Il Situazionismo viene sempre citato come la filosofia ispiratrice di diverse pratiche radicali, anche se bisogna dire che nel corso degli anni è stato molto mitizzato, togliendovi quell'imprinting dogmatico-teorico che ha caratterizzato parte della storia dell'Internazionale Situazionista, per farvi entrare invece diverse concezioni libertarie e forme di azione multiple.

All'interno di questo discorso viene automatico associare un'altra pratica collettiva di "singolarità multipla", la *condividualità* di nome Luther Blissett. Un filo conduttore lega le tre identità multiple Monty Cantsin, Karen Eliot e Luther Blissett, pur se esistono delle differenze di base²⁷.

Monty Cantsin è nata come una *open post star* (pop star aperta) e una reale e vivente identità multipla. Il nome fu proposto inizialmente da David Zack a Istvan Kantor e Maris Kundzins, ma solo il primo lo adottò concretamente nel suo percorso artistico e performativo. Proprio perché associabile con persone in "carne e ossa", rischiando spesso di essere identificato con Istvan Kantor, solo nella prima fase del Neoismo è stato usato come un'identità collettiva. Molti neoisti sono infatti conosciuti con altri pseudonimi, come tENTATIVELY a cONVENIENCE, Kiki Bonbon, Reinhardt U. Sevol, ecc.

L'identità Karen Eliot fu invece proposta da Stewart Home come un nome multiplo e anonimo, utilizzabile come firma collettiva

²⁷ Queste considerazioni sulle tre identità collettive sono frutto di uno scambio di mail con Florian Cramer, attivo nell'ambito neoista di Berlino, nonché nelle successive esperienze da Luther Blissett alla software art.

da apportare a opere d'arte o testi scritti, per andare contro l'idea di autore unico. Non nacque per essere associata a persone fisiche, se pur nel corso degli anni è sempre stata ricollegata alla figura di Stewart Home.

Luther Blissett nasce come un fantasma mediatico, una figura mitologica che un'ancora più mitica tradizione associa ai nomi leggendari di Harry Kipper e Coleman Healy. Una figura misteriosa, un'identità ben diversa da uno pseudonimo, non creato per essere esibito in pubblico e un po' come Kaiser Soze nel film *I soliti sospetti*²⁸.

Luther Blissett non è nessuno e nello stesso tempo tutti possono esserlo. Nasce come una leggenda metropolitana con l'obiettivo 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 lasciandovi solo la scorza. Luther Blissett ha origine attraverso l'azione congiunta di personaggi attivi in diversi mondi, dalla mail art al Neoismo alle pratiche radicali estreme, seguendo la scia delle multi-identità Monty Cantsin e Karen Eliot, ma allontanandosi dall'ambiente artistico per aprirsi potenzialmente a chiunque. Non ha senso, a mio parere, scrivere qui quali persone hanno avuto per prime l'idea di lanciare il progetto dato che, fra i tanti, il significato del Luther Blissett Project (LBP) è stato quello di andare oltre le logiche di appartenenza personalistica.

Il nome Luther Blissett deriva dal nome dell'ex-centroavanti giamaicano del Watford (che ha giocato anche nel Milan). Fra le fonti di ispirazione, un progetto di networking di un mail artista inglese che aveva diffuso composizioni e collages di figurine di calciatori, fra cui quella di Luther Blissett. Un'unione felice di suoni come *looter* (predatore) e *bliss* (felicità perfetta)²⁹.

Alla domanda: "Cosa bisogna fare per diventare condividui?", Luther Blissett, 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 intor-

²⁸ Come sostiene Roberto Bui in una conversazione privata con Florian Cramer.

²⁹ Considerazione tratta da Luther Blissett, *Rendez-vous coi ribelli: Intervista a Coleman Healy*, on-line su: <www.lutherblissett.net/archive/215-04_it.html>.

no 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 (Blissett, 1996, p. 19).

Formalmente nato nel 1994, il Luther Blissett Project si è diffuso dall'Italia al Regno Unito, Stati Uniti, Olanda, Germania, Austria, Finlandia, Ungheria. Come un vero e proprio virus, il LBP è arrivato a concepire beffe mediatiche di grande impatto, insieme ad happening, mostre e performance metropolitane, interventi in pubblicazioni, azioni di superamento dell'arte a favore della quotidianità, diventando uno dei progetti più attivi del periodo.

In Italia, Il LBP ha avuto la massima diffusione fra il 1994 e il 1999, dando vita a diversificate esperienze creative e beffe mediatiche fra Bologna e Roma. La componente libertaria del LBP, unita all'idea di creare una rete di tanti multi-vidui e a quella della sovversione delle categorie rigide (fra cui "politica", "spettacolo", "comunicazione mediatica"), ha trovato terreno fertile nel nostro paese, in cui si tende molto a parlare per immagini e per identità d'appartenenza fisse, dal lavoro, alla famiglia, alla casa, alla politica, ecc.

Fra le varie beffe, è ormai celebre quella della partecipazione di Luther Blissett allo show televisivo "Chi l'ha visto?", facendo partire investigatori e affini alla ricerca di un artista concettuale di nome Harry Kipper. Luther Blissett racconta che l'artista sia scomparso al confine italo-jugoslavo durante un giro d'Europa in mountain-bike, intrapreso con l'intento di tracciare la parola "ART" sulla mappa del continente. Inizia un gioco paradossale in cui la *troupe* televisiva segue le (finte) tracce dello scomparso e, solamente poco prima della messa in onda del servizio, scopre che l'identità ricercata è quella di un fantasma.

Un'altra celebre beffa è la realizzazione del libro-fake per la Mondadori dal titolo *net.gener@tion, manifesto delle nuove libertà*, firmato Luther Blissett e pubblicato dalla casa editrice di Milano nel 1996. Tutto corretto in apparenza, ma andando oltre la superficie, i contenuti si rivelano inventati, con tanto di indirizzi internet falsi. Naturalmente il libro viene tolto dalla circolazione abba-

stanza in fretta, appena l'editore si rende conto della beffa (a pubblicazione e diffusione avvenuta...).

Un'azione che è rimasta storica per chi a quei tempi frequentava l'ambiente, è la performance psicogeografica *Bus Neoista*, avvenuta nel giugno del 1995 nell'autobus notturno n.30 di Roma. Durante questa performance, l'autobus è stato "occupato" per dare vita a una festa neoista per le vie di Roma, sovvertendo la quotidianità annoiata di un mezzo pubblico. Le persone coinvolte erano in collegamento diretto via telefono con Radio Città Futura, in cui era in corso la trasmissione Radio Blissett, per creare un'azione ipermediale che collegasse auto, bus, telefoni privati e pubblici, radio, computer.

L'autobus, "corpo mobile nella metropoli", viaggiava per le strade di Roma con passeggeri insoliti, portanti tutti lo stesso nome, Luther Blissett. L'ironia non è stata naturalmente colta dalle forze dell'ordine che sono intervenute, con la consueta prontezza di queste occasioni, sparando dei colpi in aria da sceriffi di un film western per portare in questura diciotto "occupanti del bus" che si rifiutavano di consegnare il proprio documento e che sostenevano di chiamarsi tutti Luther Blissett! Questa vicenda è diventata un vero e proprio mito dell'underground italiano, trasformandosi in una leggenda alimentata da diversi creduloni che, come sempre, non si sono preoccupati di indagare in profondità. In molti articoli e pubblicazioni sull'argomento si legge che l'episodio è avvenuto in un treno, culminando nel marzo dell'anno dopo con un processo, per adunata sediziosa, oltraggio e resistenza a pubblico ufficiale, in cui per tutti gli accusati si legge nella richiesta di rinvio a giudizio: Blissett Luther nato il XX.XX.19XX in XXXX, quivi residente in via XXXX³⁰.

In realtà, nel sito internet della Wu Ming Foundation, si sottolinea che l'episodio è avvenuto in un bus notturno e che nessuno dei diciotto è mai andato in tribunale. Come si legge nel sito, aggiornato all'agosto 2006, è circolata fino a oggi

una versione distortissima di un fatto vero, che si è diffusa grazie alla pigrizia di certi giornalisti di Londra e agli stereotipi sull'Italia di cui si nutro-

³⁰ Come riportato sul sito: <http://www.lutherblissett.net/archive/228_it.html>.

no (e di cui nutrono il loro pubblico). Certo, siamo un Paese con sacche belle rigonfie di illiberalità, *praesumptio culpae* e abusi polizieschi, ma survvia, chi di voi è mai finito in tribunale perché privo di biglietto ferroviario?³¹

La beffa più complessa ha luogo in Lazio nel 1997, diffondendo la notizia che nella zona del viterbese si svolgono messe nere e riti satanici, documentati da tracce fisiche, testuali e audiovisive lasciate dai presunti “cultori del demonio”. La beffa copre l’arco di un anno, generando ovviamente una totale “paranoia di massa” (Wu Ming, 2006), tanto che la trasmissione televisiva *Studio aperto* del canale Italia1, dedica un servizio alla vicenda. Come sempre, Luther Blissett svelerà i retroscena del caso, dimostrando come nascono le cosiddette “leggende metropolitane” e attraverso quali meccanismi si diffondono le notizie sensazionalistiche nei circuiti dell’informazione³².

La storia e documentazione dell’attività del Luther Blissett Project (LBP) si può leggere anche nel sito internet <www.lutherblissett.net> che descrive le varie azioni dei Luther e riporta la rassegna stampa dei casi più celebri. I “veterani” del Luther Blissett Project hanno proclamato il suicidio rituale del LBP nel dicembre 1999, un *Seppuku* collettivo che ha posto fine all’esperienza di cinque anni, dando vita ad altre progettualità³³. Fra queste, le più conosciute sono il gruppo Wu Ming e il duo 0100101110101101.ORG. Nonostante il *Seppuku*, lo pseudonimo Luther Blissett continuerà a vivere in diversi paesi e attraverso altre esperienze.

Nel triennio 1996-98 quattro membri del LBP di Bologna scrivono il romanzo *Q*, firmato Luther Blissett e pubblicato nel marzo del 1999 da Einaudi con licenza Copyleft e diffuso in molti altri paesi in versione tradotta. Nello stesso periodo, i quattro scrit-

³¹ Tratto da *La notte che Luther Blissett dirottò un autobus a Roma*, scritto su: <www.wumingfoundation.com/italiano/biografia.htm#prologue>, agosto 2006.

³² Nel sito della Wu Ming Foundation si aggiunge che la beffa viene rivelata anche sul quotidiano “la Repubblica”, in un articolo che ricostruisce il caso nei dettagli. L’articolo, *La beffa firmata Luther Blissett*, scritto da Loredana Lipperini, si trova on-line su: <www.repubblica.it/on-line/sessi_stili/blissett/blissett/blissett.html>.

³³ Per approfondire il tema del *Seppuku*, il suicidio collettivo di Luther Blissett, si legga: <http://www.lutherblissett.net/indexes/thematic_it.html#seppuku>

tori del romanzo rivelano i propri nomi in un'intervista al quotidiano italiano "la Repubblica", sostenendo però di essere meno dello 0,04% del Luther Blissett Project. Nel gennaio del 2000, dopo l'arrivo di un'altra persona nel gruppo di scrittori blissettiani, ha inizio l'esperienza Wu Ming, che significa "anonimo" in cinese mandarino, come riportato nel loro sito <www.wumingfoundation.com>.

Seguendo la tradizione del LBP, i libri sono scritti dai cinque membri di cui i nomi sono pubblici (Roberto Bui, Giovanni Catatabriga, Luca di Meo, Federico Guglielmi e Riccardo Pedrini), ma che preferiscono farsi chiamare Wu Ming 1, 2, 3, 4, 5 (la cifra è determinata dall'ordine alfabetico dei loro cognomi). Nel sito di Wu Ming si legge:

Il nome della band è inteso come un tributo alla dissidenza e un rifiuto del ruolo dell'Autore come *star*. Le identità dei cinque membri di Wu Ming non sono segrete, solo che riteniamo le nostre opere più importanti delle singole biografie o dei volti.

I Wu Ming hanno dato vita a diversi romanzi di grande respiro e tutti frutto di approfondite ricerche storiche. Fra queste, il già citato *Q* (1999), non-fiction ambientata nel XVI secolo e definito come un "western teologico" che ha come protagonista una spia ingaggiata dal cardinale Carafa, *Asce di guerra* (2000), *54* (2002) e successive altre opere alcune delle quali a firme di singoli Wu Ming³⁴.

I romanzi di Wu Ming sono "open source" e possono essere scaricati gratis dal loro sito internet. Wu Ming pubblica periodicamente anche due newsletter: *Giap* (dal 2000) e *Nandropausa* (dal 2001)³⁵, con cui essere informati sulle nuove pubblicazioni e leggere commenti vari del gruppo su diverse questioni.

Altro lavoro di Wu Ming è la sceneggiatura scritta insieme a Guido Chiesa del film *Lavorare con lentezza* (Fandango, 2004), regia di Guido Chiesa <www.lavorareconlentezza.com>. Il film, fra documentario e finzione, è incentrato su Radio Alice e il movi-

³⁴ L'elenco completo delle opere si trova su: <www.wumingfoundation.com/italiano/downloads_ita.htm>.

³⁵ Si trovano rispettivamente su <www.wumingfoundation.com/italiano/giap.htm> e <www.wumingfoundation.com/italiano/nandro_sezione.html>.

mento del Settantasette a Bologna, ripercorrendo la storia, gli ideali e le pratiche che hanno ispirato gran parte dei fenomeni italiani di attivismo politico successivi. Basta leggere il libro *Alice è il diavolo* (1976, riedizione Shake 2002) che riporta la storia della Radio Alice di Bologna e delle attività del collettivo A/traverso, per rendersi conto di come molte delle estetiche e pratiche dei movimenti di oggi in Italia abbiano avuto origine alla fine degli anni Settanta, durante il periodo delle radio libere, in cui la politica era vissuta radicalmente, una lotta pagata da molti con il carcere. Azioni che sono visibili anche nel film *Alice è in Paradiso* (2002), prodotto sempre dalla Fandango e anch'esso con regia di Guido Chiesa, che ripercorre l'avventura di un collettivo di veri e propri hacker della comunicazione, in cui al posto del computer si trova la radio.

Per concludere il discorso sull'identità multipla e i movimenti anti-artistici, unendolo a quello sulle utopie anarchiche degli anni Settanta, va fatto un accenno all'esperienza di Monte Capanno, in Umbria, nel 1970. Pochi sanno che qui, un gruppo di trenta studenti americani del San Jose State College (California) capeggiati da David Zack, formalmente l'ideatore dell'identità multipla Monty Cantsin, ha realizzato un esperimento di apprendimento collettivo e autogestione da gennaio a giugno. Un esperimento con un programma di studi intenso di seminari organizzati dagli studenti stessi e coordinati da David Zack, in cui leggere libri, scrivere, creare opere/azioni artistiche e focalizzarsi su concetti sociali e politici alternativi, la cui documentazione è riportata oggi su <http://montecapanno1970.com/>. Un primo tentativo per dare vita a una "Learning Community" con il nome di Monte Capanno, che suona molto affine a quello di Monty Cantsin...

Verso l'immaginario cyber

Il punk e l'autogestione

Durante gli anni Sessanta e Settanta si è voluto aprire progressivamente l'arte al quotidiano, con l'intento di operare una critica sul concetto di Avanguardia, vista come un fenomeno elitario confinato fra le mura di musei e gallerie. L'idea è quella di immaginare l'espressione artistica in luoghi diversi rispetto a quelli con cui fino a quel momento ha dialogato, favorendo

l'uscita della pittura dal quadro. Nelle pratiche artistiche degli anni Sessanta e Settanta, però, il concetto elitario – e mercantile – di fondo resta lo stesso, pur recuperando alla dimensione espositiva spazi e luoghi che non erano deputati a questo. L'intento era rivoluzionario, ma è stato prontamente recuperato dal sistema, poiché era l'arte a scendere nella vita e non la vita che si trasformava in arte¹.

Il concetto di vita che si trasforma nell'arte si trova successivamente in altre forme di pratiche radicali che hanno reso sempre più stretta la relazione arte/vita e, almeno in un primo momento, sono nate come indipendenti dal mondo dell'arte istituzionale, sviluppandosi realmente nelle strade e nelle realtà locali degli spazi quotidiani. Pratiche come fare graffiti sui muri della città, attività nata a New York negli anni Settanta, dimostrano che è

¹ Simonetta Fadda, conversazione privata con l'autrice, aprile 2006.

possibile fare arte andando oltre l'idea di arte stessa. Inizialmente, i *writers* non scrivono sui muri per essere artisti, le loro "opere" non sono collocabili in circuiti di mercato e sono estranee al fenomeno delle gallerie. Le TAG sui muri hanno spesso un significato strettamente personale, oppure seguono dinamiche di appartenenza a un gruppo o a un altro, come una sorta di comunicazione diretta fra comunità. Il più delle volte, sono realizzate semplicemente per andare oltre i limiti imposti, in una sorta di hackeraggio dei muri cittadini.

Anche qui esistono diverse tecniche che caratterizzano questi flussi di informazione, questi segni in movimento che parlano alla città: nei posti più inusuali, lampioni, semafori, cartelli stradali, compaiono *stickers* (adesivi creativi), poster autoprodotti, graffiti, *stencil* (riproduzioni di immagini stampate via fotocopiatrice), performance istantanee e rapide che di solito vanno in scena di notte sui muri o sui tetti dei palazzi. Nel corso degli anni Ottanta e Novanta, la pratica del graffitismo si è intensificata e diffusa, spesso abbandonando le tradizionali TAG per disegni sui muri più articolati – *urban art*, come alcuni la definiscono. Ancora oggi nei vari non-luoghi cittadini nascono e rinascono scritte e disegni come se fossero la voce spontanea delle città, soprattutto quelle sempre in movimento².

² Berlino è un esempio perfetto per il fenomeno dell'*urban art*. Il graffittista Voegel/Bird fu uno dei primi a costellare la città delle sue opere, portando nella zona Est i messaggi di una nuova generazione di *urban artists*, realizzando disegni molto più articolati delle TAG. Voegel fu subito seguito dai Katzen/Cats e dall'artista chiamato Sechsen, che per dieci anni ha invaso la città di Berlino col numero sei, *sechs* in tedesco. Fra i maggiori street-artisti di Berlino, uno dei più storici, ma ancora attuale, è il gruppo CBS, che si caratterizza per il pugno giallo chiuso visibile lungo il percorso della ferrovia metropolitana S-Bahn, sui muri delle case e in posti inusuali. I CBS sono conosciuti per le loro azioni politiche, fra cui il "kidnapping" (rapimento) del cartellone realizzato per la mostra "Kommunikationsstrategien der Werbung" nella stazione della metropolitana di Alexanderplatz. Il gruppo CBS ha letteralmente "rapito" il cartellone-opera con la scritta DDR, per metterlo sulla facciata del centro commerciale "Kaufhof" di Alexanderplatz, edificio a nido d'ape simbolo del potere sovietico pre-caduta del muro (che, dopo la recente ristrutturazione, ha perso il motivo architettonico a nido d'ape e gran parte del suo fascino). Al posto del cartellone, i CBS hanno posto una loro opera, con il consueto pugno giallo chiuso, realizzando un'azione che ha fatto discutere molto. CBS è infatti conosciuto per le azioni di sabotaggio, appropriazione e guerriglia comunicativa, realizzate con il motto "the city belongs to us", che ricorda quello degli squatters che negli anni Ottanta e Novanta hanno occupato appartamenti e interi palazzi di Berlino. Ogni tanto le azioni notturne dei graffitisti sono portate alla luce del sole, come l'even-

Alla fine degli anni Settanta, il movimento che ha meglio condensato l'idea di rottura con la tradizione dell'arte e della musica è stato il punk, che in Italia acquista maggiore visibilità nei primi anni Ottanta. Una ribellione "fatta di insofferenza e rifiuto, ma anche dell'urgenza di libertà e di dare un senso comunicativo alla propria vita" (Gavyna, 1994)³. Molte persone coinvolte nel movimento punk venivano da scuole d'arte e sicuramente l'estetica punk ha radici nelle correnti Dada e Lettrista, nell'Internazionale Situazionista e, naturalmente, in Fluxus. Il punto, però, è stato che il punk non si è mai dichiarato come un fenomeno artistico, rifiutando semmai tutto ciò che era "arte" nel senso più tradizionale del termine, per dare vita a un diverso immaginario culturale, musicale e creativo.

In Italia, il percorso del punk ha preso diverse forme, unendosi spesso a quello della pratica politica radicale e dell'autogestione, altre volte accentuando la componente "anarchica" e a-politica. Il punto di vista più "politicamente impegnato" (anche se allora nessuno lo avrebbe mai definito così) si ritrova in molte pubblicazioni del periodo, come i vari libri prodotti dalla casa editrice Shake Edizioni Underground di Milano e il libro *Opposizioni '80*, a cura di Tommaso Tozzi (1991). In *Opposizioni '80*, attraverso la raccolta di scritti e testimonianze provenienti da membri dell'area controculturale degli anni Ottanta, Tozzi unisce fra loro attraverso il filo dell'autogestione 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 al cyberpunk e all'arte subliminale.

Il punto di partenza è l'opposizione all'idea che gli anni Ottan-

to collettivo di diversi street artists realizzato nel settembre 2004 presso la Platzhaus di Helmholtzplatz (nella zona di Prenzlauer Berg). Oltre a nomi noti e meno noti della scena, il raduno prevedeva l'intervento spontaneo di chiunque volesse partecipare. L'evento è stato completamente autofinanziato, producendo l'opera collettiva visibile ancora oggi sulla facciata della Platzhaus. Fra i promotori c'erano anche gli street artists Nomad, il cui progetto GATA finora è riuscito a mettere in connessione reciproca l'urban art di Berlino, di Copenhagen e di diverse città dell'Islanda.

³ L'*Iper testo Fluxus* è realizzato dal gruppo sulla comunicazione Strano Network, che nello stesso anno (1994), cura altri tre ipertesti: *Testi Caldi*, *Srragi di Stato* e *Metanetwork*, tutti editi dall'etichetta indipendente Wide Records di Pisa. Gli ipertesti si possono ancora scaricare on-line su: <www.strano.net/snhtml/ipertest/ipertest.htm>.

ta siano da considerare come nichilisti e indifferenti a ogni tipo di pratica politica antagonista. Il filo rosso che lega queste azioni rimane l'idea di utilizzare i media in maniera *autogestita* (attraverso riviste autoprodotte, etichette indipendenti, programmi radiofonici, dischi, video, rassegne cinematografiche), facendoli promotori di azioni concrete a livello politico e sociale, con lo scopo di creare network e comunità (almeno idealmente) orizzontali che diano origine a una nuova forma di arte processuale e collettiva.

Autogestione significa creare personalmente, in maniera indipendente, al di fuori dei circuiti commerciali e di mercato. L'autogestione è contraria alle logiche tradizionali di partito, di delega, di leadership e si propone come una forma di gestione diretta, non verticistica, portando a livello creativo l'idea di realizzare qualcosa collettivamente, spesso grazie a un network di relazioni amicali, culturali e politiche. Per questo, chi ha gravitato nel panorama dell'autogestione, ha avuto spesso delle riserve ad affiancarsi ai movimenti politici di sinistra, anche quando erano formazioni extra-parlamentari, proprio per il rifiuto del concetto di delega e di leadership che invece molti di questi contesti riproducono.

La musica è un aspetto molto importante del movimento punk, soprattutto in ragione del suo opporsi all'idea di palcoscenico, alla figura dell'artista come divo, alla spettacolarizzazione artificiale dettata dalle leggi di mercato, all'idea di separazione fra artista e pubblico. Frequentemente, i giovani punk si sono espressi creando gruppi musicali (anche senza una reale professionalità) in cui i cantanti "urlavano come invasati" e spesso si fondevano con il pubblico *pogando* insieme agli altri, facendo più rumore che musica.

All'inizio, in Italia si tentò di imitare il punk anglosassone con testi in inglese, ma successivamente ci si concentrò sulla realtà locale, componendo brani in italiano di rifiuto verso l'istituzione e, soprattutto nell'area milanese, di carattere politico antagonista.

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

ti 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... (Philopat, 1997, p. 64)⁴.

Il punk non è stato solo qualcosa di “concettuale”, ma ha avuto un forte impatto a livello fisico, corporeo, è stato una grossa performance collettiva di body art. Basta pensare ai capelli colorati, al piercing, ai tatuaggi, agli abiti squarciati e pieni di scritte (elementi prontamente commercializzati dall’industria culturale), che da allora si sono diffusi nel mainstream e ancora oggi sono un’icona corporea molto forte.

Nel punk è centrale l’importanza assegnata all’aspetto esteriore, visto come portavoce di uno stile di vita e di pensiero. Sul proprio corpo, i punk imprimono le loro idee di rifiuto verso una società che vuole tutti uguali e massificati. Si propone qualcosa di diverso rispetto a una vita imposta 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, ecc.

Marco Philopat, uno dei fondatori della casa editrice Shake Edizioni di Milano, nel suo libro *Costretti a sanguinare*⁵ riporta in vita gli ideali e il modo di vivere dei giovani punk dal 1977 al 1984, dando uno spaccato della realtà milanese dei primi anni Ottanta molto incisivo, anche perché vissuto in prima persona.

Il punto di vista di *Costretti a sanguinare* è che il punk non è una moda, né una sottocultura, né una “banda spettacolare giovanile”, ma un *movimento* che porta con sé ideali molto forti, di rottura contro la tradizione e di rifiuto verso le ideologie degli anni

⁴ Testo di un volantino punk distribuito davanti allo Studio 54 e all’Odissea 2000 di Milano, come è riportato nel libro ambientato a Milano nel periodo fra 1977 e 1984. La nuova edizione 2006 del romanzo, con prefazione dell’autore e contributi di Stiv Rotame, è per la casa editrice Einaudi.

⁵ 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 ha anche uno stile letterario che non segue le regole: 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 il normale dialogo.

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 futuro e lo fanno con i loro mezzi (poveri) e le loro idee (antagoniste e di rifiuto), tenendosi volutamente ai margini di determinati ambienti di *visibilità spettacolare*, come viene definita gran parte dell'industria culturale più commerciale. I punk si oppongono allo spettro dell'eroina e alla vita *regolare* cercando di costruire nuove possibilità, indipendentemente.

Questa idea di costruire la trasformazione con una logica "oppositiva" è centrale di molte frange del punk degli anni Ottanta e in Italia viene applicata soprattutto all'interno dei Centri Sociali Occupati Autogestiti. Va comunque sottolineato che, mentre a Milano l'ala anarchica del punk si è saldata all'esperienza dei Centri Sociali, a Roma per esempio il punk è rimasto per lo più diffidente nei confronti di tutte le forme di pratica "politica", anche se fuori dalla tradizione e dalle istituzioni. Molti erano interessati soprattutto all'idea di libertà e anarchia che nel punk si poteva vivere, andando contro le regole e contro qualsiasi dinamica costruita a tavolino.

Una band romana come i Bloody Riot, nata formalmente nel 1982 e autrice del primo disco completamente autoprodotta della città di Roma nel 1983, ne è un esempio concreto. Trovandosi spesso in conflitto anche con altri membri della "scena" per il suo essere apertamente (e felicemente) *politically incorrect*, incarna un aspetto del punk più "teppista", come si legge nel loro libro *Bloody Riot* (Perciballi, 2001). Anche i Bloody Riot hanno suonato nei Centri Sociali, come alle Feste del Non Lavoro del CSOA Forte Prenestino di Roma, ma il loro rimane comunque un approccio diverso, ben descritto dal cantante del gruppo, Roberto Perciballi, nel suo libro *Come se nulla fosse* (1998).

I Centri Sociali Occupati

Nella realtà dei CSOA italiani degli anni Ottanta i punk portano le idee di rifiuto di una realtà omologante, provando a dare vita a delle zone autonome in cui sperimentare e creare il nuovo

in maniera indipendente, zone definite come “luoghi liberati” (Primo Moroni), concetto che accompagnerà l’avventura dell’auto-gestione nei successivi anni Novanta. In quegli anni, si sono diffusi in Italia vari spazi autogestiti, liberati e occupati allo stesso tempo, in cui il concetto di occupazione si esprime attraverso musica, arte, linguaggi, significati e corpi, appunto, “liberati”.

Vivere le contraddizioni sulla propria pelle è stata una caratteristica dei diversi occupanti/frequentatori dei Centri Sociali, in cui si sono espressi atteggiamenti di “resistenza” verso l’omologazione dell’esterno e di “liberazione” all’interno, rispondendo con una visione altra a categorie come lavoro, famiglia, produzione culturale standardizzata. Un atteggiamento che ha cercato di interpretare i mutamenti politici e sociali in maniera “attiva”, di impadronirsene, per creare così un mondo diverso. Atteggiamento, quello della “resistenza”, che negli anni Ottanta e Novanta è stato all’origine di una grande sperimentazione a livello creativo e culturale, ma che forse oggi rischia di trasformarsi in una chiusura oppositiva verso l’esterno, ormai del tutto frammentato e non più interpretabile per mezzo delle contrapposizioni dirette e dei dualismi oppositivi. Questo meccanismo rischia infatti di ricreare le dinamiche di potere che si vogliono combattere, dato che oggi i colori si tingono di grigio, mentre se si continua a presentare un ipotetico “bianco”, si legittima anche l’esistenza di un “nero” da contrapporre (la metafora dei colori è ovviamente mia) e si avvia un circolo vizioso da cui è difficile uscire.

Negli anni Ottanta, i Centri Sociali nascono per proporre un modo alternativo di “fare cultura”, organizzando in proprio e spesso con mezzi poveri eventi come concerti, rassegne cinematografiche, proiezioni video, mostre artistiche e fotografiche, oppure distribuendo a prezzi modici libri, riviste, cd musicali, video e altre autoproduzioni. Nello stesso tempo, nascono come spazi di networking creando birrerie, cucine, sale da tè, luoghi in cui ballare e presentare nuova musica a prezzi notevolmente ridotti.

Il simbolo dei Centri Sociali diviene un cerchio con una saetta, una realtà chiusa (come può essere quella cittadina) dilatata da una nuova forza aggregativa, che fra le varie azioni si oppone all’uso di eroina, una vera piaga fra i giovani di quegli anni. Continuando la tradizione dei “circoli del sottoproletariato” degli anni Settanta, i Centri Sociali si sviluppano progressivamente in tut-

ta Italia, come interfacce di un movimento politico “antagonista” che avrà il suo massimo sviluppo negli anni Ottanta e Novanta, soprattutto nelle città più grandi.

Un punto di riferimento importante per i punk italiani dei primi anni Ottanta è stato il Virus di Milano (1982-1984), una villetta occupata in via Correggio, in cui tutti i maggiori gruppi punk del periodo hanno suonato, organizzato eventi e prodotto materiale indipendente, fra cui la punkzine “Anti Utopia”⁶.

In un volantino che presenta i punti fondamentali del progetto del Virus di Milano, si legge:

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 VIRUSIANI (Philopat, 1997, pp. 105-106).

⁶ Un filmato sulla storia del punk italiano e, in particolare, sul Virus di via Correggio a Milano, è scaricabile dal sito di New Global Vision allo: <www.ngvision.org/media-base/88>. Altro materiale video “di repertorio” sul Virus di Milano si trova sul sito di Strano Network allo: <www.strano.net/town/music/punk.htm>.

All'interno di spazi autogestiti come il Virus, circola soprattutto materiale autoprodotta, fra cui le punkzine, riviste punk realizzate dai punk stessi.

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 punk 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 punkzine (*ivi*, pp. 111-112).

Quando nei primi anni Ottanta il movimento punk dilaga in tutta Italia, viene creata una rivista chiamata “PUNKamINazione” (1982) con redazione itinerante gestita dalle comunità punk italiane, che a turno hanno a disposizione una pagina per descrivere le realtà punk locali e informare sui concerti e i nuovi dischi autoprodotti. Questa, un interessante esperimento di networking punk, segue la scia di diverse altre punkzine diffuse precedentemente, come “Dudu” (del 1977, pubblicazione autoprodotta di sovversione filo-dadaista che prende il nome dalla combinazione di Dada+Punk), “Pogo” (del 1978, versione successiva di “Dudu”), in cui si traducono in italiano i testi di band anglosassoni come Clash e Sex Pistols, “Xerox” (del 1979), “Attack” (del 1982, realizzata a Milano e con contenuti politico-antagonisti) e subito dopo “T.V.O.R (Teste Vuote Ossa Rotte)” sulla scena punk hard core, la già citata “Anti Utopia” realizzata dal collettivo del Virus e molte altre⁷.

All'interno dello stesso circuito che collega musica, riviste e luoghi, si formano 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, per la prima volta,

⁷ Sulla nascita del bollettino punk “PUNKamINazione” si veda sul sito del collettivo Acrataz, che contiene numerose informazioni storiche e diverso materiale sul punk italiano degli anni Ottanta: <http://acrataz.oziosi.org/rubrique.php3?id_rubrique=47>. Utile per approfondire il discorso su punkzine e fanzine, pur se scritto da un punto di vista più descrittivo, anche il testo tratto dalla tesi di Laurea sulla storia del Virus di Milano di Susanna Vigoni, dal titolo “Virus: Contaminazione punk a Milano” pubblicato sulla rivista “Punkadera” sotto la voce: Sezioni >Yesterday Heroes <www.punkadeca.it>.

dischetti di computer nelle produzioni (*Amen* ha anche pubblicato *Opposizioni '80* di Tommaso Tozzi, sopra citato).

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

Con l'arrivo dei gruppi di musica industriale, Einstürzende 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 (*ivi*, p. 176).

Intorno alla metà degli anni Ottanta, l'esperienza punk in Italia sembrava finita. Il Virus è stato sgomberato nel maggio del 1984 e anche in altre parti i concerti affievoliscono. Pur se alcuni gruppi continuano a suonare fino ai primi anni Novanta, sicuramente l'anima più "genuina" del punk si consuma nella metà degli anni Ottanta e negli anni successivi prendono vita altre forme di creatività "liberata", dalla musica elettronica, alla techno, ai rave...

Un'esperienza singolare che ha riunito sperimentazione artistica e attitudine punk nella metà degli anni Ottanta, è stata quella del gruppo di *Bang Amen* (Firenze, 1986) e il successivo *Pat Pat Recorder* (Firenze, 1986-88), formato da Tommaso Tozzi, Steve Rozz, Nielsen Gavyna, Priscila Lena Farias a cui si è successivamente aggiunto Massimo Cittadini. Tommaso Tozzi descrive così l'esperienza:

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 bohémienne che durante gli anni '80, così come anche in perio-

di precedenti, hanno usato le varie mode culturali 'alternative' per proporsi come eroi, vittime, folli e geni del momento (1991, p. 17).

Sarebbero moltissime le esperienze da citare nel periodo di sconfinamento fra punk, cyberpunk e movimento hacker. Purtroppo, in questa sede non è possibile riproporre tutte le molteplici esperienze che si sono verificate fra Milano, Bologna, Firenze, Roma, Catania in quegli anni di passaggio fra vecchi e nuovi media e nelle culture delle reti⁸. Bisogna notare, comunque, che molte di queste esperienze sono nate e si sono sviluppate all'interno di Centri Sociali. Infatti, per capire come mai in Italia gran parte del movimento hacker e della sperimentazione artistica con le tecnologie abbia delle radici politiche, la realtà dei Centri Sociali è estremamente indicativa.

Anche se il più delle volte molte esperienze di autogestione si sono rivelate delle utopie, una volta applicate a livello pratico, mentre la lentezza programmatica che ha caratterizzato gran parte dei progetti collettivi spesso è stata un deterrente, i Centri Sociali sono stati centro propulsore di tantissime esperienze di networking in Italia. Durante gli anni Ottanta e Novanta, in diversi spazi italiani sono nati progetti editoriali, musicali, visivi, tecnologici, politici, ponendo le basi per un immaginario di "movimento" determinante per le esperienze successive di tanti individui e gruppi (me compresa, aggiungo), che hanno cercato di dare vita ai propri sogni di "resistenza" immaginandosi un modello di società ed economia "altro" e promuovendo la produzione autogestita (anche di reddito).

Purtroppo il più delle volte non si è riusciti a realizzare concretamente un modello alternativo politico, sociale ed economico che avesse continuità nel tempo, larga diffusione a livello nazionale e un ritorno economico a lunga scadenza. Forse, ciò è dovuto anche al fatto che nei Centri Sociali molte delle esperienze hanno apertamente rifiutato qualsiasi tipo di "centralizzazione", applicando invece il modello della frammentazione e del decentramento. È il caso per esempio del progetto G.R.A., Grande Raccordo

⁸ Rimandiamo per un'analisi più dettagliata a livello cronologico al testo *Hacktivism, la libertà nelle maglie della rete*, a cura di Arturo di Corinto e Tommaso Tozzi, Manifestolibri, Roma, 2002, in particolare il capitolo "Cronologia e storia", pp. 188-252.

Autoproduzioni, promosso dal CSOA Forte Prenestino di Roma, uno dei Centri Sociali più “partecipato” e di lunga durata a Roma (è ancora oggi attivo, anche se mutato, negli anni). Il G.R.A. è nato con l’idea di coordinare la produzione di materiale e opere autogestite, distribuite nei diversi *infoshop* (le librerie dei Centri Sociali), pensando di realizzare una sorta di agenzia che valorizzasse le tante frammentate esperienze locali. Purtroppo il progetto non ha avuto lo sviluppo sperato, proprio per la visione negativa con cui ogni tentativo di “accentramento” è sempre stato visto in questi spazi.

La dinamica di network ha invece dato dei frutti più longevi nell’ambito dell’uso alternativo delle nuove tecnologie, che pur nel rispetto della “frammentazione”, ha permesso di generare un grosso network nazionale di persone e collettivi coordinati inizialmente attraverso reti telematiche diffuse e successivamente su internet. Proprio un Centro Sociale come il Forte Prenestino di Roma ha agito in questa direzione, mediante il progetto CyberSyn II, poi Forthnet, proposto dal collettivo AvANa.net <<http://avana.forteprenestino.net>>⁹ e che ha permesso di realizzare una rete informatica in tutto il Centro Sociale, progettando pezzo per pezzo la sua “cablatura”.

Il Forte Prenestino ha dato vita anche ad altre esperienze collettive che hanno segnato l’immaginario di molte persone al momento, basta pensare ai *rave* e alle attività degli occupanti attivi nel campo musicale, fino alla re-interpretazione della musica *trash* degli anni Settanta-Ottanta con il *Toretta Style* ideato da Luzu L e Corry X <www.torettastyle.com>. Qui, l’immaginario dei cartoni animati giapponesi e di tanta musica “commerciale” è rivisitato in una sorta di cut’n’mix che scompone e riassume linguaggi e codici, dando origine a nuovi eroi liberati, da Goldrake/Ufo Robot a Capitan Harlock (un hacker degli immaginari fantastici, basta risentire la sigla del cartoon...)¹⁰.

Nella seconda metà degli anni Ottanta, nei Centri Sociali italiani cominciano a diffondersi idee che avvicinano i loro frequen-

⁹ Si veda, per la descrizione del progetto CyberSyn II e Forthnet, il sito: <www.ecn.org/forte/cybersyn2/index.html>.

¹⁰ Per entrare nel vivo di questo immaginario, consigliamo la visione del sito di Goldrake <www.goldrake.info> e di Capitan Harlock <www.capitanharlock.com>.

tatori ai nuovi strumenti tecnologici come i primi personal computer e il modem. Si cominciano a vedere le tecnologie informatiche come “un’opportunità straordinaria di dilatare la sfera della democrazia” (Primo Moroni), prendendo come esempio le esperienze degli anni Settanta dei *phone freaks* americani e degli hacker¹¹. Si comprende l’importanza degli strumenti informatici per ampliare le relazioni interpersonali e per realizzare ancor più compiutamente i prodotti autogestiti, limitando i costi, i tempi e migliorando la qualità.

Cominciano a diffondersi i concetti portanti di quella che in Italia verrà chiamata *etica Cyberpunk*, traendo ispirazione e reinterpretando i libri dell’omonima corrente letteraria da William Gibson a Bruce Sterling e dando origine a pratiche che avverranno nella realtà quotidiana e politica. Sempre i Centri Sociali, sono stati i territori di sperimentazione libertaria delle utopie della prima fase di diffusione delle tecnologie da modem a computer e gran parte dell’arte del networking degli anni Novanta ha avuto lì origine e sviluppo.

Forse anche per questo, il cyberpunk in Italia ha assunto i connotati di un movimento politico, influenzando gran parte della successiva realtà hacker e di sperimentazione artistica sul digitale. Di certo, l’attività di alcuni collettivi all’interno dei Centri Sociali, primo fra tutti il gruppo di Decoder di Milano, ha contribuito a diffondere un’idea del cyberpunk politicamente orientata, dando una direzione particolare in Italia rispetto a quello che il cyberpunk è stato a livello europeo e americano (generalmente a-politico, più un fenomeno letterario che altro). Ritorna così il discorso sul “caso italiano”, per il quale il fenomeno del networking italiano è unico nel suo genere proprio per questa commistione e compenetrazione fra ambienti politici, artistici, libertari e tecnologici, che hanno visto attivi diversi collettivi e individui per tutti gli anni Ottanta e Novanta fino a oggi.

¹¹ Per contestualizzare storicamente l’immaginario delle pratiche dei *phone-freaks*, si veda il capitolo “Etica hacker e network condivisi”.

Cyberpunk in Italia

Il termine cyberpunk è nato inizialmente come neologismo giornalistico per qualificare l'attività letteraria degli anni Ottanta di alcuni scrittori americani, da Bruce Sterling e John Shirley a William Gibson, o se vogliamo essere più precisi, ispirandosi ai libri degli anni Sessanta e Settanta di Philip K. Dick, William S. Burroughs, James G. Ballard, alla scrittura mediale di Thomas Pynchon e agli scritti visionari e libertari di Timothy Leary.

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-computer, l'intelligenza artificiale, la neurochimica. Tutte tecniche queste che ridefiniscono radicalmente la natura umana, la natura di sé (Sterling, 1986, p. 40).

Libri come il romanzo *Il pasto nudo* di William Burroughs (1959), i romanzi di James G. Ballard, di Philip K. Dick, le opere di Allen Ginsberg e gli scrittori della Beat Generation, vengono riscoperti e considerati delle vere e proprie fonti di ispirazione per la loro scrittura perturbante e visionaria. La tecnica del *cut-up* di Burroughs pone il lettore, forse per la prima volta, in una condizione di non-passività (come per esempio avverrà più tardi con un libro come *TAZ* di Hakim Bey del 1991): di fronte a un apparente delirio psichedelico, il lettore è stimolato a creare le personali trame di senso, a costruire il proprio montaggio.

La tecnica del cut-up sarà considerata un punto di partenza "estetico" per le successive pratiche di hacker art e sperimentazioni artistiche con il digitale. A livello cinematografico, diventano dei veri e propri cult film come *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), *Videodrome* (1982) e *Il pasto nudo* (1991) di David Cronenberg, la versione in pellicola del libro di Burroughs, il film *Decoder* (1984) di Klaus Maeck.

Altra forte fonte di ispirazione sono i testi degli anni Sessanta e successivi di Timothy Leary e la sua visione di liberazione psichica attraverso l'uso di droghe psichedeliche e "psicoattive", come l'LSD. 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* (immaginari che si ritroveranno nella Realtà Virtuale degli anni successivi). Nelle sue parole, l'uso visionario delle droghe si presenta come strategia di liberazione, con un'estrema fiducia nel progresso e nell'evoluzione umana, mentre l'immagine dell'"interzona" sarà un'icona molto presente negli ambienti underground italiani degli anni Novanta.

Nei diversi libri cyberpunk, fra cui il celebre *Neuromante* di William Gibson (1984), in cui compare per la prima volta il termine *cyberspace*, i personaggi vivono in un universo visionario, underground, popolato da creature mostruose, da individui solitari ai margini, e alla deriva, della società, in un mondo in cui imperverano droghe, armi, macchine e creature artificiali, i mutanti organico-elettronici. L'immaginario evocato dai romanzi cyberpunk, si concretizza nell'ambiente creativo di quegli anni attraverso le performance di determinati artisti, che inscenano spettacoli post-futuristici in cui le macchine diventano le attrici principali e che sconvolgono i tradizionali spazi scenici teatrali. Fra questi, i Mutoid Waste Company, la Fura Dels Baus, il gruppo SRL (Survival Research Laboratories), il performer Stelarc.

Nel libro *Realtà del virtuale*, Pier Luigi Capucci interrogandosi sui legami fra arte e fantascienza, scrive:

È con l'arte tecnologica che le connessioni 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 che sono in grado di generare, ma tramite un'appropriazione e un impiego radicalmente diversi di essi (1993, p. 128).

In Italia, fra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta iniziano a diffondersi gli scenari utopici della RV (realtà virtuale) e le riflessioni sulle nuove tecnologie digitali: riviste come

Virtual e libri di Antonio Caronia, come *Nei labirinti della fantascienza* (1979), *Il Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale* (1985) e *Il corpo virtuale* (1996), sono specchio di un'epoca. Anche se il cyberpunk come fenomeno letterario è da considerarsi concluso nei primi anni Novanta (come sostiene Bruce Sterling in un articolo del 1991 apparso sulla rivista inglese "Interzone"), gli immaginari cyberpunk verranno portati avanti negli anni successivi da molti scrittori: non vanno dimenticati i testi post-1991 di chiara ispirazione cyberpunk di Neal Stephenson (*Snow Crash*) e di Pat Cadigan (*Myndplayers*), di Richard Calder e di Alexander Beshler.

In Italia il cyberpunk, più che una corrente letteraria, ha preso le forme di un movimento, che ha tratto ispirazione dagli scrittori di fantascienza radicale che ne hanno creato l'immaginario. Azione principale in questa direzione è stata l'attività del collettivo Decoder di Milano che ha pubblicato nel 1990 l'antologia italiana sul cyberpunk, chiamata appunto *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, uscita per la casa editrice Shake (Scelsi, 1990). Il cyberpunk, così interpretato, è divenuto l'immaginario perfetto attraverso il quale trasferire determinate pratiche di carattere oppositivo, gravitanti nel mondo politico e portate avanti dagli hacker, nel cinema e nella musica sperimentale e all'interno delle performance artistiche che si sono sviluppate in Italia nel corso degli anni Novanta.

In quegli anni, si sono create le condizioni per rendere concrete e reali alcune istanze libertarie preannunciate dalla corrente letteraria, rispondendo alla crisi italiana del post-Settantasette "leggendo la fantascienza da sinistra" (Caronia). Il perché di questa particolare direzione presa dal cyberpunk italiano, va spiegata riferendosi allo scenario che è andato formandosi durante gli anni precedenti a livello politico, sociale e culturale negli ambienti cosiddetti "contro-culturali".

Negli anni Ottanta, nell'ambito dello scenario dei Centri Sociali e dell'autogestione, va segnalata la presenza di una libreria chiamata Calusca City Lights, gestita da Primo Moroni (nome che ricorda la libreria beat di San Francisco) all'interno del Centro Sociale Cox 18, di via Conchetta a Milano. La Calusca in realtà esisteva già dal 1971, gestita sempre da Primo Moroni, con sede in Via della Calusca a Milano, da lì il nome della libreria. A causa di uno sfratto, rimase senza sede nel 1985 e poi trovò accoglienza all'interno del Cox 18.

Questo spazio è noto per la diffusione di materiale attinente ai movimenti politici e contro-culturali degli ultimi decenni (a partire dagli anni Sessanta) ed è qui che ha avuto origine l'attività della cooperativa Shake. La Shake Edizioni ha proposto edizioni e traduzioni di libri sulle controculture punk, cyberpunk, cyberfemministe, psichedeliche, di movimento, insieme a saggi su alcuni "guru" come William S. Burroughs, James G. Ballard, Brion Gysin e Hakim Bey.

Il gruppo Decoder, che ha fondato la rivista omonima e la sopra citata Shake Edizioni, è nato nel 1986 ed è stato fra i promotori dei primi dibattiti sull'uso sociale delle tecnologie telematiche. Formato da Raf "Valvola" Scelsi, Ermanno "Gomma" Guarneri, Gianni "u.v.L.S.I." Mezza, Giampaolo "Ulisse Spinosi" Capitani, Marco Philopat, Rosie Pianeta, Paoletta Nevrosi e altri, è stato uno dei principali diffusori in Italia delle tematiche hacker e cyberpunk.

Gomma ricorda in un numero della rivista "Decoder" la nascita dell'esperienza all'interno della Calusca, spiegando come in Italia i circuiti dell'autogestione siano stati il perno di diffusione delle tematiche cyberpunk, partendo proprio dall'universo punk. Un filo conduttore, quindi, che va inserito nel contesto delle pratiche di attivismo radicale dell'epoca. Nel 1983, Primo Moroni permise ai punk di autogestire una saletta interna alla libreria Calusca per vendere autonomamente i loro materiali al di fuori del mercato culturale.

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 (...). 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 ("Decoder", 12, 1998, p. 929)¹².

E ancora, riguardo al mutarsi del panorama culturale alla fine

¹² Gomma, Editoriale. Il progetto della Calusca Newsletter non venne portato avanti per molto a causa dello sfratto che fece chiudere la libreria.

degli anni Ottanta in Italia in seguito al diffondersi 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. Alleggiava 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 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* (*ivi*, p. 930).

Il gruppo di Decoder ha cercato di interpretare le esigenze del momento, iniziando a realizzare numerose traduzioni di opere straniere, fra cui le pubblicazioni della Re/Search di San Francisco e molti altri libri della controcultura anarchica, tecnologica e letteraria internazionale. La loro operazione editoriale ha contribuito a diffondere in Italia una visione politica e antagonista del cyberpunk. Al di fuori dell’Italia, il cyberpunk non è visto come un movimento politico ed è considerato un fenomeno prettamente letterario e aderente alla cultura pop, come nella rivista “Vague”, fondata nei primi anni Ottanta da Tom Vague, il cui numero tematico Cyberpunk (1988) non accenna in nessun modo a una componente politica del cyberpunk, pur se rimane l’approccio anarco-situazionista (il grafico di *Vague* è il situazionista Jamie Reid, che è anche il designer dei Sex Pistols).

Lo stesso Lee Felsenstein, citato in *Cyberpunk. Antologia di testi politici* come colui che “ha elaborato il concetto informatico di cyberpunk”, in realtà afferma di non ricordarsi di aver utilizzato questo termine con questa accezione. Sicuramente Lee Felsenstein è stato una figura chiave per una visione “liberata” della tecnologia e dell’hacking, ma non si è mai identificato in un reale movimento politico antagonista, che è invece un fenomeno del tutto italiano¹³.

¹³ Queste considerazioni sono frutto di uno scambio privato via mail con Lee Felsenstein (nel marzo 2006), il quale, per permettermi di approfondire meglio il suo approc-

In Italia, il cyberpunk raccoglie le utopie libertarie e la tradizione antagonista degli anni precedenti, dando vita a una corrente unica nel suo genere per partecipazione collettiva. Da noi la tradizione del punk si incontra con quella dell'autogestione, così l'esigenza di creare spazi liberati, le nuove possibilità aperte dall'informatica, l'attitudine a condividere e quella di creare network, il cyberpunk e l'hacktivismo, come lo intendiamo oggi, confluiscono tutti in una particolare etica. Il cyberpunk è entrato nel nostro paese in maniera "porosa", assimilando al suo interno esigenze e immaginari che covavano già da diversi anni e prendendo una direzione del tutto unica, che ha poi contribuito a dare un'identità forte al movimento hacker nostrano, molto diverso da quello del resto d'Europa o Nord America, che non ha connotati specificamente politici se non per casi isolati¹⁴.

Nel libro *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, sono riportati testi di diversi personaggi e gruppi, realizzando un panorama che va dalla letteratura cyberpunk, al cyber psichedelico, alle applicazioni cyber ai techno-anarchici, fino al cyberpunk politico. Non tutti i testi riportati sono riconducibili apertamente a un discorso "politico", ma il cyberpunk viene ricollegato per "affinità elettive" alle pratiche antagoniste precedenti e al fenomeno del punk nella sua componente politicamente più attiva, sottolineando il suo essere formato da due componenti cyber+punk, in una continuità di pratiche radicali nate alla fine degli anni Settanta.

cio nei confronti dell'hacking e della tecnologia informatica in seguito alle sue esperienze giovanili nel movimento studentesco di Berkeley (Berkeley Free Speech Movement), mi ha inviato parecchio materiale testuale. Fra cui, il testo del suo intervento *The Arming of Desire, Counterculture and Computer Revolution* realizzato presso il Waag di Amsterdam nel settembre del 2005, presentato nell'ambito di una conferenza dal tema "Cyberspace Salvations", in cui Lee Felsenstein delinea le origini del personal computer e internet partendo dalla controcultura politica e sociale di San Francisco nel 1960 (il video dell'intervento è scaricabile da <<http://connect.waag.org>>); un suo appunto autobiografico e il testo *The Hacker's League* pubblicato su <www.welcomehome.org/hl.html>, estensione dell'articolo *Real Hackers Don't Rob Banks* commissionato (e titolato) dalla redazione di "Byte Magazine" per il decimo anniversario della rivista (rimasto poi inedito) e presentato da Lee Felsenstein nel 1985 in una conferenza sull'hacking organizzata dall'ACM. Per una descrizione più approfondita dell'attività di Lee Felsenstein, rimando al capitolo "Etica hacker e network condivisi".

¹⁴ Primo fra tutti, il CAE, Critical Art Ensemble e il successivo Electronic Disturbance Theater che vedono attiva la figura di Ricardo Dominguez, la cui visione politica del cyberpunk lo avvicina molto all'idea dell'hacktivismo italiana.

Questa linea di congiunzione fra punk e cyberpunk, visto come movimento di opposizione, si ritrova chiaramente delineato in *Mela al Cianuro*, testo scritto da Raf “Valvola” Scelsi all’interno del libro:

Essenziale appare oggi il condurre una battaglia per il diritto all’informazione, tramite la costruzione di reti alternative sempre più ramificate. È questa una lotta che può essere vinta, tenuto conto che lo stesso capitale non può arrestare, per ragioni di opportunità politica, un movimento economico intrinseco al suo stesso progredire. Il computer è uno strumento potenzialmente, estremamente democratico, l’importante è acquisirne la consapevolezza a livello collettivo. Per di più la letteratura cyberpunk sembra essere un ottimo cavallo di Troia, buono per interessare quei settori attigui, oggi non ancora coinvolti, che gravitano nelle orbite più lontane del movimento. Oggi tramite il cyberpunk, si offre l’opportunità, a tutti gli operatori culturali e di movimento, di aprire un nuovo enorme campo di produzione di immaginario collettivo, capace di scardinare la tenace cappa immaginativa esistente, dalla quale da più tempo si è compressi. (...) I temi ispiratori del cyberpunk appartengono per storia, evocazioni e fascinazioni future ai movimenti contro-culturali. Bisogna collettivamente riappropriarsene (1990, pp. 32-33).

E da qui nasce la “leggenda cyberpunk”, che ha ispirato in Italia hacker, artisti, intellettuali, creativi, giovani appassionati di computer che si sono riconosciuti in questa visione del mondo. Si diffondono attraverso i romanzi di Bruce Sterling e William Gibson le idee che il panorama della tecnologia può essere una nuova realtà in cui espandere e auto-determinare la propria azione. Si pensa che attraverso il digitale e l’uso critico della tecnologia sia possibile allargare il concetto di democrazia e libertà in un nuovo territorio franco ancora da esplorare.

L’esperienza di Decoder ci fa capire come il concetto di auto-gestione sia stato portante per l’affermarsi di certe pratiche che oggi vogliono dare un senso critico all’uso della rete e di gran parte dell’etica hacker in Italia. Non è stata comunque l’unica esperienza che ha agito secondo questa direzione, ma va inserita in un dibattito nato nel nostro paese durante gli anni Ottanta e che ha coinvolto molti individui e gruppi. Con l’idea di combattere l’istituzionalizzazione di una tecnologia inizialmente libera come internet sono nati nel panorama italiano reti telematiche amatoriali e siti antagonisti, per rivendicare la libertà di comunicazio-

ne e battersi per una reale accessibilità per tutti alle tecnologie informatiche.

Le reti telematiche amatoriali

Le suggestioni cyberpunk descritte in precedenza hanno preso forma in Italia in un network attivo con l'obiettivo di garantire all'individuo determinati diritti (i cosiddetti *cyber rights*), promuovere un uso consapevole della tecnologia e una diffusione aperta delle informazioni. A cavallo fra anni Ottanta e Novanta viene sostenuta attivamente l'idea di utilizzare la telematica per creare reti di relazioni orizzontali fra gli individui, al fine di permettere un *fluire comunicativo libero e incontrollato*¹⁵. Si evidenzia la possibilità di creare dei collegamenti fra *isole nella rete*, spazi liberi di discussione e di circolazione di informazioni. Zone indipendenti la cui filosofia viene descritta in uno dei testi che maggiormente ha ispirato chi gravitava negli ambienti dell'autogestione di quegli anni: TAZ, Zona Temporaneamente Autonome di Hakim Bey (1997). Hakim Bey scrive nel 1985:

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 (1997, pp. 12-13).

¹⁵ Incontrollato non significa sregolato: esistono delle regole anche nella comunicazione on-line (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 "corretta".

Il concetto di cyberspazio, a cavallo degli anni Ottanta e Novanta, è visto negli ambienti del dissenso come un territorio di confronto reciproco e di relazioni collettive, in cui condividere e diffondere saperi, una metafora delle reti neurali in cui le informazioni viaggiano secondo dinamiche reticolari, rizomatiche.

Il cyberspazio viene immaginato come un luogo in cui si può agire in uno spazio globale, ma non per questo uniformante: l'individuo può sentirsi parte di una comunità mondiale, ma senza dover rinunciare ai suoi bisogni informativi individuali. Il termine *glocalismo* connota la prima fase utopica della comunicazione in rete. Attraverso le tante *comunità virtuali* si possono sperimentare nuove appartenenze e nello stesso tempo agire in un universo transnazionale di dati e informazioni portandovi dentro le sue esperienze individuali e "locali".

In Italia queste utopie si concretizzano nella metà degli anni Ottanta con un nome: FidoNet. Ma facciamo un passo indietro. Alla fine degli anni Settanta, la rete internet come la conosciamo adesso, che si chiamava Arpanet, è in realtà un privilegio di alcuni, come università e centri di ricerca. I primi computer disponibili sono i *mainframes*, troppo grossi e costosi per un'utenza media, che invece si avvicina all'informatica alla fine degli anni Settanta con l'Apple I (1976) e all'inizio degli anni Ottanta con il primo PC IBM (1981). In realtà, il primo personal computer della storia è l'Altair 8800, che viene prodotto dalla Model Instrumentation Telemetry System (MITS) di Ed Roberts in New Mexico e venduto a pezzi da assemblare. L'Altair prende il nome dalla serie di Star Trek (uno dei luoghi in cui era diretta l'astronave Enterprise) e appare per la prima volta in forma di "Altair kit" nella copertina del magazine "Popular Electronics", nel 1975.

A Chicago, alla fine degli anni Settanta, Ward Christensen realizza la distribuzione gratuita del programma MODEM, che permette a due computer di scambiarsi dati attraverso la linea telefonica e "pone le fondamenta della telematica sociale di base, e di quella che sarebbe diventata poi la cultura delle bacheche elettroniche" (Gubitosa, 1999).

Ward Christensen utilizza in quel periodo il computer Altair 8800 basato sul processore 8080 della Intel e fa circolare la prima versione di MODEM all'interno della Chicago Area Computer Hobbyist's Exchange, realizzando insieme a Keith Peterson

la versione successiva XMODEM. In questo periodo, molte persone provano a realizzare degli “aggiustamenti collaborativi” di questa versione, fino a quando Chuck Forsberg dà vita al nuovo protocollo ZMODEM in linguaggio C per sistemi Unix. Ma è nel 1978 che Ward Christensen e Randy Suess creano la prima BBS, Bulletin Board System, chiamata allora CBBS.

Il termine BBS è stato il più delle volte tradotto in italiano con “bacheca elettronica”: si basava infatti sullo scambio di messaggi inviati via modem e computer da diversi utenti, nell’ambito di diverse aree tematiche di discussione.

I computer di una rete telematica amatoriale, così veniva chiamata allora, erano collegati via linea telefonica attraverso il modem e andavano a formare i “nodi” della rete di tante BBS collegate fra loro. I messaggi circolavano nella rete soprattutto di notte, quando i computer venivano predisposti per la ricezione ed emissione dei dati, che viaggiavano da nodo a nodo, in maniera molto più lenta di oggi.

Ogni computer che viene utilizzato come BBS è predisposto per rispondere in maniera automatica alle telefonate in arrivo: a ogni nodo della rete si collegano svariati utenti per prelevare i messaggi che li riguardano. Contestualmente al prelievo, vengono depositati nella “bacheca” i messaggi privati (la posta elettronica destinata particolarmente a un particolare utente) e messaggi pubblici (interventi leggibili da tutti i partecipanti ai gruppi di discussione collettiva) (*ivi*, p. 14).

In Italia, le BBS si diffondono grazie alla rete FidoNet. Nel 1983, Tom Jennings (Boston, Massachusetts, 1955) aveva dato origine alla BBS Fido N.1 a San Francisco. Nel 1984, Jennings collega Fido BBS con Fido2, amministrata a Baltimora da John Madill e dà origine al primo collegamento FidoNet. La rete FidoNet poi si diffonderà a macchia d’olio, arrivando a contare 160 nodi all’inizio del 1985.

Jennings è un interessante personaggio, il quale oltre a interessarsi di tecnologia e scienza, si definisce “un artista con una formazione tecnologica”. Egli agisce negli interstizi di diverse discipline, applicando la logica del *problem solving* dal 1977 nell’ambito di informatica, programmazione ed elettronica, dal 1984 nei circuiti delle reti di networking e dal 1992 nell’ambito di internet, trasferendo tutto questo nelle sue opere artistiche, macchi-

nari realizzati con tecnologie obsolete, che rimandano a “una oscura cultura tecnologica”. I macchinari di Jennings sono difficilmente distinguibili per design e materiali da quelli più storici degli anni Cinquanta, realmente funzionanti e altamente visionari. Egli li chiama ironicamente prodotti dei “World Power Systems”, ricordando il periodo di nascita di molta della cultura delle reti e della tecnologia e riportando nel tempo presente le contraddizioni che vi sono state dalla Guerra Fredda a oggi.

Le competenze di oggi e le culture libertarie, la pop culture, il lavoro su internet, la musica e le culture della comunicazione, i viaggi, il commercio interculturale e internazionale, tutto iniziò in quel periodo. Lo stesso fece la cultura della sorveglianza e del controllo, il conflitto economico mondiale, la perdita di anonimità, il *redlining* medico e assicurativo. La tecnologia non è qualcosa di isolato che avvenne nelle fabbriche, è parte integrante della nostra cultura occidentale, non più lontana dalla vita quotidiana dei vestiti e del linguaggio, e presenta le stesse ambivalenze e tensioni fra merce e cultura (<www.wps.com/about-WPS/WPS/index.html>).

Gli oggetti di Jennings raccontano una storia di estetica del design e le loro funzioni mettono in luce una storia di interessi politici ed economici. Non per niente Tom Jennings ha un passato come punk ed è dichiaratamente omosessuale, abituato quindi ad andare “oltre” e a vedere le cose nella loro componente non-lineare. D’altra parte, solo una mente sveglia poteva dare vita a quello che è stato uno dei principali input della cultura delle reti, che ha visto nelle BBS il suo trampolino di lancio.

Il 1985 è un anno importante per la cultura delle reti, dato che nello stesso periodo nasce in California the WELL (Whole Heart ‘Lectronic Link), BBS derivata dalla rivista “Whole Heart Review” e fondata da Stewart Brand e Larry Brilliant. Un ambito per una discussione “dichiaratamente disinibita, intelligente e iconoclasta” (the WELL) che raccoglie intellettuali, artisti, programmatori, giornalisti, insegnanti, attivisti e tutti coloro che vogliono esprimere liberamente le loro idee. Qui Howard Rheingold ha coniato il termine *virtual community* e si sono incontrati numerosi teorici delle reti, fra i quali Bruce Sterling. Dal 1999 the WELL è stata acquistata da Salon.com e rimane un attivo e aperto ambito di discussione su <www.well.com>. In questo scenario, cominciano a diffondersi i capisaldi dell’etica hacker.

Nel 1986, FidoNet arriva in Italia e Giorgio Rutigliano dà origine al primo nodo nella città di Potenza, chiamato Fido Potenza, mentre in ambito internazionale Jeff Rush realizza Echomail, un programma di posta che permette di creare aree di discussione collettiva dai messaggi circolanti in FidoNet.

Giorgio, appassionato di informatica, aveva scritto un programma per trasformare in un BBS durante le ore notturne il suo centro di servizi informatici, sfruttando alcune linee commutate che rimanevano inutilizzate di notte. Quando FidoNet conta circa 100 nodi e parecchie migliaia di utenti, Giorgio viene a sapere dell'esistenza della rete (Gubitosa, 1999, pp. 21-22).

Il primo nodo FidoNet non ha quindi a che fare direttamente con gli ambienti della controcultura e autogestione italiana.

Per ricostruire la storia della telematica antagonista in Italia, si deve considerare una serie di complessi fattori che pongono le radici nei movimenti politici degli anni Settanta. Le principali tappe di questo intricato percorso, sono ben riassunte nello scritto *La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia* (a cura di Tommaso Tozzi, Stefano Sansavini, Ferry Byte e Arturo Di Corinto, 2000), che permette di contestualizzare anche le pratiche artistiche di networking che abbiamo descritto nel precedente capitolo:

Nella seconda metà degli anni Settanta e negli anni Ottanta in Italia si assiste alla nascita di due forme sociali di protesta distinte, ma con continui interscambi e confronti. La prima è identificabile nel movimento dell'autonomia e del Coordinamento Antinucleare e Antimperialista; ha le sue radici nell'antagonismo e nel conflitto con le istituzioni politiche ed economiche. Tale area raccoglie buona parte delle realtà di movimento in Italia e di molti Centri Sociali. La seconda la si può identificare nel movimento punk (ed intorno a esso una rete di fanzine e di spazi alternativi autogestiti); in esperienze artistiche individuali e collettive collegate alle pratiche di strada (graffitismo e altro), di protesta, sociali e no profit; nel settore della mail art dove si sviluppa il concetto del "fare network". Tale seconda area trova il suo campo d'azione nei settori delle contro-culture musicali, artistiche e nella sperimentazione dei nuovi linguaggi della comunicazione. (...) È intorno a entrambe le "zone" che si sperimentano le prime forme di uso sociale dei media tecnologici, la creazione di "comunità virtuali" e di relazioni rizomatiche. (...) Sebbene le componenti sociali siano molto più complesse e differenziate, la storia del nuovo soggetto telematico in Italia corrisponde essenzialmente alla storia di due reti telematiche italiane: l'Euro-

pean Counter Network (E.C.N.) e la CyberNet, sebbene a fianco a esse coesistono altre reti, come ad esempio la Peacelink o movimenti culturali.

European Counter Network (E.C.N.) nasce conseguentemente a una proposta del gruppo danese TV Stop, che nel 1988 propone l'idea di creare una rete telematica antagonista europea.

La proposta ha come referenti altri gruppi in Francia, Inghilterra (Class War), Germania (gli Autonomen, alcuni gruppi di occupanti di case di Amburgo e Berlino, Radio Dreickland a Freiburg al confine con la Svizzera), Italia (l'area che faceva riferimento al Coordinamento Nazionale Antinucleare e Antimperialista). (...) Nel 1989 cessano le riunioni internazionali dell'area E.C.N. e iniziano i primi dibattiti e collegamenti sperimentali in Italia. Nasce in questo modo in Italia la rete E.C.N. Nasce Zero BBS dai nuclei Cyberaut Oll, che diventerà E.C.N. Torino (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 205).

I primi nodi europei dell'E.C.N. nascono in Italia nel 1990 a Padova, Bologna, Roma e Milano. Nel frattempo, all'interno della rete FidoNet, viene creata nel 1991 un'area di messaggi chiamata Cyberpunk. All'interno di quest'area, comincia a proporsi una nuova visione di intendere la telematica.

Abbiamo quindi

da una parte l'area E.C.N., che per il momento considera la telematica come semplice mezzo a disposizione del fare politico; dall'altra un'area più variegata (tra cui elementi di: Decoder, la futura AvANA BBS di Roma, la Cayenna di Feltre e altri) che intravede nella telematica stessa una nuova modalità rizomatica del comunicare e una nuova frontiera dell'agire umano (Tozzi, Sansavini, Byte, Di Corinto, 2000).

Nel 1992, l'area Cyberpunk si stacca da FidoNet. La scissione è causata da motivi politici e tecnici insieme, soprattutto legati al discorso crittografia, che non è permesso in FidoNet ed è invece promosso da alcune realtà interne all'area Cyberpunk come una forma di tutela per la libertà individuale¹⁶. Da questa scissione, nel 1993 nasce la rete telematica alternativa CyberNet e si costi-

¹⁶ Questa problematica è ben descritta nell'intervento di Luc Pac *Il messaggio crittato*, in Strano Network (a cura di), *Nubi all'orizzonte. Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio*, Roma, Castelveccchi, 1996, pp. 149-154. In internet si trova all'indirizzo: <www.dvara.net/HK/bits.asp>.

tuiscono sperimentalmente alcune BBS, configurate in modo da dialogare tra loro attraverso il numero di rete CyberNet.

Senza Confine BBS (Macerata) è l'hub nazionale e gli altri tre nodi sono Hacker Art BBS (Firenze), nata nel 1990 (nel 1994 diventa Virtual Town TV BBS), Lamer Xterminator BBS (Bologna), nata nel 1991, Bits Against the Empire (Trento) e Decoder BBS (Milano), che nasce per l'occasione. Dopo alcuni mesi si aggiungono altri nodi fino ad arrivare, in un paio di anni, a una quarantina di BBS all'interno della rete CyberNet (fra queste, AvANa Avvisi Ai Naviganti BBS, nata a Roma nel 1994). Questa rete autonoma, offre *gateway* aperti verso tutte le reti che ne fanno richiesta e si presenta come una zona trasversale a più reti (P-Net, FreakNet, E.C.N., ecc.) configurandosi come un circuito di scambio fra network differenti. Grosso impegno in questa direzione "trasversale" è l'azione di Senza Confine BBS, il primo nodo della rete Cybernet nata con l'obiettivo della difesa civile e legale degli immigrati.

Nel periodo di nascita delle prime reti telematiche in Italia, prende vita anche FreakNet, una rete BBS alternativa sganciata dal circuito mondiale FidoNet e simile alle reti CyberNet e E.C.N., creata da Asbesto e Hecatombles a Catania, a cui si aggiungono presto molte altre persone. In quegli anni, fra il FreakNet e la storica rivista antimafia *I Siciliani* (fondata da Giuseppe Fava) nasce una spontanea collaborazione, facendo della rivista la prima pubblicazione che utilizzasse strumenti telematici per la redazione degli articoli e per la diffusione della versione informatica dei contenuti. "Ricordo qualche riunione nella sede de *I Siciliani* su come creare CD-Rom di contenuti vari, o sul creare una BBS proprio in sede, come nodo telematico che potesse servire a un mare di cose: denunce anonime antimafia, raccolta e smistamento di informazioni, database antimafia, ecc." (Asbesto, <www.freaknet.org>).

Fra i network di BBS attivi in Italia nel primo periodo della telematica "amatoriale", oltre a FidoNet, CyberNet, FreakNet e E.C.N., troviamo anche OneNet, FirNet, ToscaNet, ScoutNet, ChronosNet, EuroNet, Itax Council Net, LariaNet, LinuxNet, LogosNet, P-Net, RingNet, RpgNet, SatNet, SkyNet, VirNet, ZyxelNet e PeaceLink¹⁷. Proprio quest'ultima, gestita da Giovan-

¹⁷ Per un elenco completo delle BBS e molte altre informazioni aggiuntive sulle reti telematiche amatoriali, consultare il testo *Digital Guerrilla. Guida all'uso alternativo di computer, modem e reti telematiche*, autoproduzione Cyberspace, Torino, 1995.

ni Pugliese e nata nel 1991 come una BBS all'interno di FidoNet per poi diventare una rete autonoma di BBS l'anno successivo, è una delle vittime del "giro di vite" che si scatena dal maggio 1994 contro le BBS italiane, ricordato con il nome Italian Crackdown.

Nel libro *Italian Crackdown* Carlo Gubitosa ripercorre gli avvenimenti che hanno portato al primo e maggior collasso della telematica amatoriale italiana, iniziato come un'indagine sulla pirateria informatica partita dalle Procure di Pesaro e Torino. Il giorno 11 maggio 1994 diverse BBS della rete FidoNet divengono oggetto di sequestro da parte della Finanza con l'accusa di "associazione a delinquere, contrabbando, illecita duplicazione di software, frode informatica, alterazione di sistemi informatici o/e telematici".

Vengono sequestrate decine di computer che contengono programmi liberamente distribuibili e incriminati numerosi operatori di sistema (sysop) sulla base del semplice sospetto, ignorando completamente cosa avvenga in realtà sulle reti di telematica amatoriale. Gran parte del materiale sequestrato giace per lunghi anni nel magazzino della guardia di finanza senza mai essere esaminato (Gubitosa, 1999, p. 41).

Ne consegue diverso scompiglio fra tutti gli operatori di rete, che vengono colpiti da mandati e sequestri propagati a macchia d'olio seguendo progressivamente tutti i nodi di rete delle BBS italiane (circa trecento all'epoca nella rete FidoNet). Com'era prevedibile, le indagini finiscono in un buco nell'acqua, dimostrando che FidoNet non era usata per lo scambio di software pirata, ma dopo questo episodio la rete subisce comunque un duro colpo (lo stesso Giorgio Rutigliano, di Fido Potenza, si ritira con una lettera al Presidente della Repubblica Oscar Luigi Scalfaro), pur se molte altre persone continueranno ad agire nella direzione di rendere la telematica un bene pubblico e condivisibile.

Dopo l'Italian Crackdown continua a livello nazionale una strategia della repressione verso la telematica amatoriale e il 3 giugno 1994 è vittima di un'altra indagine il nodo centrale della rete PeaceLink, associazione di telematica per la pace, che viene sequestrato dalla Guardia di Finanza di Taranto con l'accusa di commercio di programmi coperti da copyright. Da qui, si crea una rete di solidarietà e appoggio nei confronti di PeaceLink, che si

batte per “dare voce a chi non ha voce”, fino all’assoluzione sei anni dopo con formula piena di Giorgio Rutigliano, il gestore della rete PeaceLink.

Ma le censure in Italia non finiscono qui, basta ricordare quella del 1998 contro il server dell’associazione Isole nella Rete <www.ecn.org>, in seguito alla denuncia dell’agenzia di viaggi Turban Italia Srl, derivata da un messaggio inviato da un collettivo su una delle mailing list di Isole nella Rete, che invitava a boicottare il turismo in Turchia per sostenere il popolo kurdo.

Oppure, il sequestro del luglio del 1998 degli spazi web delle reti civiche romane. Anche questo avviene in condizioni al limite dell’assurdo, poiché il motivo è la denuncia da parte del parroco siciliano Don Fortunato di Noto dell’Associazione Telefono Arcobaleno di presunti “contenuti satanisti” nel sito di un’associazione del Foro Romano Digitale, ospitata quindi dal Comune di Roma. Il motivo è “una citazione di un brano letterario pubblicato su una rivista a distribuzione nazionale e acquistabile in tutte le librerie. La citazione è all’interno del progetto *Femminile nella fantascienza: modelli di scrittura* che è anche una tesi di laurea discussa con successo alla Facoltà di Lettere di Roma”¹⁸.

Una serie di casi di censura che fanno riflettere e che ben rappresentano il clima che si respira ancora oggi in Italia. Molti di questi casi sono riportati nel sito Sotto Accusa, un archivio gestito da Isole nella Rete sui casi di censura e i tentativi di limitare la libertà di espressione in internet <www.ecn.org/sotto-accusa>. Le informazioni presenti in archivio sono fatte circolare ai fini di valutazione nella mailing list *cyber-rights@ecn.org* fondata e gestita da Ferry Byte, un importante punto di riferimento per il dibattito dei diritti digitali in Italia, dalla censura alla privacy, alla possibilità di accesso alle informazioni in rete <<https://www.ecn.org/www/arc/cyber-rights>>.

La risposta del network delle reti telematiche italiane a queste forme di censura, ha preso corpo nel corso degli anni in una serie di iniziative collettive a carattere locale e nazionale di sensibilizzazione sulle questioni dei diritti digitali come privacy, anonimam-

¹⁸ Per approfondire, vedere su: <www.ecn.org/censura/frd.htm>.

to, alfabetizzazione informatica, *digital divide*, ecc. Una delle prime, e sicuramente la più indicativa a livello nazionale nel periodo di nascita delle BBS e conseguentemente all'Italian Crackdown, è stata *Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio*, a cura del gruppo Strano Network di Firenze. Il convegno, i cui atti sono stati pubblicati nel libro *Nubi all'orizzonte* (1996), è avvenuto il 19 febbraio 1995 al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato e ha offerto un'interessante panoramica della situazione sulla telematica amatoriale italiana, con contributi di diversi teorici, sysop, artisti e networker di quella fase della cultura di rete.

Nel libro *Nubi all'orizzonte* è possibile rivivere parte dell'atmosfera del periodo, densa di interrogativi sul futuro dell'uso della tecnologia negli ambienti indipendenti e "antagonisti" italiani.

Un esempio diretto di come la creazione di network di BBS abbia dato vita a una rete di individui, progetti e collettivi, che negli anni successivi ha continuato a lavorare in questa direzione. La storia successiva di queste realtà si intreccia strettamente con il concetto di etica hacker, sintetizzato con il termine "hacktivism", animatore di gran parte delle iniziative future del network.

Dal cyberpunk all'industrial

Un esempio di come l'immaginario cyber abbia influenzato la creatività di molti artisti e attivisti italiani all'inizio degli anni Novanta, è il lavoro video e cinematografico di Mariano Equizzi <www.marianoequizzi.com>, la cui descrizione ci permette di aggiungere un ulteriore tassello al panorama di networking italiano, connettendo l'utilizzo "alternativo" della tecnologia e dei computer con le sperimentazioni musicali e visive fra il cyberpunk e l'industrial. Mariano Equizzi, autore di origine palermitana e attualmente impegnato fra Roma, New York e Tokyo, trasferisce nelle sue opere le ambientazioni di molti libri della Beat Generation e di SF (Science Fiction), ispirandosi ad autori come William S. Burroughs, James G. Ballard e Philip K. Dick, dirigendo diversi cortometraggi diventati ormai opere *cult* della fantascienza indipendente italiana, come *Syrena* (1998), *AgentZ* (2000, Premio Italia 2001), *Giubilaem* (2000), *Ginevra Report* (2001, Pre-

mio Italia 2002), *Crash* (2001), *Sign* (2001), *New Order* (2001, Premio Nokia-Wind Contest 2002) *D.N.E.*¹⁹ (2002), *The Mark* (2003), *R.A.C.H.E.* (2005), lavorando dal 1999 con Luca Liggio (digital video producer) <www.lucaliggio.com> e Paolo Bigazzi (sound designer e audio producer) <www.iter-research.com>. In preparazione il film *Revenge*, dal racconto di Valerio Evangelisti *Gorica tu sia maledetta* (1998) e *Le Bestie di Satana*, un horror scritto con Andrea Colombo.

Mariano Equizzi si dedica al video realizzato con gli strumenti analogici diffusi negli anni Ottanta, entrando al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma nel 1996²⁰. Qui, lavora alla produzione dei corti della scuola e successivamente come assistente di produzione e *runner* su set cinematografici, diventando aiuto regia di Michele Soavi. Nel 2000, insieme con Emiliano Farinella, Equizzi crea *Next Text TV* (produzione Interact, Roma), un portale che investiga sui contenuti di genere ibridando i media fra loro (testo, flash, video e audio), realizzando tutti i contenuti video e flash <www.ntxt.it>.

Come racconta Mariano Equizzi descrivendo il suo primo approccio creativo con la tecnologia, insieme a Luca Liggio e Paolo Bigazzi,

devoti al cyberpunk come pratica operativa e come verbo estetico ci lanciamo nell'arena dell'editing non lineare quando i computer avevano al massimo un processore MMX a 166Mhz. Sembra che gli attuali videofonini siano più potenti. Ma allora tutto era demandato alla scheda, la leggendaria Targa 2000 e al controller SCSI II, tutto acquistato da Luca. Uscivamo dalle orrende centraline Sony che montavano con i cavi control L e con una valanga di scatolotti per processare materiale filmato creativamente, scatolotti che funzionano ancora egregiamente. I computer stavano aperti con i ventilatori addosso per evitare la famigerata calibrazione termica. In questo stato di emergenza hardwaristica, che riguardò anche l'audio (tracce midi invece che tracce non compresse .wav e un DM80 Roland che Paolo usava come se fosse un NEVE²¹), abbiamo postulato il nostro stile da guerriglia²².

¹⁹ *Descrambling Nova Express*, ispirato al racconto *Nova Express* di Burroughs.

²⁰ Nella scuola segue il corso di produzione con insegnanti come Fernando Ghia (Gold Crest), Giannandrea Pecorelli (Aurora), Dino Di Dionisio (Urania Film), Mario Liggeri, Francesco Ventura.

²¹ Famosa marca di mixer professionali (nota di Mariano Equizzi).

²² Questa citazione e quelle che seguono sono tratte da un testo inedito di Mariano

La visione cinematografica di Mariano Equizzi è singolare perché, pur formatosi in Italia nello stesso periodo di diffusione di molte istanze cyberpunk “sovversive”, inizialmente non ha contatti diretti con l’esperienza delle realtà creative e artistiche italiane più politicizzate²³. Le opere di Equizzi, semmai, comunicano gli immaginari cyber con un punto di vista decisamente “fantapolitico”, proponendo i contenuti come una forma di *entertainment*,

lavorando per necessità con la spazzatura, girando nelle stanze di sgombero in magazzini sottoutilizzati, luoghi che comunque rappresentavano perfettamente i processi paranoici e di decadimento tecnologico di cui il Gibsonismo si faceva portatore. (...) Il percorso anomalo sulla video produzione ci ha permesso di offrire a un costo molto basso un risultato non “perfetto” ma originale. (...) Abbiamo applicato la modalità cyberpunk, quella tendenza di decodificare e rendere paranoico, complicato e hackeristico l’approccio alla narrazione, secondo il motto di Zio Bill (William S. Burroughs): *Niente è vero tutto è permesso*²⁴. (...) Un mosaico di dead and new media, la nostra miscela preferita.

Mariano Equizzi, spiegando in che modo la sua produzione video e cinematografica è stata influenzata dagli immaginari cyberpunk, aggiunge:

Per me il Cyberpunk è stato ed è un sistema di osservazione della realtà, di decodifica dei modi e delle possibilità di realizzazione indipendentemente dalle possibilità e dagli strumenti. Realizzazione indipendentemente dal potere che l’operatore ha, potere economico, mediale, politico; tutte forme di potere che fanno parte dei media in modo molto penetrante e castrante. Il Cyberpunk ci creava un alibi facendo dell’errore, del media corrotto, della matri-

Equizzi dal titolo *Dal Cyberpunk all’Industrial, una involuzione crudele di Mariano Equizzi (considerando la sua simbiosi techno-creativa con Luca Liggió e Paolo Bigazzi)*. Mariano Equizzi ha scritto il testo nel gennaio 2006, in occasione della mia richiesta a raccontare la storia della sua attività artistica in rapporto al cyberpunk, in vista della pubblicazione di questo libro. Il testo è un perfetto esempio dello spirito dell’epoca (anni Novanta) e dell’evoluzione che il concetto di cyberpunk ha avuto in Italia, soprattutto a livello applicativo nelle arti visive e nel cinema indipendente.

²³ L’inevitabile incontro con tali realtà avviene alcuni anni dopo, all’Hackmeeting 2000 nel Forte Prenestino di Roma, in cui Equizzi proietta i suoi cortometraggi.

²⁴ Dal libro di William S. Burroughs, *Il pasto nudo*, 1959. Trad. di Claudio Gorlier, 1992 SugarCo Edizioni.

ce di trasmissione *crashata*, il soggetto, o uno dei soggetti, della narrazione. La carenza di mezzi dai tempi del video analogico, costosissimo per le nostre tasche, ci ha stimolato in questo senso e il mio amore per garage, officine e negozi di materiale industriale la dice lunga sulle modalità produttive che ancora oggi seguo. Bigazzi ha un muro di vecchi *sinth vintage* e Luca ha cineprese 16mm usate dai cinesi in epoca Mao (La Canon Scoopic). L'utilizzo di tutti media, per esempio, da vecchie telecamere a tubi, a sistemi di video-sorveglianza, fino alle camere *cutting edge* del digitale, senza dimenticare il Super 8 è figlio di questo *melting pot* dove ogni singola opera deve assomigliare a un tutto culturale, al caotico trend dei nostri flussi mediali.

In particolare, le scenografie del cortometraggio *Syrena*, a detta di molti una pietra miliare del video indie italiano, sono state costruite riciclando pezzi di un vecchio mainframe Honeywell trovato dismesso in un magazzino. Come racconta Mariano Equizzi,

con solo Premiere 2.0, After Effects 2.0 e 3ds Max 1.0 e una grandissima quantità di materiale video e grafico (più di 250 cd-rom), abbiamo creato una epopea Cyberpunk che ancora oggi secondo molti è insuperata per complessità e originalità e per costo basso. (...) Il lavoro indie che ci consacrò resta comunque *Ginevra Report* (2001), che abbiamo prodotto con la distribuzione web streaming della Interact e la solita pazienza di Luca Liggio (video) e Paolo Bigazzi (audio). Era dedicato a un altro dei nostri eroi: James G. Ballard, il cantore dello *spazio interno*, uno Sci-Fi-writer molto anomalo e di culto. (...) Ancora una volta avevamo applicato un "assurdo" sistema produttivo, avevamo spedito la webcam con i driver e un semplice programma di cattura Shareware. L'audio veniva registrato con un registratore audio a nastro (sono un collezionista di questi registratori). Gli interventi così registrati venivano composti in video multiscreen. C'erano contributi di ogni tipo: un esperto di Ballard, un professore del Cern... tutti su nastro audio stereo 7 e webcam video separata. Allora non c'era modo di avere l'ADSL e, in ogni caso, la qualità di trasmissione webcam è ancora molto bassa per le nostre necessità.

Allo stesso tempo, l'attività di Mariano Equizzi, Luca Liggio e Paolo Bigazzi, trae ispirazione da un'altra ondata creativa, questa volta nel campo musicale: l'industrial, che ha influenzato molti altri artisti e creativi attivi in Italia nel periodo a cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta²⁵. A descrizione di questo altro fram-

²⁵ Nel sito di Wikipedia Italia, si trova una buona definizione del fenomeno industrial. "Nato alla fine degli anni '70, l'industrial è certamente una delle forme musicali più estreme mai prodotte. Sostanzialmente si tratta di una derivazione dal krautrock meno lega-

mento di immaginario, importante per comprendere la realtà italiana di quel periodo, riportiamo sempre le parole di Mariano Equizzi:

L'industrial propriamente detto ci ha solo sfiorato, nasce nel '75, io e Luca siamo del '70-'71, ergo ce la siamo persa questa onda tsunami, ma personalmente l'abbiamo assimilata incoscientemente nella sua tendenza estrema di provocare e mettere in discussione artistica, con feroce libertà, anche il peggio dell'umano; cosa che il punk non faceva "troppo", limitandosi nelle sue espressioni più *politiche* a prendere una parte invece che un'altra²⁶. L'industrial no, sfasciava tutto e basta, in un processo di "esaltazione". (...) In questo percorso a ritroso nell'abisso della pratica artistica e negli orizzonti oscuri delle arti moderne l'Industriale segna secondo me il punto più BASSO e anche discutibile/incivile. Noi stiamo nuotando in questo "abisso" da quando abbiamo iniziato il progetto *Revenge*, con il plauso di operatori stranieri, soprattutto orientali *noise-ofli*. E sto postulando l'Anime 28 sulla base proprio di questa deriva verso l'incivile artistico. Credo in definitiva che questa esplorazione degli strati più erosi (Burriani?) dell'espressione artistica sia da connettere con un processo che si è avuto in diversi campi dei media. Le tendenze della "musica" glitch e soundscape, ma anche

to alla forma canzone, come quello di gruppi quali Faust e Neu, ma pesano sul genere influenze extramusicali quali le avanguardie artistiche del primo Novecento (come il dadaismo, il situazionismo, e soprattutto la performance art), i libri di autori come Philip Dick e James Graham Ballard e tutte quelle sottoculture dedicate all'esoterismo e/o alle paranoie cospirazionistiche. Iniziatori del genere sono i britannici Throbbing Gristle, derivazione del gruppo artistico COUM Transmission, il cui esordio Second Annual Report segna i confini musicali della scena (che a sua volta si sviluppa grazie proprio all'incessante lavoro del gruppo, che pubblica fanzine, tiene i contatti con gruppi musicali analoghi in Inghilterra e negli Stati Uniti e pubblica sulla propria Industrial Records i primi lavori di altre band), segnati dall'uso quasi terroristico del rumore, dal rifiuto totale della tecnica musicale, dall'uso di nastri preparati e dal rifiuto quasi totale di qualsiasi forma melodica. Sul loro esempio emergono gruppi che pur essendo analoghi sviluppano il genere in direzioni diversissime, come i britannici Cabaret Voltaire (gruppo) e Clock DVA, gli americani Fatrix, Boyd Rice e Monte Cazazza, gli australiani S.P.K., i tedeschi Einstürzende Neubauten, gli italiani F.A.R., oltre a Maurizio Bianchi, e gli sloveni Laibach. Nel corso degli anni '80 una nuova leva di musicisti quali i Current 93 porterà il genere verso lidi folk, mentre negli anni '90 il termine industrial finirà per caratterizzare le derive metal di gruppi quali Ministry, Skinny Puppy, Godflesh e Nine Inch Nails" (<http://it.wikipedia.org/wiki/Industrial>). Un buon libro per approfondire, è *Re/Search. Manuale di cultura industriale*, a cura di Paolo Bandera, Milano, Shake, 1998, derivato da *RE-SEARCH - Industrial culture handbook*, pubblicato in origine nel 1983.

²⁶ Evidentemente qui Mariano Equizzi si riferisce alla fase più politicizzata del punk italiano che, comunque, abbiamo visto assumere anche altre dimensioni, tendenzialmente a-politiche, come descritto nei paragrafi precedenti.

ritual e dark ambient²⁷ sono momenti di deriva tecnologica organizzata che credo vadano coordinati anche con il New Horror americano degli anni '70, che è tornato "alla grande" con film come *Saw* (James Wan, 2004), *Hostel* (Eli Roth, 2005) e vari remake di film estremi di quel periodo. Arte erosa, granosa, logorata e incenerita, immagini e documentazione di rovine e catastrofi, di paranoie e curiose ipotesi *borderline*. Credo che l'evento che abbia con maggior forza deragliato i miei processi artistici in questo secolo sia l'11 settembre 2001 con le sue macerie, i suoi lutti e le sue ombre. Noi siamo all'ombra di quell'evento e costruiamo immagini e suoni ritagliandoli dalla nostra coscienza assediata da complesse sedimentazioni tecnologiche che appaiono, nel loro fluire, come plastiche combuste.

Sedimentazioni tecnologiche in cui rivivono punk, cyberpunk e industrial, come descritto in questi paragrafi, che costituiranno il substrato creativo per diverse altre esperienze di artisti e attivisti italiani a cavallo fra anni Ottanta e Novanta, come vedremo nel prossimo capitolo.

²⁷ Mariano Equizzi consiglia la visione del sito: <www.oec.com> per entrare meglio negli spazi e nei suoni del mondo industriale e dintorni.

L'arte del networking: i pionieri

Per una nuova cartografia del reale

Il concetto di una *nuova cartografia del reale* è stato messo a punto nel gennaio 1993 da Mario Canali, Antonio Caronia, Antonio Glessi, Paolo Rosa, Giacomo Verde, Maria Grazia Mattei e Gino di Maggio, presso la fondazione Mudima di Milano. Il gruppo di artisti e studiosi diede vita a un documento che si può considerare come il primo “manifesto dell’era virtuale”, in cui si sottolineava l’affermarsi di una nuova forma d’arte in cui mettere in gioco tutti i sensi, per “rovesciare il predominio dell’immagine, della tirannia del senso della vista per far emergere una nuova rete di rapporti, più ricca e problematica, del corpo col mondo”. In questo modo il nostro corpo avrebbe potuto rapportarsi con altri “io virtuali” e vivere l’esperienza di un sé smaterializzato e ibridato, espanso.

Tutta la nostra pratica, la nostra ricerca di questi anni, dimostra quanto ognuno di noi sia lontano da una glorificazione della tecnologia o dall’illusione che l’elettronica possa restituire un mondo (reale o fittizio) purificato dalle contraddizioni. Tutti noi, in un modo o nell’altro, abbiamo assunto il matrimonio fra l’uomo e la macchina come uno “sporco connubio”, come un elemento di spostamento delle contraddizioni, non di pacificazione o di realizzazione di un’utopia impossibile. Nessuno di noi vuole “uscire dal mondo”, anche perché oggi i mondi paralleli si moltiplicano, e senza un’operazione di ridefinizione dei rapporti (se non dei confini) tra reale e immaginario si rischia di non sapere da dove si è usciti e dove si entra.

La condizione preliminare per poter iniziare a cartografare questi nuovi territori è certo quella di assumere sino in fondo la materialità (o l'immaterialità) dell'esperienza, la frammentazione del corpo, anche la disumanizzazione: ma senza il compiacimento cinico di chi cerca nella glorificazione dell'esistente un alibi per la propria impotenza; e con la preoccupazione, (che crediamo di aver sempre dimostrato) di far marciare parallelamente la ricerca teorica e la pratica comunicativa. Ecco, questa operazione, ambiziosa ma necessaria, di ridefinizione delle categorie e delle pratiche di lettura e di attraversamento del mondo (dei mondi), di ripresa di un legame fra la teoria e la pratica dentro un agire che è sempre più insieme comunicativo ed estetico, è quella che proponiamo oggi. Certo si può fallire, ma fallirà più profondamente chi non avrà neppure provato¹.

Queste riflessioni, che si collocano nel periodo di massima affermazione della realtà virtuale in Italia (e che quindi vanno inserite in quel contesto), mettono in evidenza un carattere fondamentale della sperimentazione artistica sui nuovi – per l'epoca – media e cioè il fatto che attraverso questi ultimi, l'arte si fa *pratica* e non solo teoria e va ad agire sul corpo del fruitore, che si fa *attore* partecipante.

In molte pubblicazioni ed eventi di quegli anni, si sottolinea che non ha importanza la tecnologia in sé, ma la sua capacità di mettere in moto processi di interazione concreta fra individui e strumenti tecnologici e fra gli individui stessi. Si sposta l'attenzione dall'oggetto al processo di costruzione di spazi comunicativi *performativi*, come territorio di attiva espressione personale (e ludica in molti casi). Si evidenzia come il fruitore diviene uno dei protagonisti di un evento che lo investe sia a livello cognitivo che percettivo, potendo quindi prendere in mano il processo di creazione e trasmissione delle informazioni, attraverso un *feedback* diretto con il medium.

All'inizio degli anni Novanta, l'idea di realtà virtuale in Italia viene associata a qualcosa di totalmente nuovo, rivelatrice di nuovi universi in cui ampliare la propria sfera sensoriale. Si crea un filo conduttore diretto fra le esperienze precedenti, dalla body art

¹ Il testo del documento mi è stato inviato da Giacomo Verde al tempo di scrittura della mia tesi di Laurea in Sociologia delle Comunicazioni di Massa "Pratiche reali per corpi virtuali nell'arte digitale interattiva italiana" nel 1998-1999, on-line su: <www.strano.net/bazzichelli/tesi.htm>.

alla videoarte, sottolineando i caratteri di versatilità, trasversalità e apertura dei canali di comunicazione ed espressione. Si parla di concetti come “multimedialità”, “interattività”, “nuovo ruolo dell’artista e del fruitore”, “immaterialità, processualità e flusso”, per definire questo filone emergente di sperimentazione artistica.

Si diffonde l’idea che 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. 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. Riferimento teorico fondamentale diviene il libro di Walter Benjamin *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*. Negli anni Trenta, Benjamin analizzò la comparsa della fotografia e del cinema nella nascente società di massa, comprendendo l’importanza del connubio fra arte e tecnica per una fruizione generalizzata dei prodotti dell’industria culturale.

Mariacristina Cremaschi, una delle teoriche italiane più attive nel corso degli anni Novanta su questi argomenti², in un suo testo del 1997 descrive l’arte tecnologica come *l’arte che non c’è*:

² Negli anni Novanta, Mariacristina Cremaschi si è battuta a livello istituzionale per la promozione dell’arte digitale italiana e ha cercato di proporre una visione dell’arte come network. Fra le iniziative da lei organizzate, va citato un workshop per giovani teorici e artisti chiamato <.net art>:<Anywhere><Everywhere>, organizzato nell’aprile del 1999 a Modena. Promosso dalla Regione Emilia Romagna e svoltosi nelle sale del Comune di Modena, il workshop era tenuto da Massimo Cittadini, Giacomo Verde e Tommaso Tozzi e aveva come scopo *lo studio delle metodologie inerenti la realizzazione di opere d’arte che sfruttino al meglio le potenzialità della rete telematica (Internet)* e si proponeva di realizzare *un’opera/processo interattivo durante un laboratorio*. Il tutto era pensato in vista di creare una collezione virtuale dedicata alla net.art italiana emergente, ospitata sul sito di <www.stradanove.net>. Mentre il workshop viene realizzato e i partecipanti danno origine alle opere collettive, visibili ancora su <www.stradanove.net/netart/undermagma>, la proposta di Mariacristina Cremaschi di creare la galleria on-line di net.art non viene supportata adeguatamente, dimostrando anche in questo caso l’incapacità di un’istituzione di gestire tematiche innovative, pur avendo mostrato un certo interesse iniziale. La stessa Mariacristina Cremaschi sarà la curatrice della sezione “Arte della Realtà Virtuale” nell’ambito della mostra “La Coscienza Luccicante, dalla videoarte all’arte interattiva”, forse l’ultimo evento “ufficiale” di gran respiro sulla tematica nel corso degli anni Novanta, presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma (settembre-ottobre 1998).

L'artista è il progettista di un'opera che "non c'è" in una materialità 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 (Cremaschi, 1997, p. 11).

Marcel Duchamp viene considerato uno dei primi artisti che ha lavorato sul concetto di "interattività", come agire fisico e non solo psichico del fruitore. La sua installazione *Etant donnés* (1946-66) prevede l'*azione concreta* del fruitore il quale, attirato da due fori praticati su una porta, vi avvicina gli occhi, avendo così modo di oltrepassare la *zona liminale* che inizialmente lo separa dall'opera d'arte.

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 (Speroni, 1995, p. 79).

Riferimenti diretti diventano le opere dei primi anni Venti del Novecento, fino alle sperimentazioni delle Neoavanguardie degli anni Sessanta, come stimolo a operare un'azione di ridefinizione dei linguaggi e dei codici comunicativi. Per esempio, Nam June Paik sottolineando il carattere "attivo" del fruitore, suggerisce l'idea della "televisione come pura materialità significante, di cui ogni spettatore può riconfigurare il senso in assoluta libertà" (Candalino, Gasparini, 1996, p. 3).

Già dalla fine degli anni Ottanta, cominciano a fiorire in Italia le installazioni di arte digitale via video e cd-rom, che presentano comunque un programma pianificato dall'artista e quindi possibilità di fruizione finite, mentre nella rete prenderà piede l'idea di una fruizione processuale da parte di molteplici soggetti. Nell'ambito della rete internet appaiono più evidenti i concetti di creazione di opere collettive e interattive.

L'arte del networking in internet va vista come reti di relazioni che si instaurano fra gli individui. L'artista, creatore dei contesti di rete e delle piattaforme di networking, assume un ruolo

guida nei panni dell'operatore di rete, ma non determina lo svolgersi del processo artistico, che vuole essere libero e spontaneo, soggetto alla creatività personale di tutti coloro che vogliono integrare.

Fare rete: primi festival e mailing list

Negli anni Ottanta, nascono a livello internazionale i primi festival incentrati sull'arte e le nuove tecnologie. Queste realtà sono frequentate da molti artisti e teorici di tutto il mondo, purtroppo solo in pochi casi si registra una presenza attiva degli artisti italiani che sperimentano sull'arte e il digitale. Forse anche per questo, molta della nostra realtà è rimasta estranea a diversi processi che hanno investito la *net culture* internazionale³.

In realtà, nei pochi festival organizzati in Italia negli anni Ottanta, si sono realizzate esperienze degne di nota, molte delle quali nell'ambito delle pratiche artistiche di networking, altre orientate alla ricerca nella computer art, computer graphic e computer animation, fra cui la produzione delle prime sigle televisive a soggetti grafici (i videogrammi di Mario Sasso ne sono un esempio).

Queste esperienze si collocano nella fase emergente di una cosiddetta "terza cultura", così definita da Vittorio Fagone in un suo articolo a descrizione del Festival di Arte Elettronica di Camerino, il primo della serie in Italia. La terza cultura è quella elettronica, che vorrebbe colmare lo scarto fra le due macro-culture, umanistica e scientifica (definite come tali da Charles Snow in un suo

³ Fra i Festival principali a livello internazionale, ricordiamo: *Ars Electronica Festival* a Linz in Austria (attivo dal 1979 e con cadenza annuale dal 1986 <www.aec.at>), *Siggraph Art Show* a Chicago in USA (attivo dagli inizi degli anni Settanta <www.siggraph.org>), *Multimediale* a Karlsruhe in Germania (nel 1989, prima ancora della nascita dello ZKM come sede permanente <www.zkm.de>), *ISEA International Symposium on Electronic Art* in Olanda e Canada (dal 1988 <www.isea-web.org>), *EMAF European Media Art Festival* a Osnabrueck in Germania (dal 1988 <www.emaf.de>), *VIPER International Festival for Film Video and New Media* a Basel in Svizzera (dal 1981 <www.viper.ch>), *Imagina* a Montecarlo nel Principato di Monaco (dal 1982 <www.imagina.mc>), *Next Five Minutes* ad Amsterdam in Olanda (dal 1993 <www.next5minutes.org>), *DEAF Duch Electronic Art Festival* a Rotterdam in Olanda (dal 1994 <www.deaf04.nl> promosso dal Centro di ricerca V2 <www.v2.nl>), *Transmediale Festival* a Berlino in Germania (dal 1997 <www.transmediale.de>).

pamphlet tradotto in Italia nel 1970) e che sembra essere la novità di quel momento. Parlando delle “due culture”, Vittorio Fagone scrive:

Per fortuna esiste anche oggi, e con queste due culture si fronteggia, una “terza cultura”, quella elettronica, dove ingegneri, matematici, informatici, architetti, musicisti e artisti (o se si vuole, “operatori visivi”), grafici, convivono e lavorano insieme, scambiandosi spesso se non ruoli, modelli e obiettivi. L’arte elettronica occupa questo spazio, un’area aperta in rapida espansione e sviluppo⁴.

In questo panorama, è proprio dalla collaborazione di artisti e operatori di settori diversi, che agiscono i pionieri del networking via computer e reti telematiche.

Nel luglio dell’anno 1985 viene organizzata presso la Galleria d’arte 5 X 5 di Roma la prima mostra in Italia di computer art dal nome *Il Pulsante Leggero*; contemporaneamente si forma un’associazione spontanea, con lo stesso nome, che vede l’adesione di artisti, fotografi, critici d’arte, musicisti, informatici, operatori culturali – coordinati da Rinaldo Funari. (...) Il Pulsante Leggero, al quale aderiscono la quasi totalità degli artisti di computer art italiani, è presente nello stesso anno all’unico evento culturale istituzionale in Italia, il Festival di Arte Elettronica di Camerino, organizzato dall’Università degli Studi di Camerino, dal Comune della stessa città e dalla Comunità Montana, e così pure nelle edizioni successive. L’Associazione Il Pulsante Leggero promuove e partecipa a numerose manifestazioni in Italia e all’estero, in particolare Imagina di Montecarlo, Siggraph in USA e in tanti eventi culturali⁵.

⁴ Vittorio Fagone, da “VideoMagazine”, 1986.

⁵ Testo tratto dall’area Notes de “la Critica. Rivista telematica di arte, design e nuovi media”, diretta da Enrico Cocuccioni, uno dei primi critici italiani che riflettono sul rapporto fra arte e tecnologia. Nel 1983, firma il testo pubblicato dalle Ed. 50x70 di Roma dove si indagano e confrontano i possibili usi del personal computer quale nuovo strumento tecnologico per l’elaborazione di nuove forme artistiche, come la computer art. Nel sito de “la Critica, Rivista telematica di arte, design e nuovi media”, che presenta un vasto archivio di articoli di esperti del settore (molti dei quali gravitanti nelle aree creative della RAI di Roma), è nato nel 2004 l’evento “Tangenziale”, uno spazio on-line aperto in cui si raccolgono liberi contributi (testi, foto, video, ecc.) prendendo spunto dal dibattito in corso a Roma circa la prevista demolizione delle imponenti strutture della strada sopraelevata di San Lorenzo. Un work in progress creativo che si concluderà una volta che la sopraelevata verrà demolita. Fra i diversi contributi già pubblicati, una presentazione del progetto di Luigi Ciorciolini, un altro “storico” personaggio nel campo della critica dell’arte e tecnologia, un contributo video dello stesso Enrico

Nell'ambito dei primi eventi di respiro in Italia nel campo della sperimentazione fra arte e nuove tecnologie, va citata l'opera *Planetary Network* curata da Roy Ascott, Don Foresta, Robert Adrian, Tom Sherman e dagli italiani Maria Grazia Mattei e Tommaso Trini per la Biennale di Venezia del 1986.

Nel video "L'arte telematica degli anni Ottanta" prodotto dall'Accademia delle Belle Arti di Carrara (2005), Maria Grazia Mattei viene intervistata sul *Planetary Network* e presenta il progetto:

Nel 1986 la Biennale di Venezia è stata centrata sul rapporto arte/scienza in maniera inusuale, visto che il nostro paese sembra molto distratto verso tutti quelli che sono i fenomeni di sperimentazione culturale legate alla tecnologia che non siano Arte con l'a maiuscola; quell'anno, invece, si sono aperte le porte a una serie di incontri, di dibattiti sull'uso delle nuove tecnologie in campo artistico. Uno dei progetti alle Corderie si chiamava *Network Planetario*, abbiamo utilizzato quel grande spazio per creare una sorta di grande laboratorio. Abbiamo messo in scena artisti con tecnologie analogiche di allora, per dare vita a una sorta di grande workshop sperimentale che connetteva artisti di tutto il mondo. Questo progetto, *Planetary Network*, era firmato da tre curatori: Roy Ascott dall'Inghilterra, Tommaso Trini ed io dall'Italia e Don Foresta dalla Francia. Quindi diciamo che c'erano quattro angoli del mondo che tentavano di strutturare questo progetto ragionando sull'arte della comunicazione, arte telematica, per di più utilizzando anche in fase laboratoriale, progettuale, la posta elettronica di allora (Bassi B., Bassi D., 2005)⁶.

Il progetto *Planetary Network* si inserisce nel filone di sperimentazioni sulla comunicazione a distanza di quegli anni, utilizzando la tecnologia del fax per connettere postazioni in Inghilterra, Canada e Australia. Il *Planetary Network* ha dato vita a un'esperienza di fax art basata sulla rielaborazione processuale di parole e immagini trasmesse in una sorta di dialogo creativo fra

Cocuccioni, un video di David del Bufalo e altri testi e materiali visivi realizzati da studiosi e artisti del campo <www.lacritica.net>.

⁶ Intervista a Maria Grazia Mattei. Tratta da: Bassi Bruno, Bassi Dora, Biagini Giselda, D'Antongiovanni Silvia, "Arte telematica negli anni Ottanta", video, Accademia di Belle Arti di Carrara, Corso di Teoria e Metodo dei Mass Media, prof. Tommaso Tozzi, Anno Accademico 2004-2005. Su internet, il testo dell'intervista si trova su: <www.ecn.org/wikiartpedia/index.php/Intervista_a_Maria_Grazia_Mattei>. Il video si può scaricare dal sito di New Global Vision: <www.ngvision.org/mediabase/513>.

emittente e ricevente. Su questo aspetto, Maria Grazia Mattei aggiunge:

Era una grossa emozione vedere l'immagine che veniva indietro rielaborata, vedere che c'era stata comunicazione. C'era una dimensione comunicativa con i mezzi che potevamo permetterci allora, che ci ha fatto veramente sperimentare questo dialogo a distanza di azione in tempo reale e azione-reazione che non era solo la voce. Mandare un messaggio visivo, vederlo tornare rielaborato, percepire così la presenza dell'altro, sai e senti che stai lavorando con altri, lo vivi in tempo reale! (*ibidem*)

La sperimentazione artistica a distanza via satellite è stata il terreno di sperimentazione principale per i primi artisti che hanno lavorato sulla tecnologia come esperienza di networking. Fra i progetti di Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, va citato il "Satellite Art Project" (1977), che si sviluppa facendo interagire dei ballerini situati in luoghi diversi. Oppure, l'esperimento "Hole in Space" (1980), in cui una postazione a Los Angeles viene messa in collegamento satellitare con un'altra a New York e le persone che prendono parte alla performance possono percepire lo spazio nello stesso luogo "virtuale" di coloro che si trovano fisicamente in altre zone del mondo.

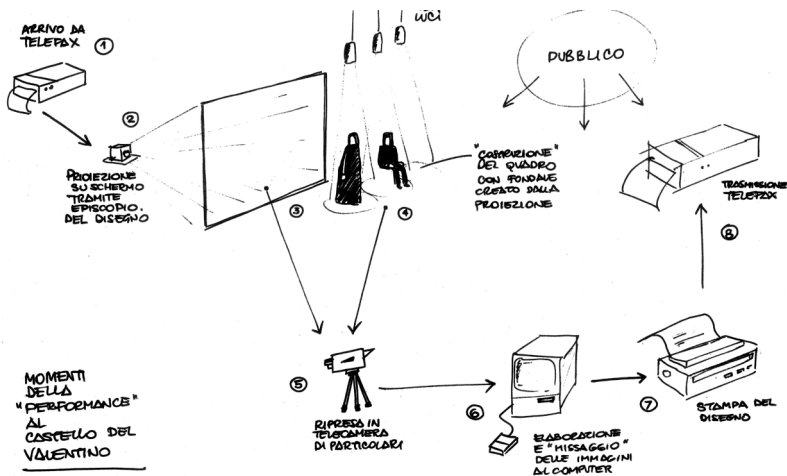
Altri padri dell'arte del networking via telecomunicazione sono lo stesso Roy Ascott, Robert Adrian X, Fred Forest e Douglas Davis, il quale realizza progetti sulla trasmissione dei segnali fin dalla metà degli anni Settanta. A cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta Richard Kriesche progetta le Telesculpture, basate sul movimento di oggetti innescato da flussi di comunicazioni e dati via telefono o, nel 1993, via internet⁷.

Lo stesso Nam Jun Paik si cimenta in esperimenti con il satellite, progettando un concerto per pianoforte fra San Francisco e Shangai (1961-1962) oppure mettendo in parallelo spettacoli in luoghi diversi coinvolgendo Douglas Davis, Charlotte Moorman

⁷ Per maggiori informazioni sull'arte via satellite e telecomunicazione, consultare il testo *Interaction, Participation, Networking. Art and Telecommunication* (2004) scritto da Inke Arns per: <www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/1/>. Una traduzione italiana si trova su WikiArtPedia a cura di Emanuela Ester Zedda: <www.ecn.org/wikiartpedia/index.php/Interaction,_Participation,_Networking,_Art_and_telecommunication>.

e Joseph Beuys, durante l'inaugurazione della rassegna Documenta VI. Oppure nell'ambito di "Good Morning Mister Orwell", un evento che ha connesso New York con Parigi, Germania e Sud Corea, anche in questo caso, con la partecipazione attiva di numerosi artisti internazionali.

Fra i diversi artisti italiani, i Giovanotti Mondani Meccanici (GMM) lavorano in quegli anni sviluppando il concetto di "comunicazione a distanza" e nella metà degli anni Ottanta mettono in scena una fax performance di collegamento in tempo reale fra l'Italia e postazioni installate a Cardiff, Melbourne e Vienna in *Paesaggi della Memoria*, un'iniziativa a cura di Maria Grazia Mattei per il Festival "Machina, Teatro, Tecnologia Rappresentazione" di Ivrea.



Disegno di Antonio Glessi (GMM), schema progettuale che mostra il flusso di elaborazione delle immagini nella fax-performance "Paesaggio della Memoria: il Paradiso" con collegamenti via fax in tempo reale con Cardiff, Melbourne, Boston, Vienna, nell'ambito di "Machina", Castello del Valentino, Torino, 1985.

Nel novembre 1990, a Palazzo Fortuny a Venezia, ha luogo "Mondi Virtuali", primo appuntamento in Italia dedicato alla realtà virtuale (dal 1986 al 1990, la Mattei è stata consulente per il settore "Video e Nuove Immagini" del Palazzo Fortuny). Qui, sono intervenuti William Gibson, Derrick de Kerckhove, Paul Virilio, Philippe Quéau, Timothy Leary ed è stato il primo appuntamento

to in Italia a livello “ufficiale” in cui si è parlato di cyberpunk e realtà virtuale (erano presenti anche i membri della Shake Edizioni con il loro libro appena uscito *Antologia Cyberpunk* e l'artista Giacomo Verde). Altre rassegne organizzate da Maria Grazia Mattei sono “Opera Totale” (Venezia, 1996-99) e “Tecnoarte” (Perugia 1997-99). La MGM Digital Communication, società fondata da Maria Grazia Mattei e attiva ancora oggi, ha realizzato un archivio di 4.500 videocassette e altro materiale audiovisivo fra lavori italiani e internazionali sin dai primi anni di sperimentazioni sul digitale <www.mgmdigital.com>.

A cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta, fra i pochi festival in Italia che si sono avvicinati al mondo delle nascenti nuove tecnologie e che sono stati un'importante piattaforma di networking, si ricordano oltre al “Festival di Arte Elettronica” di Camerino e l'attività della già citata esperienza al Palazzo Fortuny a Venezia, “Arte e Computer” di Lugano, “Taormina Arte”, il festival “Inteatro” di Polverigi, “U-Tapes” a Ferrara e le conferenze “Immagine Elettronica” di Bologna. A queste, si aggiunge l'attività del Centro Video Arte di Ferrara o di alcune gallerie particolarmente sensibili come il Diagramma di Milano.

Nessuno di questi festival, però, presenta un'analogia tradizione di quelli internazionali, come l'Ars Electronica Festival di Linz, per fare un esempio, e nessuna struttura pubblica italiana decide di cavalcare l'onda e dare vita a un centro di ricerca sull'arte e le nuove tecnologie al pari dell'Ars Electronica Center. Una delle conseguenze è la totale frammentazione delle esperienze nostrane di quegli anni e la mancata conservazione della memoria storico-artistica delle prime opere di arte elettronica italiana. Risulta anche estremamente difficile ricreare un percorso storico di quelle esperienze, persino in internet non esistono più materiali, a eccezione di pochi isolati casi, e le uniche testimonianze attive sono quelle dei curatori che hanno dato vita agli eventi e degli artisti che vi hanno partecipato⁸.

⁸ Una ricostruzione può avvenire consultando i siti della già citata rivista on-line “la Critica” di Enrico Cocuccioni <www.lacritica.net>, il sito del critico Franco Zeri <www.francozeri.com/digitale/storiadigi.htm>, le pubblicazioni a cura del critico Lorenzo Taiuti, fra cui *Arte e Media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Genova, Costa & Nolan, 1996, *Corpi sognanti. L'Arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Milano, Feltrinelli, 2001 e l'ultimo *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Roma, Meltemi, 2004. Altro

Un'ulteriore conseguenza è che pochi artisti italiani gravitanti nel mondo dell'arte e nuove tecnologie sono presenti in quegli anni nelle iniziative all'estero. Per esempio, negli anni Ottanta e Novanta il celebre Prix Ars Electronica è stato vinto da artisti italiani solo alle prime quattro edizioni, in particolare da Mario Canali, Mario Sasso e Nicola Sani, nella categoria computer animation. Anche gruppi come Studio Azzurro, Correnti Magnetiche e i Giovanotti Mondani Meccanici sono presenti a diverse iniziative internazionali; in generale, però, si registra un certo "vuoto" e questo è a mio parere un campanello d'allarme per dimostrare il ritardo costante delle politiche istituzionali del nostro paese che non hanno agito nella direzione di promuovere l'arte e i nuovi media, né dentro, né fuori dall'Italia.

Un'esperienza singolare che cerca di realizzare un "ponte" con le iniziative estere è l'Arte dell'Ascolto (LADA), festival nato nel 1991 a Rimini a cura di Roberto Paci Dalò/Giardini Pensili, con la collaborazione di ORF Kunstradio e RAI Audiobox (l'unico festival italiano di quegli anni di cui esiste ancora il sito internet: <<http://www.giardini.sm/lada>>).

Giardini Pensili è un progetto nato nel 1985 per opera di Roberto Paci Dalò e di Isabella Bordoni. Si basa sulla sperimentazione acustica e visiva promuovendo una relazione creativa fra tecnologia, video e teatro. Le opere di Giardini Pensili vengono messe in scena non solo nei teatri, ma anche in sale da concerto, musei e spazi pubblici. LADA, definito come *Radio and Art International Festival-on site | on-line | on-air*, è una delle esperienze più continuative che coinvolge un nucleo internazionale di artisti fino al 1998. Il primo appuntamento, nel settembre del 1991, si presenta come una rassegna internazionale di radio e arte acustica nello spazio elettronico e indaga sull'uso della tecnologia nel suono.

sito in cui è possibile ricostruire parte di questa storia è LuxFlux, sito del Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea di Roma, direttrice Simonetta Lux e coordinatore Domenico Scudero <www.luxflux.net>, e nel sito di WikiArtPedia a cura di Tommaso Tozzi e degli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Carrara <www.wikiartpedia.org>. Inoltre, nell'ambito del networking artistico, va citata l'esperienza di Museo Teo, fondato nel 1990 da Giovanni Bai e Teo Telloi, un museo senza sede e senza opere, che si esprime nella rivista "Museo Teo Artfanzine" e attraverso periodici eventi di videoarte, performance e riflessione sulla società e l'arte contemporanea <http://utenti.lycos.it/MUSEO_TEO>.

“Una forma di arte acustica realizzata specificamente per la radio nella quale un testo di ogni tipo, letterario o poetico, è trasportato in un contesto acustico acquistando così nuovi significati e relazioni” (Roberto Paci Dalò, 1991).

Durante LADA festival sono stati organizzati diversi progetti di networking sull'utilizzo del *public space* quale ambito di lavoro artistico. Fra questi, Publiphono, evento basato sul sistema di amplificazione sonora della spiaggia di Rimini per diffondere in diretta performance acustiche-ambientali su venti chilometri di costa. Nel 1995 anche Giardini Pensili partecipa a un progetto di telecomunicazione, assumendo la direzione artistica del network mediterraneo del progetto Horizontal Radio, nell'ambito del Festival Ars Electronica di Linz.

Roberto Paci Dalò ha infatti collaborato attivamente all'interno del FutureLab di Ars Electronica (dal 1996), proponendo diversi progetti, fra cui “Atlas Linz” nel 1998. Oggi, il network di Giardini Pensili conta numerosi collaboratori ed è ancora attivo nel settore del teatro, musica e nuove tecnologie in Italia e all'estero <www.giardini.sm>.

In Italia, nel corso degli anni Novanta le iniziative sull'arte e la tecnologia aumentano, anche se rimangono sempre limitate e per esperti⁹. A livello internazionale, anche conseguentemente al

⁹ Esperienze interessanti, sempre seguendo il filo conduttore del networking, si hanno con “Cybernauti, un mondo rovesciato” nel Palazzo Re Enzo di Bologna, nel luglio 1993, a cura di Pier Luigi Capucci e di Carlo Terrosi, organizzato dalla Associazione culturale “Lo specchio di Dioniso”, con il Patrocinio del Comune di Bologna. Qui si riflette sulle nuove sperimentazioni via video e computer e sono presenti molti degli artisti italiani più attivi all'epoca (fra cui Massimo Contrasto, Piero Gilardi, Ale Guzzetti, GMM, Sabine Reiff, Tommaso Tozzi e Giacomo Verde). Un'altra iniziativa avanguardistica per la situazione italiana del periodo è l'evento “Virtual Light, Nuove frontiere nella comunicazione e nell'arte”, realizzato a Bari nel marzo del 1996 a Palazzo Fizzarotti, curato da Gabriele Perretta, Antonella Marino, Aurelio Cianciotta Mendizza, Patrizia Marino e organizzato dall'Associazione Multilink e patrocinato dal Comune di Bari. Anche qui compaiono nomi storici nella sezione installazioni, fra cui Tullio Brunone, Massimo Contrasto, Correnti Magnetiche, Marcello Pecchioli, Mario Sasso, Studio Azzurro, Tommaso Tozzi, Giorgio Vaccarino, Giacomo Verde, Orlan e si parla fra gli altri argomenti di cyberfemminismo. Fra le iniziative che cercano di impegnarsi sul versante della ricerca sulle nuove tecnologie del digitale italiana a livello istituzionale, va citato “Segnali d'Opera, Arte e digitale in Italia”, promosso dalla Galleria Civica di Arte Moderna di Gallarate nel novembre del 1997, patrocinato dalla Regione Lombardia e dalla Provincia di Varese. Questa rassegna, si è dimostrata un valido tentativo per promuovere l'arte digitale nostrana. L'Assessore alla Cultura Carmelo Todoverto sostiene come la mani-

successo di molti festival di arte elettronica e digitale principalmente nel Nord Europa e USA, iniziano a crearsi spazi di discussione on-line su BBS e mailing list.

Veri pionieri sono Carl Loeffler e Fred Truck, che danno vita alla Rete Elettronica di Arte Com (ACEN), una piattaforma di scambio, condivisione e informazione realizzata all'interno di Whole Earth Electronic Link/WELL.

Inke Arns scrive:

ACEN offriva ai suoi utenti l'accesso a pubblicazioni elettroniche, un sistema di posta e, ben dieci anni prima che il commercio elettronico facesse la sua comparsa in rete, una via dello shopping (virtuale), con negozi relativi all'arte (2004).

In quel periodo si colloca anche l'esperienza di The Thing, una delle prime piattaforme di comunicazione via BBS <<http://bbs.thing.net>>, che diventa un punto di riferimento per il dibattito sull'arte e i nuovi media e la successiva net.art. The Thing viene fondata dall'austriaco Wolfgang Staehle e da Gisela Ehrenfried nel 1991, accessibile attraverso la rete telefonica di New York, offrendo contenuti via BBS e servizi come internet provider <www.thing.net>. Nel 1992 si aggiungono The Thing Colonia e The Thing Vienna e successivamente The Thing Berlino, Amsterdam, Francoforte e Basilea. The Thing Roma, nasce più tardi, nel 2000.

Come riportato nel libro *Net.Art. L'arte della connessione*, di Marco Deseriis e Giuseppe Marano (fondatori del nodo romano di The Thing),

nel 1995 i nodi di The Thing New York <bbs.thing.net> e Vienna <www.thing.at> si trasferivano sul Web, grazie a un'interfaccia scritta dal giovane programmatore viennese Max Kossatz, che preservava le caratteristiche comunitarie della BBS, con la possibilità per i membri di chattare, postare commenti, consultare le liste di discussione. Dotandosi di un ampio archivio di progetti artistici, documenti sonori, trasmissioni radiofoniche e recensioni, articoli e interviste, The Thing diventerà nel corso degli anni

festazione "intenda proporre, con spiccato impegno, un autentico happening storico, sociale e quindi culturale, della nostra esistenza" (1997).

un punto di riferimento ineliminabile sia per i circuiti dell'underground sia per quelli dell'arte d'avanguardia (2003, p. 196).

Negli stessi anni, fra il 1994 e 1995, prendono vita altre piattaforme di networking, offrendo spazi in internet a costo basso e contesti di riflessione e critica sulla net culture: De Digital Stad di Amsterdam, nata nel gennaio 1994, International City Federation di Berlino, nata a modello della Digital Stad nello stesso anno, il Public Netbase di Vienna del 1995, Ljubliana Digital Media Lab del 1995, Backspace di Londra del 1996.

Dal 1995, nascono le prime mailing list internazionali di discussione e riflessione critica sull'arte e i nuovi media e la cultura digitale. Fra queste "Nettime" <www.nettime.org>, la prima fra tutte, "Syndicate" moderata da Andreas Broeckmann e Inke Arns <<http://www.colossus.v2.nl/syndicate>>, "Rhizome", nata per opera di Mark Tribe a Berlino nel 1996 e poi trasferitasi a New York <www.rhizome.org>, "7-11", la prima mailing list internazionale interamente dedicata alle sperimentazioni di net.art fondata nel 1997 dall'artista di Colonia Udo Noll e più tardi ospitata dal server del centro di media art sloveno gestito da Vuk Cosic e Luca Freljh <www.ljudmila.org>, "Faces", creata da Kathy Rae Huffman, Diana McCarty e Valie Djordjevic nel 1997 e focalizzata sulle donne e le nuove tecnologie <www.faces-l.net> e molte altre¹⁰.

La nascita della mailing list "Nettime" merita sicuramente un approfondimento maggiore, poiché nel corso degli anni diviene la più celebre mailing list internazionale di confronto e discussione nel panorama della *net culture*. È proprio qui che si sviluppa inizialmente il dibattito sulla net.art, proseguito poi in altre mailing list internazionali, da "7-11" a "Syndicate" e "Rhizome". La nascita di Nettime, tra l'altro, vede attivi anche alcuni artisti, teorici e attivisti italiani, che partecipano nel giugno del 1995 alla sua fondazione in un raro episodio in cui la net culture nostrana si confronta con quella internazionale in Italia.

Diana McCarty, in un suo scritto del 1997, racconta che duran-

¹⁰ Per una storia approfondita in italiano delle piattaforme di networking e mailing list a livello internazionale, confrontare il capitolo "Politiche della connessione" nel libro di Deseriis e Marano, 2003, pp. 189-210.

te la Biennale di Venezia del 1995, si tiene al Teatro Malibran un incontro fra artisti, teorici dei media e attivisti europei¹¹. Questo è il secondo incontro internazionale della Medien Zentral Komitee (ZK), organizzato da Nils Roeller e Pit Schultz, nata proponendo una visione critica sui media e la cultura digitale (Netz-Kritik) in risposta alla linea tutta americana proposta dalla rivista WIRED. Questa, chiamata allora “ideologia californiana”, in seguito agli scritti di Richard Barbrook e Andy Cameron, vedeva predominare “una visione della tecnologia neo-liberale propria di una techno-élite bianca e maschile” (Diana McCarty).

Il primo incontro della ZK si era svolto precedentemente nei pressi di Francoforte. Nel secondo meeting veneziano, chiamato “Club Berlin”, nasce la mailing list “Nettime”. Club Berlin è proposto come un *artclub event* durato tre serate nel Teatro Malibran e vede la partecipazione di numerosi attivisti, artisti, organizzatori, teorici dei media e scrittori internazionali. Fra i presenti, Heath Bunting, Vuk Cosic, David D’heilly, Paul Garrin, Kathy Rae Huffman, Geert Lovink, David Garcia, Pit Schultz, Diana McCarty, Nils Roeller, Gereon Schmitz, Dejan Stretanovic, Siegfried Zielinski e gli italiani Roberto Paci Dalò di Giardini Pensili, Alessandro Ludovico di Neural e Tommaso Tozzi di Strano Network, insieme ad altri membri di Strano Network e della rete FidoNet.

La mailing list “Nettime” nasce nell’estate del 1995, moderata da Pit Schultz e Geert Lovink, inizialmente con venti iscritti, crescendo esponenzialmente nel corso dei mesi successivi e diventando in tempo breve lo specchio dell’avanguardia europea. In un’intervista su “Nettime”, Pit Schultz afferma che “Nettime” ha provato a rinnovare una determinata agenda politica, definita generalmente come *leftism*, che dopo il 1990 si era fatta noiosamente conservatrice. La mailing list ha infatti proposto nel corso degli anni una visione critica e non dogmatica dell’uso delle nuove tecnologie, promuovendo un’idea della rete come spazio di networking e dialogo. Fra gli argomenti di discussione, net.art, public space, democrazia digitale, attivismo mediatico e artistico. Allo stesso tempo, “Nettime” ha cercato di superare il dualismo di un’eu-

¹¹ La nascita della mailing list “Nettime” è descritta da Diana McCarty nel testo *Nettime: the legend and the myth*, luglio 1997, pubblicato su: <www.medialounge.net/lounge/workspace/nettime/DOCS/1/info3.html>.

foria a-critica di tutti coloro che inneggiavano ai nuovi mondi virtuali e del pessimismo cinico di molti giornalisti e intellettuali degli allora definiti “vecchi media”. L’azione di “Nettime” non si esaurisce comunque in una mailing list, ma dà origine a un network di persone, progetti e riflessioni da cui scaturiscono pubblicazioni, readers, siti internet in varie lingue, facendo circolare la *net critique* anche al di fuori della rete.

Successivi incontri della ZK avvengono in occasione della conferenza Metaforum II nell’ottobre 1995 a Budapest e durante il festival Next Five Minutes ad Amsterdam nel 1996, in cui viene pubblicato il primo reader della ZK. La prima riunione “ufficiale” della mailing list “Nettime” è datata maggio 1997 in occasione della conferenza “Beauty and the East” promossa dalla piattaforma Ljudmila di Lubiana in Slovenia, che vede partecipare più di cento artisti e attivisti internazionali e si fa teatro della pubblicazione del reader ZKP4 <www.ljudmila.org/nettime/zkp4>.

La mailing list “Nettime”, è anche la piattaforma in cui avvengono le prime riflessioni sul termine net.art. Net.art (con il punto fra net e art), è utilizzato per la prima volta dall’artista sloveno Vuk Cosic e fa riferimento a un frammento di caratteri Ascii arrivato via mail all’artista sloveno nel dicembre 1995 per *anonymous remailer*, in cui compariva, fra altri caratteri indecifrabili, la parola Net.Art. Il net artista russo Alexei Shulgin diffonde nel marzo 1997 nella mailing list “Nettime” la bizzarra “legghenda”, attribuendo la nascita del termine Net.art a questo episodio (su “Net.Art.The origin”, messaggio inviato a “Nettime” nel 18 marzo 1997)¹². A parte questo aneddoto, il termine net.art, al di là della sua nascita “formale”, va immediatamente ricondotto alla particolare fase datata 1995-1997 che vede attivi numerosi artisti e teorici internazionali, che utilizzano la mailing list “Nettime” come spazio di confronto principale.

Dibattito che vedrà la sua legittimazione “istituzionale” nel 1997, durante il festival Documenta X di Kassel, in Germania, in cui la net.art entra a pieno titolo nel panorama dell’arte contemporanea. Durante Documenta X, ha luogo anche il primo tentativo di mappatura del network della *digital culture* europea. Dall’Hybrid Work-

¹² Approfondiremo il tema net.art nel prossimo capitolo.

space nasce *Media Lounge Database*, ed è curato dalla Society for Old and New Media di Amsterdam (www.waag.org). Il database, chiamato *Hybrid Media Lounge Database* ed edito da Laura Martz, Geert Lovink, Thorsten Schilling e Marleen Stikker, diviene la piattaforma di visibilità di centinaia di organizzazioni della net culture internazionale del momento <www.medialounge.net>.

Organizzazioni, progetti e individui di tutta Europa vengono invitati a contribuire inviando informazioni sulle loro attività e network per creare i contenuti del database. Nella Lounge sono incluse tutte le organizzazioni che lavorano nell'arte e media per promuovere una visione critica della rete. Un cd-rom, mostra i contenuti del database in data 1 febbraio 1999 e contestualizza i vari gruppi e individui all'interno di mappe territoriali, attraverso cui è possibile riflettere sulla diffusione e sviluppo della net culture di allora.

Contemporaneamente in Italia, fra la fine degli anni Ottanta e la prima metà degli anni Novanta, lo sviluppo della net culture è strettamente legato alle pratiche di networking e si sviluppa per lo più all'interno delle realtà artistiche e attiviste controculturali, vicine all'universo hacker.

Dal video alla computer art

Nella prima fase della creazione artistica italiana con i nuovi media, negli anni Ottanta, nascono alcune pratiche collettive finalizzate a creare network che agiscono principalmente nell'ambito video, per poi spaziare in rete nel decennio successivo. Il fine che anima l'operato di molti artisti del periodo, è nella maggior parte dei casi quello di creare contesti comunicativi multi-direzionali, in cui le persone possano esprimersi liberamente e prendere parte a processi collettivi in divenire, il cui evolversi spontaneo origina l'evento artistico. Si agisce, perciò, non solo sui codici immaginari attraverso la sperimentazione e creazione di nuovi linguaggi, ma si favoriscono anche processi che vanno a toccare direttamente il sistema di relazioni interpersonali e l'interconnessione delle tecnologie, dal video al computer. Questo avviene mediante operazioni collettive che cercano di costruire nuove modalità di comunicazione.

Un esempio di questa collettivizzazione dei mezzi di comunicazione è la MINIMAL TV, che ha debuttato a Vinci (Fi) nel luglio 1996. La MINIMAL TV è stata realizzata dal gruppo *Quinta Parete*¹³, composto dagli artisti Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Giacomo Verde e da Vanni Cilluffo, Francesco Galluzzi, Vania Pucci, Alessandro Barbadoro e Renzo Bordini.

La Minimal TV è la televisione più piccola del mondo: trasmette i suoi programmi via cavo su alcuni televisori messi in “strada”. Minimal TV è fare televisione ripartendo dal minimo indispensabile, quasi da zero, anche perché *la televisione non esiste, sono solo figurine* (Giacomo Verde, dal sito <www.verdegjac.com>).

Attraverso una strumentazione tecnica molto semplice (una telecamera amatoriale, un mini-mixer audio-video, un Macintosh per le intersigle, due videocamere in S.VHS per i servizi registrati, un video-box per dialogare con il conduttore, il collegamento a internet per creare e inviare testi e immagini), viene data la possibilità alle persone di una data località di costruire la propria televisione, mettendo in scena se stessi e la propria volontà di comunicare qualcosa.

La sperimentazione video viene quindi associata a una “pratica teatrale” che porta a veicolare contenuti in modo spontaneo scavalcando il tradizionale modo di fare comunicazione dei media generalisti, basato su regole codificate. Si approda a una televisione *personalizzata*, che favorisce la *costruzione spontanea degli immaginari collettivi*, a partire da un uso alternativo dei media stessi. Un po’ come le sperimentazioni video a circuito chiuso dei videoartisti negli anni Sessanta-Settanta, con la differenza che a manipolare i codici comunicativi questa volta non sono gli artisti, che vogliono offrire solo *contesti*, ma la gente di determinate città, paesi, piazze.

Lo stesso Giacomo Verde sottolinea, nel convegno *Documedia Percorsi Multimediali* tenutosi alla RAI di Roma nel maggio 1998, il fatto che all’inizio delle trasmissioni della MINI-

¹³ Giacomo Verde nel convegno *Documedia. Percorsi Multimediali* tenutosi alla RAI di Roma nel maggio 1998, definiva la *Quinta Parete* la *parete dell’immaginario*.

MAL TV le persone coinvolte tendono inizialmente a imitare le modalità tradizionali di comunicazione televisiva e i generi specifici della TV generalista, ma in seguito cominciano a creare codici comunicativi e rappresentativi nuovi, più simili a quelli propri dei cantastorie, del teatro popolare, della messa in scena teatrale in strada. La TV viene quindi *autogestita e costruita spontaneamente*, acquistando così un nuovo senso collettivo, sicuramente più reale nel suo essere finzione *palese*. Si opera in questo modo lo *svelamento dei retroscena comunicativi* che in tanta TV generalista sono invece mascherati per ottenere un maggior *effetto di realtà*: ecco perché la frase di Giacomo Verde *la televisione non esiste, sono solo figurine*. Un approccio simile verrà successivamente portato avanti dalle Telestreet, come vedremo nei prossimi capitoli.

Altro esperimento audiovisivo collettivo è stato portato avanti dal gruppo Pigreca (Flavia Alman e Sabine Reiff) e da Giacomo Verde, in contatto con il gruppo di Amburgo dei Van Gogh TV, nell'evento di "Piazza Virtuale" (1992), per la manifestazione Documenta IX di Kassel. Attraverso un collegamento satellitare con i Van Gogh TV, vengono messi in contatto (sempre via satellite) alcune piazze italiane ("le piazzette") con le piazze di Amburgo, Tokyo, Mosca, ecc. (l'esperimento è avvenuto in Italia nel Centro Sociale Cox 18 di Milano). In questo modo le persone che partecipano alla manifestazione di TV interattiva possono scambiare opinioni e informazioni con altri individui appartenenti a città lontane e sfruttare così il medium televisivo per creare dialogo orizzontale e bidirezionale.

Parlando di "Piazza Virtuale", Giacomo Verde aggiunge:

Qui il livello spettacolare non c'entra niente. Si tratta di un *altro* livello di comunicazione che non può essere compreso da chi ha la *forma mentis* della comunicazione mono-direzionale. Se voi frequentate la rete vi rendete conto dopo un po' che l'essenza della comunicazione non è quella che siamo abituati a *subire* con la televisione, ma i parametri tradizionali di trasmissione del flusso comunicativo crollano e non hanno più senso: assumono importanza i paradigmi di *comunicazione interpersonale*, della *messa in relazione sensoriale*, della *condivisione dei retroscena comunicativi* (1998).

I parametri di riferimento quindi sono altri: sono quelli che provengono dalla reale spontaneità delle persone nelle piazze, inse-

rite nei loro contesti di vita e non negli studi televisivi costruiti ad hoc. Chi interagisce in queste piattaforme di networking, può sperimentare il fare la televisione mettendo in scena un proprio canovaccio, dando vita a una attività che è molto più simile a un teatro sperimentale, in cui la divisione fra pubblico e attori non è più così evidente.

Giacomo Verde si definisce teknoartista. Si occupa di teatro e arti visive dagli anni Settanta. Dagli anni Ottanta realizza *oper'azioni* collegate all'utilizzo creativo di tecnologia "povera": videoarte, tecno-performances, spettacoli teatrali, installazioni, laboratori didattici. È l'inventore del Tele-Racconto – performance teatrale che coniuga narrazione, micro-teatro e macro ripresa in diretta – tecnica utilizzata anche per video-fondali-live in concerti e recital di poesia. È tra i primi italiani a realizzare opere di arte interattiva e net.art. Riflettere sperimentando ludicamente sulle mutazioni tecno-antropo-logiche in atto e creare connessioni tra i diversi generi artistici è la sua costante <www.verdegiaac.org>.

Il percorso di Giacomo Verde, partendo dal teatro per le strade, lo porta a ideare il Tele-Racconto sperimentando prima attraverso il video e poi, dal 1998, con il digitale insieme al gruppo Zone Gemma, in collaborazione con l'artista Massimo Contrasto (pseudonimo per Massimo Cittadini), il drammaturgo Andrea Balzola, il compositore Mauro Lupone e la critica Anna Maria Monteverdi. L'associazione Zone Gemma è un laboratorio di cultura biotecnologica, nato dall'idea di far interagire la ricerca teatrale con la ricerca teknoartistica (cioè l'uso e la sperimentazione delle tecnologie audiovisive e digitali), per creare eventi e zone interattive di comunicazione e spettacolo <www.zonegemma.org>. Azioni oltre le rappresentazioni, come scrive sempre Giacomo Verde nel 1997¹⁴.

Attraverso il Tele-Racconto (ideato nel 1989), semplicissimi oggetti della vita quotidiana (come mentine, gusci di noce, spaghetti, crackers) e parti del corpo (dita, mani) messi in scena e

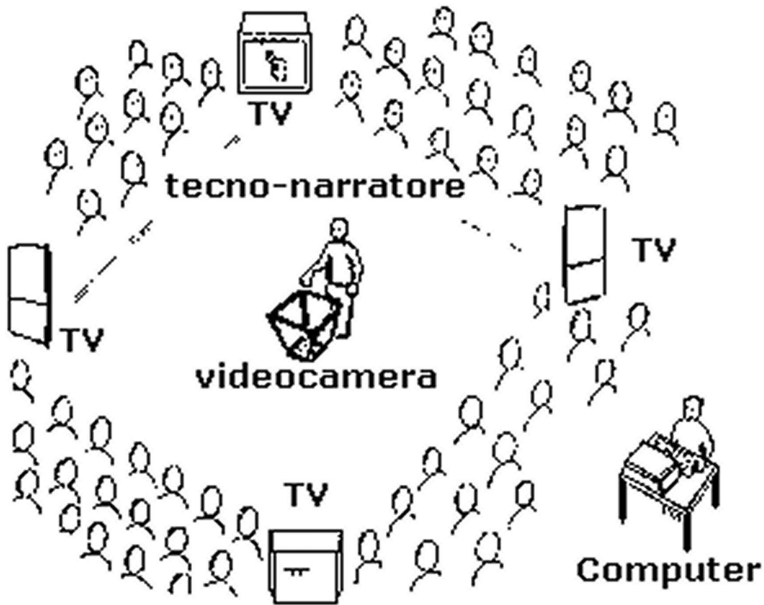
¹⁴ Giacomo Verde in "Azioni oltre le rappresentazioni" estratto dal messaggio del 21 novembre 1997 alla mailing list Arti-party. Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Tommaso Tozzi, Giacomo Verde, insieme ad Antonio Caronia, hanno dato vita nel 1997 alla mailing list Arti-Party, al fine di far nascere (e di far abortire, scrive Claudio Parrini) dibattiti sull'arte (nel senso più *aperto* del termine).

ripresi da un telecamera, vengono trasmessi via video, assumendo nuovi significati seguendo una traccia narrativa e svelando ancora una volta i retroscena di finzione della comunicazione televisiva. La performatività corporea si fa quindi *metacommento sociale*: attraverso l'azione del corpo si opera una riflessione critica sulle modalità di comunicazione e rappresentazione televisiva. Dall'*esperienza* del corpo si giunge a riflettere sul nostro immaginario, stimolando la mente a soffermarsi su associazioni inedite.

Lo stesso scarto di finzione/realtà è reso palese nel personaggio virtuale del programma Euclide, animato da Giacomo Verde e realizzato tecnicamente da Stefano Roveda (gruppo Pi Greco di Milano) con la collaborazione dell'artista Flavia Alman, che allora (1994) faceva parte del gruppo Correnti Magnetiche.

Il personaggio sintetico interattivo Euclide viene visualizzato da un computer e mentre all'inizio la sua capacità di dialogo può sembrare frutto di un programma informatico, si scorge presto durante l'interazione che è animato da Giacomo Verde attraverso un guanto di realtà virtuale (una sorta di marionetta cibernetica). In tale individuo biocibernetico si fondono artificiale e reale, ma anche in questo caso la messa in scena è resa palese e si dà più spazio al processo di dialogo che alla tecnologia in senso stretto.

Il connubio uomo-macchina visto come territorio di sperimentazione critica e interfaccia attiva di comunicazione è ancor più evidente nello spettacolo Storie Mandaliche, in cui il Tele-Racconto è messo in scena attraverso il Mandala System, il dispositivo di interfaccia utilizzato da Massimo Contrasto Cittadini per creare *contesti virtuali di interazione*. Nello spettacolo Storie Mandaliche dell'associazione culturale Zone Gemma, la pratica teatrale viene rapportata al digitale creando performance-azioni attraverso i gesti di un *doppio virtuale*. Più precisamente, la pratica del Tele-Racconto viene attuata negli ambienti artificiali del Mandala System: parti del corpo (per esempio le mani) di Giacomo Verde vengono digitalizzate e risultano visibili in uno schermo, in cui possono interagire con icone artificiali create con il Mandala. Non si agisce artisticamente per creare prodotti finiti, ma per dar vita a contesti di comunicazione aperti.



ZoneGemma, Tele-Racconto "Storie Mandaliche", schema della performance disegnato da Giacomo Verde, 1999.

Nel panorama su video, computer e networking negli anni Ottanta, va di certo citata l'esperienza di Correnti Magnetiche. Il gruppo nasce nel 1985, a opera di Mario Canali, Riccardo Sinigaglia e Adriano Abbado, per esplorare le potenzialità di video e, soprattutto, computer grafica. Presto, si aggiungono altri contributi artistici che spaziano su diversi piani, dando vita a un network di collaborazioni che vede attivi, oltre ai tre fondatori, Flavia Alman, Sabine Reiff, Leonardo Aurelio, Marcello Campione ed Elio Massarini.

Maria Grazia Mattei nel 1996 scrive:

Correnti Magnetiche esprime un'unica grande tensione: quella di spingere l'espressione artistica verso nuove dimensioni mescolando linguaggi, tecnologie, creando percorsi comuni tra immagini, forme, colori e suoni. E poi c'è il grande traguardo dell'interattività, dei ribaltamenti di ruolo tra pubblico, opera e artista. Un sogno già accarezzato dalle avanguardie sto-

riche ma che solo oggi, con il ricorso alle nuove tecnologie digitali, sembra concretizzarsi appieno (Mattei, 1996, p. 9)¹⁵.

Correnti Magnetiche è uno dei primi gruppi, insieme a pochi altri, che cercano di utilizzare il computer non solo per lavoro, ma dando vita a opere di computer grafica che vengono riconosciute a livello internazionale, come all'Ars Electronica Festival di Linz. Si inizia a pensare a un centro di ricerca sulla realtà virtuale, multimedialità e interattività. Nei vari video di Correnti Magnetiche, oggi raccolti nel dvd-video "Correnti Magnetiche 1985-1996", si sperimenta con il video e con la computer grafica 3D, approdando a una progressiva ricerca estetica nell'elaborazione di immagini di sintesi.

L'idea è quella di lavorare con i materiali "virtuali", approfondendo le modalità di interazione uomo-macchina e scrivendo direttamente i programmi per elaborare forme astratte e dinamiche, realizzazioni 3D che oggi possono essere fatte tranquillamente in automatico, ma che allora erano il risultato di complesse ricerche in ambito estetico, visivo, percettivo e di programmazione. Dopo i primi video su immagini tridimensionali che coprono tutta la seconda metà degli anni Ottanta, con gli anni Novanta il gruppo di Correnti Magnetiche inizia a lavorare con la realtà virtuale, realizzando diverse installazioni che permettono al pubblico di interagire e sentirsi "coinvolto", attraverso dispositivi di navigazione e di immersione sensoriale. Fra queste, *Satori* (1993-1994), *Ulisse* (1995), *Inside* (1996), *Ritmi* (1997), *Neuronde* (1997), *E.mx* (1999), *Scribble-Test* (2002)¹⁶.

Altri artisti che all'epoca sperimentano con il digitale, realizzando video e opere di computer art sin dalla metà degli anni Ottan-

¹⁵ Maria Grazia Mattei, in "Correnti Magnetiche Immagini virtuali e Installazioni interattive", edizioni Arnaud - Gramma 1996, In internet su: <www.geocities.com/SunsetStrip/Backstage/3166/correnit.html>.

¹⁶ Oggi Mario Canali è ancora attivo a Milano nel centro Arcnaut, nato nel 2003, un'importante testimonianza delle applicazioni di realtà virtuale (immersiva e non) in Italia, in cui si organizzano incontri ed eventi sull'arte, scienza, tecnologia e filosofia. Nello spazio Arcnaut sono ancora visibili e fruibili le installazioni degli anni Novanta. Fra i vari eventi, sono stati organizzati un *Laboratorio dell'Immaginario* per dare vita a gruppi di ricerca e di riflessione, corsi e seminari, appuntamenti filosofici e dibattiti aperti al pubblico <www.arcnaut.it>.

ta, sono i GMM, Giovanotti Mondani Meccanici, gruppo fondato nel 1984 da Antonio Glessi e Andrea Zingoni a Firenze, affermatosi presto come uno dei principali gruppi italiani in questo settore <www.gmm.fi.it>.

Laboratorio multidisciplinare, vede la partecipazione di artisti, designers, videomakers, musicisti, informatici e filosofi della scienza, diventando espressione concreta della cosiddetta terza cultura, per usare il termine di Vittorio Fagone. In un'intervista per la manifestazione Taormina Arte (1992), Antonio Glessi, Andrea Zingoni e Roberto Davini presentano la loro attività artistica, che ha spaziato in diversi campi espressivi sin dall'inizio:

Ci interessa ricercare un "luogo dell'assenza" dove la comunicazione possa sviluppare le proprie possibilità, le proprie presenze. Crediamo nel dialogo e desideriamo piegarci alle sue esigenze. (...) Nei primi lavori era fortemente presente la tematica del Mistero, che è direttamente connessa con la tematica della comunicazione. Ci è chiaro come, senza quella curiosità verso ciò che non è norma, verso ciò che è inspiegabile, e che è la forza che comanda la comunicazione, non sia possibile scambiare alcuna informazione. Non comunico mai con me stesso, comunico sempre con ciò che non conosco. Il resto è solo conquista e orrore. (...) Si tratta di usare, in generale, i mezzi adatti a costruire quel luogo dello spiazzamento globale che permetta a tutti di comunicare con tutto. Nel nostro caso si tratta di adattare le tecniche alla curiosità verso il mistero. Ci attira il Perturbante e questo non è, propriamente parlando, lo scopo del mistico ma, piuttosto, lo scopo e l'interesse verso la vita¹⁷.

Oltre al mistero e il perturbante, la componente ironica è sempre stata portante nella ricerca artistica dei GMM, accompagnata da un certo scetticismo dissacratorio verso il presente, creando una con-fusione del tragico e del comico. Lo si nota anche nella loro simpatica "creatura", Gino The Chicken, il primo pollo perso nella rete, che filosofeggia sull'epoca contemporanea perso nel cyberspazio e successivamente in diverse clip satirico-critiche, "GinoTG", visibili sul portale my-tv.it che hanno fatto storia¹⁸.

¹⁷ Tratto da *Intervista ai Giovanotti Mondani Meccanici* – Taormina Arte, 1992. Rispondono Andrea Zingoni, Antonio Glessi e Roberto Davini. Documento inviati da Antonio Glessi via e-mail nel 1998.

¹⁸ Le memorie del pollo Gino si trovano nel libro di Andrea Zingoni *Gino the chicken – Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete*, Roma, Castelvecchi, 1999. In seguito, il personaggio conosce un successo straordinario nella sua nuova versione web-

In molte creazioni dei GMM la vita quotidiana si incontra con ambientazioni surreali e visionarie, quasi grottesche, attraverso cui, però, è possibile operare una riflessione critica sul reale e sugli atteggiamenti umani.

Il nome Giovanotti Mondani Meccanici deriva dai personaggi dei loro primi lavori (datati 1983), che presero vita nella forma del computer fumetto. Queste strisce, realizzate graficamente su un Apple II da Antonio Glessi e sceneggiate da Andrea Zingoni, inizialmente pubblicate sulla rivista "Frigidaire", vengono poi adattate alla formula del video, messe in scena come brevi "opere teatrali". Le immagini sono lavorate artisticamente da Antonio Glessi, e montate con una colonna sonora messa a punto da Maurizio Dami, mentre le voci dei personaggi sono recitate basandosi su un testo poetico scritto da Andrea Zingoni. Si realizzano così dei veri e propri *drammi*, come il "melodramma moderno notturno" intitolato *Giovanotti Mondani Meccanici* (1984), oppure la "tragedia gotica" *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula* (1984), che vedono agire in contesti ironico-tragici i Giovanotti Mondani Meccanici, "tre teppisti cibernetici, un po' punk un po' dark un po' dandy un po' Qui Quo Qua" (Giovanotti Mondani Meccanici).

Questo, in breve, il contenuto delle prime opere teatrali-digitali¹⁹:

Giovanotti Mondani Meccanici

Melodramma Moderno Notturmo

di Andrea Zingoni

Computer Art: Antonio Glessi

Computer Music: Maurizio Dami

Voci recitanti: Victor Beard, Eva Ciucci, Andrea Zingoni, Maurizio Dami

Giugno 1984 – Durata 12' – Formato: 3/4' U-Matic

Contenuto: Proiettata su uno scenario metropolitano e lunare si snoda la sera triste di Ella, iniziata e finita al bar Tabù. Dietro di lei ecco apparire i

cartoon a cadenza bisettimanale, *Gino week-end*, disegnato da Joshua Held. A novembre 2001 con la quarantesima puntata, musical parodia di "tu vo' fa' l'americano" di Renato Carosone che, in omaggio all'attualità del momento, diventa "Tu vò fa' o' Talebano", Gino sale agli onori della cronaca come fenomeno web nazionale <www.gmm.fi.it>.

¹⁹ Testi tratti da "Giovanotti Mondani Meccanici, Produzione video 84/96", documento inviati da Antonio Glessi nel 1998.

GMM, Giovanotti Mondani Meccanici, sottospecie di replicanti, molto efficienti e quasi antipatici. Loro la circuiscono e lei ci sta e ubriaca di sogni, whisky e anfetamine non può fare altro che lasciarsi derubare e violentare. La delusione amorosa, la stanchezza, la violenza, tutto può essere uno scherzo. Sono le 0.30 antimeridiane del 1 aprile quando inizia la storia...

Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula

Tragedia Gotica

di Andrea Zingoni

Computer Art: Antonio Glessi

Montaggio Sonoro: Maurizio Dami

Musica: Verdi, "Forza del destino", Ouverture, Alexander Robotnik, "Dance Boy Dance" (Maso Records) – Bach, "Passione di San Giovanni"

Voci recitanti: Alessandro Benvenuti (Dracula), Rolando Mugnai, Roberto Nistri, Paola Pacifico (i GMM)

Luglio 1984 – Durata 13' – Formato: 3/4' U-Matic

Contenuto: rivisitazione in chiave ironica del famoso mito del Principe delle Tenebre. Dracula, un vampiro disilluso, in crisi senile, riceve i Giovanotti nel suo lugubre castello. I tre gli offrono le loro giugolari per una colossale bevuta. Il principe, tentato, non sa rifiutare e ingurgita una dose micidiale di sangue... epatitico.

Questi video e quelli successivi (in cui la rappresentazione teatrale si incontra con le immagini digitali e il trattamento digitale del suono), come *Il colore delle tenebre* (1985), *Marionetti* (1985), *In-A-Gadda-Da-Vida* (1985), *Tamburo* (1985) e *Movimenti sul fondo* (1986), danno vita a immaginari situati nella zona di confine fra realtà e desiderio, miti classici e fiction, ambientazioni ordinarie e surreali, reali e sintetiche.

Si compie un viaggio nel mondo immaginario di Aguares, il Granduca della parte orientale degli Inferi, che innamoratosi perdutamente di una bambina "diviene per gli abitanti della notte Infinita il demone sedotto che parla a colori" (*Il colore delle tenebre*). Oppure, si seguono le avventure di Marionetti, "personaggio tenero, ironico, sempre in bilico tra situazioni di comicità spicciola (Marionetti/marionetta) o sofisticate atmosfere futuriste (Marionetti/Marinetti)" (*Marionetti*, video del 1985). O si partecipa a un esperimento di teatro "senza corpo", "una testimonianza di quegli occhi di indiani attraverso i quali gli inglesi vedevano l'India, un'India fisica e metafisica allo stesso tempo" (*In-A-*

Gadda-Da-Vida). Si rivisita in chiave ironica la tragedia di Orlando, “con la sua fuoriuscita dal calcolatore che gli permette di cambiare il finale della storia interagendo con la realtà” (*Tamburo*). Ci si immerge nella ricostruzione poetica di “un paesaggio marino popolato da uomini-pesce, naufraghi, relitti, composizioni marine fantastiche, fondali allucinati” (*Movimenti sul fondo*).

Quello dei GMM è un percorso artistico che utilizza diverse tecniche e media per comunicare il divenire dell'esistente, senza porsi in una posizione didattica, ma lasciando la possibilità di un'interpretazione aperta e libera dei contenuti veicolati. Nel 1991, al Museo d'Arte Contemporanea Pecci di Prato, i GMM organizzano un'esposizione chiamata *Tecnomaya in Infotown*, portando all'interno di una struttura museale le video installazioni, gli *Electronic Mandala*, “creature elettroniche” dai colori vorticosi che fanno definire i GMM come *hackers dell'immaginario*.

L'esposizione è divisa in due zone: nella prima (IN/OUT) una piramide di monitor trasmette dati selezionati ed elaborati a grande velocità da un programma (i dati derivavano da videodischi sul patrimonio artistico fiorentino, messaggi subliminali – fra cui il virus subliminale RIBELLATI! di Tommaso Tozzi, immagini di attualità, comunicati degli hackers, frasi chiave, virus), nella seconda parete/interfaccia due grandi X verticali formate da monitor proiettano la sintesi di questi dati, che appaiono come tante scegge visuali. Al centro delle X di monitor si trovavano due Electronic Mandala, cerchi psicoattivi formati da colori energetici. Gli Electronic Mandala sono frutto di elaborazioni di alcuni computer interfacciati fra loro, conseguentemente all'invio di alcuni input di partenza e, secondo le parole di Andrea Zingoni, *prendono vita quasi autonomamente, dando vita agli universi nascosti nei circuiti digitali*.

L'interfaccia uomo-macchina

Agli inizi degli anni Novanta, in Italia si manifesta un notevole interesse per tutto ciò che è realtà virtuale. Già dalla metà degli anni Ottanta, diversi artisti cominciano a lavorare sulle interconnessioni fra video e computer. Molti di essi entrano in contatto, collaborano e danno vita a un network di esperienze. Questa com-

ponente di networking è ancor più viva nei circuiti dell'arte indipendente, che il più delle volte viene mostrata all'interno di spazi autogestiti o Centri Sociali. Molti artisti, fra cui il gruppo Correnti Magnetiche e gli stessi GMM, si interessano alle possibilità di interazione in ambienti virtuali. Questi studi, si uniscono con le sperimentazioni portate avanti in precedenza sulla "telepresenza" e sul collegamento simultaneo via satellite di individui posti in luoghi differenti, di cui abbiamo scritto sopra.

Anche se è difficile attribuire paternità assolute in questo campo in cui interagiscono gli studiosi più disparati e si susseguono continue applicazioni, si possono considerare come punto di partenza per la sperimentazione negli ambienti artificiali le opere artistiche di Myron Krueger, colui che coniò il termine di Realtà Artificiale.

I modelli di Krueger degli anni Sessanta-Settanta, come *Glow-flow* (1969), *Metaplay* (1970), non presuppongono l'uso di occhiali stereoscopici, guanti o tute, tipici della RV immersiva, ma permettono al fruitore di inserirsi in un ambiente sulle cui pareti sono proiettate immagini generate dal calcolatore, mentre la gestualità dell'interazione è percepita dalla macchina tramite telecamera, piuttosto che mediante sensori. L'individuo si trova così a partecipare a un evento che mette in gioco i meccanismi di base con cui percepisce la realtà fisica, mettendo in scena il suo corpo e sperimentando comportamenti fuori della norma²⁰.

In Italia, la conseguenza diretta di queste riflessioni arriva con le sperimentazioni sul Mandala System. Il Mandala System è un sistema che, analogamente alle esperienze di Myron Krueger, permette di riprendere le sagome dei fruitori e di mixarle con la grafica del programma, interfacciando un computer a una telecamera tramite una scheda digitalizzatrice. Le sagome dei fruitori compaiono così su un televisore (o uno schermo) collegato al computer tramite un genlock video, mentre i movimenti dei fruitori interagiscono con le animazioni grafiche create precedentemente con il programma.

Il software Mandala System, dispositivo per Personal Computer Commodore Amiga ideato nel 1986 da Vincent John Vincent e dagli

²⁰ Cfr. Myron Krueger, *Realtà Artificiale*, Milano, Italia Editoriale, 1992.

altri membri del canadese Vivid Group <www.vividgroup.com>, permette un'interazione ottico-sonora bidirezionale e non tattile, anche se l'effetto di con-tatto è estremamente avvertito, dal momento che l'individuo si vede agire in un ambiente virtuale sensibile al proprio movimento, che può trasformare secondo il suo istinto creativo. Con il Mandala System, chi interagisce diventa una specie di mouse vivente la cui silhouette, negli ambienti virtuali dell'installazione, può trasformare gli oggetti, cambiare lo sfondo, costruire un ipertesto virtuale. Non c'è bisogno di casco o guanti "immersivi", ma si agisce in una realtà bidimensionale.

Questo *effetto di realtà* favorisce quindi un progressivo "adattamento" dell'individuo all'ambiente sintetico, mentre nello stesso tempo, il sistema risponde agli impulsi ricevuti mutando progressivamente il suo aspetto. Si crea quindi una relazione di feedback opera-utente che rende possibile l'instaurarsi di una comunicazione *dialogica* e non *trasmissiva* fra individuo e medium.

L'artista crea di volta in volta dei contesti di interazione, che facilitino l'interfacciarsi di uomo e macchina. Nello stesso tempo, il vedersi specchiati in un mondo artificiale, favorisce la riflessione sulle modalità di percezione e di rapporto con la realtà e sulla facoltà di sentire e di interagire. Antonio Glessi in un'intervista del 1998 sostiene:

Nel 1991-92 avevo lanciato un'ipotesi riguardante la Cyber-Trascendenza. Era un'idea un po' estrema e provocatoria sul digitale visto come ultima tappa. Così come certe droghe possono portare a stati di conoscenza alterati che avvicinano di più alla propria interiorità e come esistono quindi formule chimiche che lo permettono, probabilmente esiste anche una formula numerica che possa portare alla scoperta dei propri "doppi". Il Mandala System in fondo è un'esperienza con un proprio doppio che si vede vivere dentro uno schermo. Lo scopo del Mandala va visto come esperienza di primo livello. Questa dà coscienza della possibilità di un altro proprio doppio che può agire in un altro mondo e quindi, per ampliamento del concetto, può dare a molta gente l'idea di cosa significhi "vivere in rete". In questo modo si può sperimentare cosa vuol dire agire a distanza in un mondo digitale dove si presentano, in modo diverso dal reale, determinate modalità di relazione²¹.

²¹ Antonio Glessi, intervista personale del dicembre 1998.

I GMM, con la collaborazione di Massimo Contrasto (Cittadini) e Tommaso Tozzi, presentano *Buddha Vision*, la loro prima installazione interattiva con il Mandala System, nel 1991 alla rassegna “Arte e Computer” di Lugano. *Buddha Vision* prevede la possibilità per l’utente di interagire con scenari “mistici” divisi in episodi. Questa volta non sono personaggi creati al computer, come i Giovanotti Mondani Meccanici del fumetto, a vivere esperienze nei mondi immaginari, ma gli individui stessi che possono costruire personalmente i propri sentieri di sperimentazione corporea (chiaramente nei limiti delle possibilità offerte dal programma). Sempre nell’intervista del 1998, Antonio Glessi aggiunge:

Tale installazione, giocata sui quattro elementi acqua, aria, terra e fuoco, proponeva delle situazioni che partendo da una grafica indiana, creavano degli scenari con cui interagire soprattutto a livello musicale. Si agiva su scale armoniche di tipo pentatonico che offrivano diverse combinazioni di suoni. Per esempio, ponendosi davanti all’immagine del Buddha cascavano i fiori di Loto e raccogliendoli si provocavano dei suoni. Oppure di fronte a una tavola raffigurante il calendario Tantrico, la si poteva considerare come una tastiera e generare il suono ritmico dei tamburi o atmosfere *ambient* a seconda del tipo di scena e dei tasti toccati. Nel momento in cui *Buddha Vision* era presentato in piccole gallerie d’arte con poco pubblico e in situazioni non particolarmente affollate, si creava il presupposto perché funzionasse come un sistema di meditazione personale. Poteva anche accadere che la gente entrava e usciva subito perché non aveva capito, ma se entrava nel gioco ci si soffermava a lungo.

Un’altra installazione dei GMM è stata *Contatti di prima mutazione*, presentata a “Futuro Remoto” (Napoli) nel 1993. Questa volta l’opera con il Mandala, attraverso il gioco del ping pong, viene fruita da più persone situate in stanze diverse, che interagiscono fra loro nello schermo giocando con la pallina virtuale. Sempre Antonio Glessi scrive nel 1995: “Tutto ciò, a ben guardare non è poi molto diverso da quanto accade abitualmente sulla rete delle BBS amatoriali, dove altro non avviene che uno scambio di informazioni-oggetti virtuali in un territorio comune immateriale”²². La sperimentazione artistica in questo senso si fa veicolo di comunicazione, processo di dialogo, scambio bidirezionale, network.

²² Antonio Glessi “Antenna Cinema Media – Conegliano 27/3 – 2/4/1995”.

Massimo Contrasto (Cittadini) è un altro artista italiano che, dopo aver lavorato con il video negli anni Ottanta nell'ambito fiorentino, nei primi anni Novanta sperimenta con il concetto di interazione bidirezionale e interfaccia uomo-macchina <www.strano.net/contrasto>. Dopo una parentesi a Milano nel 2000-2003, in cui Contrasto è stato docente di corsi su comunità virtuali, video digitale e interfacce interattive presso lo IED (Istituto Europeo di Design), si è trasferito a Levanto, in Liguria, dove, dopo un anno di gestione di un internet point (diventato un piccolo centro di networking per i creativi liguri e milanesi), ha iniziato la sua esperienza come docente presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara²³. Attualmente, segue un filo di sperimentazione che unisce le esperienze fatte con il Mandala System negli anni Novanta alle possibilità di interazione offerte in internet dalla tecnologia Flash <www.mutoto.org>²⁴.

La sua prima installazione realizzata con il Mandala System è del 1992, dal nome *Reale Scelta Virtuale*, seguita poi da *Uomo-Macchina* nel 1993. Anche questa è basata sul dispositivo Mandala System. In un'intervista del 1998, Contrasto descrive i suoi lavori realizzati negli anni Novanta:

Noi interpretiamo un'opera d'arte con i nostri filtri e le nostre conoscenze, ma l'opera rimane finita, così come si mostra, invece con le possibilità offerte dalla tecnologia interattiva, ci è concesso di continuarla. Per esempio in *Uomo-Macchina*, entrando dentro il quadro di Jackson Pollock si può prendere dei colori e continuare a fare Action painting; oppure passando davanti al monocromo di Yves Klein ci si può sporcare con la vernice o ci si possono bruciare i capelli; nello stesso modo passando davanti alle lettere di Kurt Schwitters si può cambiarne la disposizione, oppure si può costruire frasi con le parole di Giuseppe Chiari. Un'altra possibilità è quella di spostare i quadrati di Kazimir Malevich. Nel nostro immaginario noi colleghiamo per esempio l'arte astratta ai quadrati rossi e neri di Malevich, ma questi possono anche diventare degli oggetti che si possono spostare, con cui giocare a palla, cambiando la configurazione del quadro.

²³ Presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara, ha insegnato Computer Art e oggi tiene il corso di Installazioni Multimediali nel dipartimento di Arti Multimediali.

²⁴ Le sue ultime creazioni sono delle tastiere interattive e vari video, sempre interattivi, basati sul rilevamento del movimento di fronte a una webcam (fruibili, quindi, attraverso tale dispositivo). Si trovano on-line su: <www.mutoto.org/CA0405/playsoundzca-index.htm> e <www.mutoto.org/webcamlabs.htm>).

Il quadro rimane sempre di Malevich, ma diventa anche una strada possibile per continuare Malevich (intervista personale del dicembre 1998).

La componente ludica acquista particolare importanza, poiché si ha l'impressione di trovarsi dentro un videogioco. Questo aspetto viene sviluppato ulteriormente da Massimo Contrasto in *Mr Regular* (1997-1999), che prende vita dall'immaginario fumettistico dei personaggi dei fumetti di Robert Crumb. *Mr Regular* è infatti *Fritz il gatto* ed è un personaggio virtuale in cui tutti si possono identificare prendendo parte al "gioco". Durante l'interazione ci si trova a vivere esperienze strutturate in diversi episodi, come in un cartone animato o, appunto, in un videogioco. Chi partecipa vede la propria immagine specchiata nel video e può interagire con oggetti virtuali, facendo procedere la narrazione e superando diversi ostacoli "visivi", fino al termine del gioco arrivando all'ultimo livello.

In *Mr Regular* il concetto di realtà è legato all'immaginario dei cartoni animati e ricorda quei film come *Roger Rabbit* in cui si associavano personaggi reali a cartoons. In *Mr Regular* ci si rende conto che il computer non è reale, però ci divertiamo ad assumere i panni di un gatto che gioca con esso. La realtà si perde perché chiaramente ci si agita con l'aria, non si interagisce con oggetti reali, ma in un altro senso si acquista realtà: è lo stesso che accade con il telefono, che da un lato ci fa vivere una versione ridotta di un dialogo reale con l'altro, ma da un certo punto di vista accresce le nostre capacità di comunicazione e può essere considerato secondo la metafora di Marshall McLuhan come protesi dell'orecchio e della voce (Contrasto, 1998).

Il dispositivo del Mandala System viene usato da Massimo Contrasto non solo per realizzare installazioni interattive, ma anche nell'ambito delle performance teatrali, come nella messa in scena delle Storie Mandaliche con Giacomo Verde, di cui abbiamo parlato, e di spettacoli di danza interattiva (a partire dal 1995), chiamati EXP, in collaborazione con Ariella Vidach e Claudio Prati, e successivamente, in collaborazione con il gruppo Art Mouv in Corsica (2000).

In queste performance, gli attori hanno la possibilità di interagire con i corpi virtuali realizzati con il Mandala, operando una commistione tra materiale e immateriale.

Nelle opere di Massimo Contrasto, l'arte si fa azione, gioco,

sperimentazione percettiva e vuole mettere in condizione il fruitore di costruire personalmente i suoi mondi, come il giocatore dell'*adventure game* *Myst* che si trova a costruire la sua vita su un'isola deserta, scoprendone i segreti di tappa in tappa. Un'arte che vuole favorire il contatto con la macchina e le possibilità di fruizione e interazione: anche se chiaramente queste possibilità non sono infinite (il tutto infatti è guidato dal programma), diventano molteplici le possibilità di reazione dei fruitori nei vari scenari.

L'opera diventa un percorso individuale e offre la possibilità di vivere liberamente il rapporto con lo strumento di comunicazione, permettendo al fruitore di divenire il pilota dell'interazione. Si vanno a toccare le dinamiche del rapporto fra artista e fruitore, fra mass media e spettatore, le problematiche relative alla maggiore autonomia offerta dal digitale, contrapposta al rischio di un maggiore controllo della macchina sulla creatività umana. Si invita l'utente a confrontarsi con le proprie modalità di percezione e gli si offre la possibilità di vivere nuove esperienze corporee, seppur simulate.

In questo scenario che in Italia ha la sua massima affermazione nella prima metà degli anni Novanta, diversi artisti entrano in contatto e iniziano a collaborare, soprattutto coloro che si interessano di computer art e gravitano negli ambienti allora definiti "contro-culturali", che hanno poi di fatto contribuito a formare l'attuale cultura dei media. Molti artisti vengono dall'esperienza punk e iniziano a sperimentare con la tecnologia portandovi all'interno l'attitudine del "do it yourself", dell'autogestione, del "fare arte" dal basso. Molti artisti attivi nel network della cultura del digitale italiana, si muovono inizialmente all'interno dei Centri Sociali, che si dimostrano i territori creativi per eccellenza nell'ambito delle pratiche di networking. Fra questi, Federico Bucalossi, che racconta così la sua esperienza:

Ho cercato sempre di sperimentare nuovi concetti e nuove pratiche artistiche. All'inizio con piccoli gruppi di persone perché era molto difficile trovare personaggi con i tuoi stessi interessi in Italia. Nel 1988 cominciarono a nascere i Centri Sociali. Nel mio piccolo paesino in provincia di Empoli (Ponte a Elsa) occupammo un posto in cui creammo una sala prove per suonare, un palco per i concerti, una biblioteca, uno spazio per dipingere e all'interno di questo centro cominciarono a nascere nuove aggregazioni.

Poi si instaurarono link con gli altri Centri Sociali di Firenze e della regione Toscana fino ad arrivare a creare legami con quelli nazionali. Viaggiamo molto per testare con mano le esperienze degli altri Centri Sociali. (...) Provenendo dall'esperienza punk, rifiutavo il termine artista. Adesso sono riuscito a capire che rimane l'unica definizione plausibile. La parola "fare arte" lascia un margine piuttosto grande d'azione e secondo me quello che portiamo avanti non può essere iscritto in confini troppo rigidi. Per me "fare arte" significa produrre delle idee e stimolare dei nuovi pensieri a chi interagisce con le mie opere, pensieri che altrimenti non avrebbe mai fatto. Io mi definisco "artista" perché secondo me non c'è altra definizione, pur non gravitando negli ambiti artistici convenzionali (gallerie, musei, ecc.) (intervista personale del dicembre 1998).

Federico Bucalossi usa differenti media art nei suoi lavori (video, pittura, installazioni, computer generated art, musica, performance teatrali). Il suo approccio alle produzioni artistiche è minimalista/riduzionista. Sia all'interno del gruppo sulla comunicazione Strano Network di Firenze <www.strano.net>, che individualmente, negli ultimi anni ha lavorato sulla sottrazione dei segni e informazioni usando bicromie, forme elementari e chiari, immediati concetti sociali/emotivi. Nelle sue ultime opere tutto ruota intorno ai nuovi concetti di "Human". *The end of contemporary Human* (1998), *Thinking Different Humans* (1999/2000), *NotHuman* (2001/2006) <www.nothuman.net>²⁵.

In una delle sue prime opere, *Sensualzone*, creata nel 1995 in forma video, poi come video-installazione e infine come software di un cd-rom, viene messa a punto una sorta di *brain machine*²⁶, attraverso cui scegliere e sperimentare le sensazioni desiderate (si può scegliere fra gioia, relax, paura, depressione, meditazione, peri-

²⁵ Oggi, oltre a portare avanti la sua attività e ricerca artistica, Federico Bucalossi è docente di Web Design e Assistente Multimediale presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara e docente al Master europeo di "Regia multimediale applicata al teatro" di Empoli.

²⁶ Già William Burroughs parlava precedentemente della *Dream Machine*, macchina psichedelica per provocare stati alterati di coscienza. Federico Bucalossi nel 1998 in *Brain Machine, come costruirla ed utilizzarla*, testo realizzato per la Bioenciclopedia di Strano Network, scrive: "Vorrei subito chiarire che la Brain Machine non è un giocattolo, anche se può intrattenere e divertire chiunque. Il suo principale proposito è di aiutare le persone a raggiungere stati alterati di coscienza. Questi stati alterati sono traducibili attraverso le diverse onde di frequenza (misurate in cicli per secondo), ad esempio usando le onde Theta con il relativo programma, la mente sarà stimolata verso l'immaginazione e la creatività. Bisogna precisare che per stati alterati non si indica lo 'sballo', ma qualunque alterazione oltre l'ordinario verso l'espansione della propria creatività, immaginazione o semplicemente per isolarsi qualche minuto o rilassarsi".

feriche esterne, casuale, vie di fuga). *Sensualzone* prende ispirazione dal libro di Philip K. Dick *Cacciatore di Androidi* (o *Blade Runner*), che inizia con il risveglio di Rick Decard e sua moglie Iran stimolati dal modulatore di umori "Penfield", una macchina in grado di indurre negli utilizzatori, una volta programmata, la sensazione desiderata per quel giorno e a quella data ora. Digitando nella macchina un codice predefinito, si sperimentano varie sensazioni ottenendo lo stato di umore necessario alle diverse situazioni. Attraverso la programmazione di una macchina quindi, le emozioni interiori si gestiscono a piacere. Nell'installazione interattiva di Federico Bucalossi, con l'interazione del fruitore, la macchina viene stimolata a produrre suoni e impulsi luminosi minimali.

Attraverso la tecnica del video-loop, la mente di chi interagisce si interfaccia in tempo reale con colori e segni digitalizzati, in modo da effettuare processi cerebrali altrimenti intorpiditi. Uno stimolo ad "aprire le porte della percezione", ricordando le parole di Timothy Leary (1994), come mezzo per mettere in scena pratiche corporee psicoattive. Le tinte piatte e violente dei colori contaminano il nostro universo percettivo, eliminando la massa di informazioni che non ci appartiene.

La tecnologia diventa un mezzo attraverso cui portare avanti strategie di liberazione, punto di vista che avvicina molto Federico Bucalossi alla cultura dei *rave* degli anni Novanta, esperienze cui egli stesso ha partecipato attivamente con Spartaco Cortesi, nell'ambito delle performance sonore e video-loop del gruppo Yellowcake <www.nothuman.net/bucalossi/yellowcake>. Non si tratta, perciò, di una tecnologia per bombardare la mente con informazioni inutili ed eccessive, ma di una tecnologia per assecondare i desideri emozionali, facendo diventare il proprio bagaglio emozionale la guida per partecipare a una sorta di videogame psichico. Una tecnologia che vuole essere un mezzo d'introspezione, un... modo per rivivere il vissuto interiore a partire dal suo recupero, un invito a compiere una ricerca su ciò che già vive nel nostro mondo emozionale, con la possibilità di gestire il rapporto con la macchina in modo del tutto personale e fuggire dall'ingorgo visivo della società contemporanea²⁷.

Negli anni dal 1989 al 1997, un altro gruppo realizza prima

²⁷ Il motto finale di molte opere di Federico Bucalossi è stato: *SWITCH OFF YOUR MONITORS... EXTERMINATE US ALL*.

video e poi installazioni interattive, incentrate su temi dell'identità con particolare attenzione alla sovversione delle categorie sociali, culturali e sessuali rigide, il gruppo Pigreca Associati formato da Flavia Alman e Sabine Reiff.

Il gruppo Pigreca è nato formalmente nel 1993, ma Flavia Alman e Sabine Reiff sono operative dal 1986 ed entrambe hanno precedentemente fatto parte del gruppo Correnti Magnetiche. Pigreca è oggi una società con un'esperienza ventennale nei settori della comunicazione, della didattica e dell'intrattenimento, specializzata soprattutto nell'edutainment (educazione più intrattenimento), con base a Milano <www.pigreca.com>.

Sperimentando le installazioni interattive anni Novanta di Flavia Alman e Sabine Reiff, si prova l'immediata sensazione che la nostra identità sia una costruzione, basata in gran parte sulle forme di comunicazione corpo-mente. Le loro opere diventano entità animate che ironizzano sulle rigide configurazioni mentali, giocando con il nostro essere esteriore. Si animano in tempo reale, dando vita a processi creativi sempre diversi.

I ritratti interattivi di Flavia Alman e Sabine Reiff si presentano come delle aperture attraverso cui sperimentare la condizione di vedersi al plurale, frammentati, ibridando la nostra identità con quella dell'altro.

Il corpo diventa un mezzo con cui giocare, viene utilizzato per sperimentare il nostro elemento "alfa", il non addomesticabile che vive in noi. La nostra cultura ci ha abituato a dare un peso eccessivo al vedere, al percepirsi come immagine, all'apparire esteriormente, per cui i ritratti interattivi vengono direttamente *sentiti* sul proprio corpo, diventano una *seconda pelle* (Pigreca, 1998).

Già nelle opere video, Flavia Alman e Sabine Reiff si erano cimentate con il divenire della metamorfosi e con gli universi onirici, ma con le installazioni interattive il fruitore si trova a partecipare direttamente al processo, mettendosi in gioco. Per esempio, con *Telespecchio* (1992) l'osservatore può combinare e ricombinare la sua immagine specchiata, unendo le metà destre e sinistre del volto in modo inusuale, ricostruendo i propri tratti somatici enfatizzandone le proporzioni, dando vita a eccentriche creazioni pittoriche. Nello stesso tempo, la macchina sembra giocare autonomamente con il nostro corpo, rispondendo creativamente ai nostri comandi.

Con *Identimix* (1994), agendo in contemporanea con un'altra persona su alcuni comandi dell'installazione, la nostra immagine del volto si fonde con quella dell'altro, permettendo di veder-ci "ibridati". Dalla dialettica dei due visi si crea la loro sintesi, che però non elimina le differenze reciproche. Si crea così un'entità dialettica che non schiaccia la diversità, facendosi sincretica.

Anamorphic Generator (1995), invece, permette di giocare con le illusioni prospettiche dell'anamorfoosi, e le immagini del nostro corpo, riflesse su solidi specchianti, vengono distorte e sono percepibili solo se viste da una certa angolazione. Attraverso una telecamera viene catturata l'immagine dell'utente, che viene rielaborata in tempo reale mediante le leggi della riflessione; successivamente il fruitore può osservare su una colonna inclinata il fenomeno dell'anamorfoosi attorno a un cono specchiante. Per interagire con la propria immagine, e, con l'opera stessa, il fruitore si deve muovere, deve farsi nomade, deve continuamente spostare il suo punto di vista e di udito costruendo una mappa percettiva personale.

Infine, nell'installazione interattiva *Audio-ritratto, il colore della voce* (1996), attraverso la propria voce e le sue frequenze di risonanza, l'utente si percepisce come un colore, indicato da una mano animata (*lu-mano* con *lu-dito*) che lo invita a dialogare. "La mano" identifica il timbro della voce all'interno dello spettro dei colori e cambiando la voce, cambia anche il colore.

Tutte le opere di questi artisti hanno in comune non solo l'approccio sperimentale su video e computer, ma anche il fatto di essere frutto di relazioni di networking, cioè di un circuito di progetti e idee collettivo che vede il "fare arte" come occasione di scambio e condivisione. L'opera d'arte è considerata un'occasione per superare l'idea di un'unica firma (e di un'unica forma), dando origine a un'entità collettiva, in cui acquista importanza più il processo, il retroscena, il contesto, il sistema relazionale che ha creato tale opera, piuttosto che il prodotto artistico in sé.

Agisce in questa direzione anche l'artista Claudio Parrini <www.parrini.net>, allora membro del gruppo Minimal TV e del collettivo Strano Network di Firenze <www.strano.net> e, successivamente, del gruppo Undo.net di Milano <www.undo.net>. Anche Parrini, proveniente dall'esperienza video e dalla pittura, realizza opere interattive in cui manipolare vecchi e nuovi media. Fra queste, *Etere-Arte-Rete* (1995), in cui l'utente può intervenire con vari stru-

menti (tempere, pennarelli, spray, programmi di grafica digitale) su alcune foto stampate o digitalizzate di programmi televisivi, che possono poi essere immesse in internet. Nello stesso tempo, altri materiali possono essere scaricati da internet e manipolati secondo un procedimento inverso, al fine di riflettere sulle dinamiche mediatiche/estetiche che si snodano tra la videosfera e gli ambienti in rete, attivando un flusso continuo di reciprocità e contaminazione tra tutti i possibili canali di distribuzione e produzione.

Altri suoi lavori consistono nella creazione di contesti per mostre prodotti artistici altrui e Claudio Parrini si presenta quindi più come “networker”, che come artista tradizionale. Come nella sua opera *Proiezioni* del 1991, una cornice di lamiera smaltate al cui interno appaiono i video di Alessia Lucchetta. In questo senso, attraverso un lavoro collettivo definito da Claudio Parrini *un-far-sì-che-si-crei-insieme*, si opera per mettere in evidenza il contenuto della comunicazione e non chi comunica, seguendo l’idea dell’arte come network. Quindi, attraverso un lavoro neutro, anonimo, indeterminato, aperto, in cui “l’Io/Artista, viene gradualmente smussato fino a divenire talmente piccolo da sparire” (Parrini, 1998). Allo stesso tempo, secondo Claudio Parrini, il processo di dissoluzione di un “io egemone e dispotico”, può avvenire anche nella realizzazione di un’opera individuale (come un quadro), in cui l’io dell’autore viene talmente “espanso” da non essere più percepito dal pubblico, che può così vivere l’opera principalmente in rapporto a se stesso. In questo senso, per i fruitori, l’opera diviene un vuoto da riempire personalmente e l’io dell’autore, nel suo espandersi, scompare. Nel 1998, Claudio Parrini spiega cos’è per lui il networking:

Mi interessa poco distinguere fra opera d’arte o no, io considero importante realizzare delle situazioni in cui le persone si possano esprimere liberamente, e cosa più importante, decidano loro stesse che cosa sia un’opera d’arte o no. Io mi definisco un networker ed un pittore. Il fatto di lavorare in network, in cui il mio quadro può veicolare allo stesso modo di un quadro di Picasso, può far sì che tutti possano decidere se quella è opera d’arte o no e il compito non è demandato unicamente al circuito del mercato, come avviene all’interno del sistema tradizionale dell’arte. Questo sistema presenta riviste specializzate, critici che conferiscono autorevolezza alle opere, oppure presuppone una rete di gallerie che fa sì che la validità dell’artista non sia conseguenza dei suoi lavori, bensì sia determinata dall’averne esposto in alcuni luoghi e non in altri. Diventa a volte più importante

dove un artista ha esposto, piuttosto che cosa ha esposto. Quando si parla con dei critici d'arte, la prima cosa che vogliono visionare sono i curriculum, i cataloghi personali, e questo può essere utile, ma si colloca all'interno di una dimensione economica dell'arte che ha poco a che fare con il rapporto arte-vita (intervista personale del dicembre 1998).

Claudio Parrini, coerentemente con la sua visione di arte come network, ha posto anche l'attenzione a tutte le forme di pittura "minore" (l'arte da trattoria, gli ex-voto, quadri del piccolo antiquariato), sperimentando la possibilità di contatto e contaminazione tra i due sistemi, quello "privato" della pittura e quello collettivo dei progetti elettronici. Recentemente si è dedicato alla pittura di quadri: paesaggi, autoritratti e nature morte, dando un "arrivederci" al fare arte in rete, come si legge nel suo sito: <www.parrini.net>.

Hacker art

Nella concezione artistica proposta da Tommaso Tozzi alla fine degli anni Ottanta, con teorizzazione nel libretto *Happening Interattivi Sottosoglia* (1989), l'Hacker Art si realizza attraverso la libera diffusione, creazione, manipolazione di informazione determinando un flusso incontrollato di dati digitali. Chi partecipa a questo processo si inserisce in una rete di contaminazioni creative, originando l'evento artistico con la propria azione spontanea. L'Hacker art è paragonabile a un virus, che si sviluppa dinamicamente attraverso i nodi della rete, provocando la progressiva contaminazione degli elementi coinvolti nel processo creativo. L'Hacker Art viene proposta come una forma di scambio aperto fra gli individui, in cui tutti sono contemporaneamente fruitori e produttori di informazione.

Negli anni Ottanta e Novanta, l'attività artistica di Tommaso Tozzi pone in primo piano la questione di creare contesti di "interazione orizzontale" fra le persone. I media sono usati lavorando sulla loro capacità di creare relazione fra diverse persone, mettendo in pratica il concetto di autogestione e di networking.

A partire dal 1982, Tommaso Tozzi collabora in questa direzione con il musicista Giuseppe Chiari, membro di Fluxus, mettendo in scena numerosi happening e, dal 1986, allestendo spazi alternativi con cui presentare performance, graffiti, mostre, fanzine, gruppi e singoli, pubblicazioni, ecc. Questi spazi hanno animato parte della scena underground fiorentina fino al 1988: il Bang

Amen (1986), allestito in un piccolo garage e il Pat Pat Recorder (1986-1988), fondato e gestito insieme a Steve Rozz, Nielsen Gavyana, Priscila Lena Farias e Massimo Contrasto.

Negli anni Ottanta, più precisamente nel periodo 1987-1988, Tommaso Tozzi utilizza la sua segreteria telefonica secondo il principio dell'Hacker Art, dando vita al progetto *419695-Fanzine d'Arte per Segreteria Telefonica*. La sua segreteria telefonica viene aperta a tutti per un anno e mezzo, con la possibilità di registrarvi qualsiasi tipo di intervento sonoro, musicale, poetico, filosofico, dando spazio alla capacità di improvvisare. Come nelle fanzine cartacee e nelle punkzine, le persone possono esprimere liberamente il proprio pensiero (da casa, dalla strada, dal luogo di lavoro, ecc.) autogestendo spontaneamente un medium tecnologico, la segreteria telefonica. Gli stessi messaggi registrati vengono ritrasmessi il mese successivo a determinate ore della giornata per essere ascoltati sempre via segreteria telefonica. Il "palinsesto" dei programmi viene poi stampato su varie copie da Tommaso Tozzi e successivamente spedito nei vari spazi alternativi, gallerie d'arte, riviste, fanzine e musei, fra cui il Museo di Arte Moderna di New York.

Lo stesso progetto viene successivamente adattato alla tecnologia informatica tramite la BBS Hacker Art (1990), una banca dati casalinga (dal 1992 nodo della rete telematica amatoriale Cyberpunk) a cui tutti possono accedere collegandosi al computer di Tommaso Tozzi attraverso il modem, con lo scopo di leggere, lasciare, manipolare dati, filosofia, testi vari, immagini, creazioni individuali o collettive. Tommaso Tozzi, nel suo libro no-copyright *Opposizioni '80*, la definisce come una "mostra aperta a tutti, continuando evidentemente ad avere la caratteristica della fanzine elettronica e interattiva" (1991a, p. 30).

Il libro *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale* viene pubblicato nel 1991 dalla casa editrice indipendente Amen di Milano e riporta gran parte delle esperienze fra il punk, cyberpunk e hacktivism degli anni, fra testi, immagini di volantini e scritti individuali e collettivi di molte persone attive in quel periodo.

Nella visione dell'Hacker Art presentata da Tozzi, attraverso la possibilità di manipolare e riprodurre immagini con il digitale, l'arte diviene un flusso impermanente e un processo aperto, lasciato all'improvvisazione spontanea dei partecipanti. Attraverso le reti

telematiche tutti diventano contemporaneamente fruitori e produttori di informazione.

Tommaso Tozzi definisce così l'Hacker Art nel 1989:

Hacker Art come forma propositiva e non distruttiva di democrazia dell'informazione e della comunicazione.

Hacker Art come definizione di una soglia entro cui l'operazione virtuale e l'operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell'atto trasgressivo.

Hacker Art come forma di lotta per le libertà sociali.

Hacker Art o Arte Subliminale come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione delle cose e del reale tramite il linguaggio.

Hacker Art o Arte Subliminale come pratica anonima, contro la nomina-zione quando usata come strumento degli interessi economici delle multi-nazionali; contro le stesse definizioni di Hacker Art e Arte Subliminale stru-mentalizzate dalla cultura ufficiale.

Ciò che interessa rimane solo la "pratica" clandestina, il resto sarà solo merce di scambio o rumore in favore di tutto ciò che si muove contro il siste-ma del potere culturale (Tozzi, 1991b).

L'Hacker Art non si realizza quindi attraverso la creazione di prodotti artistici oggettuali, ma trae origine da *pratiche reali* individuali e collettive, finalizzate a dare vita a reti di relazioni fra gli individui, messi così in connessione attraverso una forma di comunicazione, definita "orizzontale".

Nel 1998, Tommaso Tozzi racconta il nascere della sua visione di Hacker Art e di Arte Subliminale:

Ho utilizzato per la prima volta il termine Hacker Art nel 1989, quando stavo portando avanti delle esperienze nel campo artistico che definisco Arte Subliminale. Questo mio tipo di ricerca artistica nasceva dalla riflessione sulle forme della comunicazione proprie della società dello spettacolo e di conseguenza sulla ricerca di forme comunicative che non fossero assimilabili alla merce. Al contrario, tali forme artistiche dovevano apparire come un VIRUS e essere in grado di propagarsi ovunque secondo modalità trasversali ai sistemi mediali, oppure trovare terreno fertile in essi. L'esistenza di persone in grado di produrre e scrivere VIRUS su un dischetto informatico, mi sembrava un'ottima metafora per definire il modello operativo che io portavo avanti nell'arte, e cioè quello di produrre azioni in grado di essere trasmesse, comunicate e contaminate nel modo più diffuso possibile senza dover essere riconoscibili necessariamente come azioni artistiche, ma capaci di agire in ambiti trasversali. Tali forme artistiche si chiamavano *subliminali* per

ché consistevano in messaggi subliminali che io facevo agire all'interno di alcune mostre facendo finta di essere non l'artista ma il curatore della mostra stessa che di solito conteneva oggetti artistici di altri. Era dunque anche una riflessione sul ruolo dell'artista. Pensavo che fosse molto più utile agire all'interno del contesto della mostra piuttosto che attraverso la produzione di un oggetto artistico. Presentavo un monitor all'entrata della mostra in cui inserivo tutti i nomi degli artisti partecipanti oppure la piantina della mostra in cui si illustrava il percorso da effettuare per visionare le opere. All'interno di questo monitor apparivano dei messaggi subliminali come RIBELLATI, L'ARTE TI CONDIZIONA, ecc. che venivano fruiti a livello inconscio dal pubblico (intervista personale del dicembre 1998).

Nel 1989, nasce come opera di Arte Subliminale il virus "REBEL! Virus.asm" ideato da Tommaso Tozzi e realizzato da Andrea Ricci. Il virus non ha scopi distruttivi, ma nasce come esperimento artistico senza essere mai diffuso e fa apparire sul monitor degli utenti la scritta subliminale "Ribellati!".

Tommaso Tozzi all'inizio degli anni Novanta sostiene che non è la possibilità di agire in media cosiddetti "interattivi" e "multimediali" a determinare l'orizzontalità della comunicazione, ma il mantenere e preservare la comunicazione libera, garantendo a tutti la possibilità di creare e presentare agli altri delle strutture, qualsiasi esse siano. Nella sua idea di Hacker Art va tutelata la libertà di scelta e di creazione e si deve considerare come obiettivo primario, per raggiungere una reale democrazia comunicativa, la ridistribuzione del *potere di presentazione*. "La vera interattività sta nel potere di presentazione. Nel *poter* presentare agli altri più che nel poter partecipare alle prestazioni" (Tozzi, 1992c).

L'attività artistica di Tommaso Tozzi si è all'inizio orientata in questo senso, manifestandosi come *creazione di network* aperti agli interventi e alle manipolazioni dei partecipanti, come nel progetto *Happening Digitali Interattivi* (1992). Questo progetto si è sviluppato nella creazione collettiva e autogestita di musica, testi, immagini realizzate e manipolabili in modo interattivo attraverso l'uso di un computer. Nel volantino di presentazione del progetto, Tozzi scrive:

Happening Digitali Interattivi è un'antologia di musica, testi e immagini che sono state realizzate in gruppo da più persone seguendo criteri metodologici e creativi che permettevano di manipolare in successione i lavori fatti dagli altri, dando luogo in questo modo a un enorme cut-up collettivo. Su richieste di Tommaso Tozzi, si sono formate in tutta Italia delle catene di musicisti, scrittori e artisti che hanno realizzato brani, testi e imma-

gini rimanipolando gli spunti creati da ognuno di loro a rotazione. Nella maggioranza dei casi il mezzo utilizzato per la creazione è stato un computer. Tutto è stato comunque registrato sotto forma di dato digitale per far sì che chiunque fornito di un computer potesse continuare tali catene e partecipare dunque alla creazione di prodotti artistici mai finiti. Alcune creazioni sono state realizzate e scambiate sfruttando Hacker Art BBS, una banca dati digitale a cui è possibile collegarsi tramite computer e modem.

Happening Digitali Interattivi si presenta come un cofanetto (che ricorda le *Fluxboxes* di George Maciunas) contenente al suo interno un libretto, un floppy disk e un cd-rom: un progetto avveniristico per l'epoca, il 1992, quando in Italia solo un ristretto gruppo di persone parlava di arte multimediale. La grande quantità di brani musicali, testi e immagini raccolti sono registrati nel cd-rom e nel floppy disk come file digitali. Nello specifico, il cd-rom è un compact disc "mix-mode".

Come scrive Tommaso Tozzi,

questo particolare compact disk è organizzato in modo tale da avere al suo interno 35 tracce audio che contengono i brani musicali e ne permettono l'ascolto per mezzo di un comune lettore per compact disc audio. Inoltre, su una singola traccia del cd-rom (per l'esattezza la traccia 1), sono registrati, in uno standard MIDI, i file "digitali" corrispondenti ai brani musicali. Questo fa sì che, avendo a disposizione un drive per cd-rom, è possibile non solo ascoltare il brano musicale sul proprio computer, ma anche intervenire modificandolo. (...) I file musicali sono registrati anche su floppy disk in modo da renderli disponibili a chi, fornito di un computer, non sia in possesso di un lettore cd-rom. (...) Lo stesso criterio adottato per i musicisti è stato usato su mia richiesta anche per la realizzazione di testi scritti. Alcuni scrittori si sono dunque uniti in gruppo realizzando dei testi con il solito metodo della catena. I file di testo sono quindi stati registrati sulla prima traccia del cd-rom per poter essere a loro volta riutilizzati; inoltre il loro contenuto è stato stampato su questo libro nella sezione "Testi scritti in gruppo interattivamente" (1992b).

Nell'idea di interazione collettiva di Tozzi proposta negli anni Ottanta e Novanta, sia attraverso progetti artistici individuali che nell'ambito del gruppo fiorentino Strano Network²⁸, si trovano

²⁸ Sull'attività artistica del collettivo Strano Network ci soffermeremo nel prossimo capitolo. In particolare, il percorso di Tommaso Tozzi viene descritto nella sezione del sito <<http://www.strano.net/tozzi.htm>>, in cui si trova una selezione delle opere, degli scritti e la biografia dell'artista.

dei principi fondamentali per la comprensione di un'arte del networking per cui l'artista diviene creatore di contesti di scambio e le persone del "pubblico" si fanno co-autori coinvolti attivamente nel processo creativo. Come sottolinea Tozzi, "il contesto dell'improvvisazione: costruire un contesto neutro. Quadrato nero su contesto bianco. Qualcosa al cui interno non si abbia la necessità di sentirsi parte di un'identità specifica, ma al cui interno si abbia la massima libertà di costruirsi (e di lasciare tracce di) identità multiple"²⁹.

Nel testo *Cotropia: Lifeware e Coevoluzione Mutuale*³⁰ Tommaso Tozzi sottolinea che un'opera d'arte nella sua forma oggettuale è il risultato di uno stato d'animo dell'artista provocato da una serie di fattori, ognuno avente pari dignità nel determinare tale emozione interiore. Egli sostiene che il valore sta nell'oggetto solo in relazione a ciò che ha provocato il suddetto stato e al contesto in cui è inserito. Quindi, il profondo significato dell'opera non va ricercato nella sua manifestazione oggettuale, che ne costituisce solo l'involucro, ma nelle reti di relazioni, nei processi collettivi, nelle componenti emozionali che hanno contribuito a forgiare la materia di ciò che sta dentro l'involucro e l'involucro stesso. L'artisticità sta quindi nella vita, nella connessione rizomatica di unità creative, nel processo di costruzione di un contesto relazionale, nell'attività libera e auto-regolamentata degli individui, nel sistema di relazioni in *coevoluzione*.

L'opera d'arte ha un carattere collettivo, in cui le parti che formano il tutto cooperano interattivamente determinando l'evoluzione del contesto globale, al fine di garantire il proprio beneficio locale in relazione al contesto più generale, che ne risulta ugualmente beneficiato. Nello stesso testo, Tommaso Tozzi aggiunge che come la singola cellula è proprietaria di un sistema neurale proprio e come allo stesso tempo è il risultato evolutivo di una simbiosi tra organismi differenti, così l'opera d'arte che si crea dal-

²⁹ Testo di Tommaso Tozzi tratto da *Appunti sul rapporto tra identità, improvvisazione e reti telematiche* rinvenute nel sito di Strano Network <www.strano.net>.

³⁰ Conferenza a cura di Tommaso Tozzi per il progetto "Arte, Media e Comunicazione", 1997. Il testo è stato letto da Tommaso Tozzi in occasione del seminario "L'ombra delle reti", alla Galleria d'Arte Moderna di Torino il 12 aprile 1997. In seguito è stato pubblicato su "La Stanza Rossa", 25, anno 6, luglio-settembre 1997, Edizioni dell'Ortica, Bologna.

le relazioni spontanee degli individui conserva una sua autonomia dal sistema dell'arte e viene originata dall'azione caotica (ma consapevole) delle singole parti che partecipano al processo.

Pertanto, il sistema *coevolutivo* che si crea non presuppone una fusione omologante delle parti, ma il relazionarsi di tante entità critiche auto-organizzate, che conservano la loro individualità nel rapporto collettivo. Allo stesso tempo, si determina dalla loro interazione un organismo impermanente, con caratteristiche proprie (e quindi anche in questo senso autonomo), per cui vale l'affermazione che il tutto è maggiore delle singole parti.

L'opera d'arte è perciò originata dall'azione spontanea e autonoma degli individui i quali, interfacciandosi e collaborando, danno vita a un processo in corso che si sviluppa come un organismo in divenire caotico e non casuale (il *lifeware*). Nella *coevoluzione mutualista* offerta dalle reti, queste devono essere aperte a situazioni cooperative, come per esempio ai Centri Sociali, alle culture antagoniste, in generale a tutti quei movimenti e individui che agiscono in vista di un uso spontaneo, collettivo, liberato e critico di esse. Di conseguenza, diviene arte ciò che è generato collettivamente e criticamente dal basso, l'insieme delle pratiche spontanee che utilizzano linguaggi molteplici e costituiscono autonomamente le norme relazionali, reinventando e decostruendo quelle fatte proprie dalla cultura ufficiale, dando vita a comportamenti collettivi che non sono patrimonio specifico di nessun soggetto in causa.

Seguendo questo punto di vista, che è poi proprio di molta arte del periodo e che ben rappresenta la fase utopica della prima sperimentazione sul digitale, il concetto di opera d'arte viene smaterializzato nelle pratiche di vita, nei movimenti, nei collettivi, nelle situazioni auto-organizzate, nelle performance spontanee e improvvisate, nelle relazioni sociali orizzontali, in tutti quegli eventi che pongono in primo piano la cooperazione dal basso.

Anche i musei dovrebbero diventare contenitori aperti di elementi ed entità che favoriscano la circolazione, distribuzione, evoluzione, interazione, contaminazione del sapere, al fine di dare origine a reti di relazioni sociali e individuali. L'informazione artistica non dovrebbe essere più qualcosa di fisso e permanente, ma essere in grado di auto-replicarsi come un virus, contaminando altre entità nel suo processo di diffusione spontanea e liberata.

Secondo questi orientamenti, l'attività di Tommaso Tozzi negli anni successivi ha continuato a porsi come obiettivo la creazione di *network*. Verso la fine degli anni Novanta, l'obiettivo principale è stato quello del "traferimento di risorse" da un ambito istituzionale a uno non istituzionale.

Negli ambiti non istituzionali si stanno costruendo le nuove forme di linguaggi sociali in modo spontaneo. Penso che sia fondamentale per la società l'esistenza di luoghi non istituzionali che presentino cantieri di sperimentazione di nuove possibili forme di comunicazione ed è necessario che venga garantita questa possibilità di redistribuzione delle forze sociali, che di solito vengono gestite dalle istituzioni. Attraverso la redistribuzione delle forze sociali da parte delle istituzioni in modo che siano coinvolti anche gli ambiti dell'autogestione, si dovrebbe ipotizzare un trasferimento di risorse che non presupponga il vincolo di contraccambiare da parte delle forze non istituzionali e cioè che non veda le forze dell'autogestione vincolate a rispondere legittimando alcuni valori istituzionali a cui magari al momento si stanno ribellando e a cui ne stanno sostituendo dei nuovi. Quindi se il ricevere delle risorse dalle istituzioni dovesse implicare per un modello autogestito la restituzione del dono attraverso il riconoscimento di un valore al momento criticato, tale meccanismo non funzionerebbe. Allora l'opera deve essere il sistema di filtro che permette il trasferimento delle risorse da parte dell'istituzione verso i sistemi autogestiti in modo che questi ultimi non siano obbligati a rispondere secondo determinati canoni rigidi, ma possano prendere parte al processo semplicemente ricevendo queste risorse. È chiaro che i sistemi non istituzionali, come i Centri Sociali e le associazioni no profit, essendo parte della società, parteciperanno comunque alla costruzione di determinati tessuti sociali e porranno in questo modo il loro contributo (Tozzi, intervista personale del dicembre 1998).

Seguendo questa linea, Tommaso Tozzi applica il concetto di "trasferimento di risorse" nel 1997, quando decide di rinunciare al XIX Premio Nazionale Arti Visive Città di Gallarate, per donare l'intera cifra del premio (tre milioni di lire), all'associazione Isole nella Rete <www.ecn.org>, storico sito di movimento italiano fonte di coordinamento per le realtà antagoniste del Paese³¹.

³¹ Tutta la vicenda è descritta su: <www.strano.net/town/arte/fireart/tozzi/relation/gallarati/index.htm>. Come vedremo nel prossimo capitolo, insieme alla donazione del Premio a Isole nella Rete, Tommaso Tozzi presenterà come opera d'arte non oggettiva il sito di Strano Network, formato dalle azioni collettive di tutti quelli che vi lavorano e vi interagiscono, chiamando tale progetto "Cotropia".

Come si legge nel comunicato,

L'artista Tommaso Tozzi ha rinunciato a ricevere i soldi del Premio Nazionale Arti Visive "Città di Gallarate" in quanto ciò implicava il realizzare un "oggetto d'arte" per la mostra "Segnali d'opera – arte e digitale in Italia" che si svolgerà a partire da domenica 19 ottobre 1997 nella Galleria Civica d'Arte Moderna di Gallarate: per Tozzi il documentare il lavoro artistico che singoli o gruppi svolgono nelle reti telematiche non ha bisogno di un "surplus" estetico che si concretizza in una presenza oggettuale all'interno di una galleria d'arte. È sufficiente (nel caso del suo lavoro svolto insieme al gruppo Strano Network) garantire l'esistenza di postazioni pubbliche che in modo "permanente" (e non solo in occasione della mostra) diano a chiunque la possibilità di accedere gratuitamente a tali reti telematiche. In tal senso Tozzi ha deciso di non presentare alcun "oggetto" artistico all'interno della suddetta mostra, ma di realizzare come "operazione artistica", la donazione dei soldi del Premio (...). "Opera" e "artistica" è ogni attività svolta nel campo della scienza, della cultura, del volontariato e della pura e semplice vita quotidiana, che favorisca l'esistenza di comunità virtuali e reali libere in cui ogni individuo ha di fatto pari opportunità di ogni altro. Poiché esistono già esempi di iniziative individuali o collettive nel sociale rivolte in tale direzione, il lavoro di Tozzi ribadisce la necessità che tali entità vengano considerate "artistiche" e che il loro lavoro (in ciò intendendo una complessità inseparabile di azioni, relazioni e materiali prodotti da tali entità) sia considerato un'opera d'arte senza che nel fare ciò vengano realizzati "feticci" di opera all'interno di gallerie d'arte che implicano spese supplementari e non necessarie per le istituzioni che le organizzano. (...) Va abbandonata definitivamente la separazione tra momento "operativo" dell'arte e momento "celebrativo". Va abbandonata nel senso che debbono cessare di esistere luoghi e eventi dell'arte che si riducono a momenti retorici della medesima e nel fare ciò pesano sulle finanze collettive e va altresì potenziata una loro trasformazione in zone che realmente incidano nella costruzione di schemi di *coevoluzione mutuale*³².

Queste considerazioni, che vedono l'opera d'arte come uno schema di relazioni e di "trasferimento di risorse" tra persone, progetti collettivi e istituzioni, si sono sviluppate oggi nell'attività di Tommaso Tozzi sulla documentazione storica delle pratiche di hacktivism e new media art, sia attraverso il sito Hacker Art <www.hackerart.org> che il progetto WikiArtPedia, la Libera Enciclopedia

³² Testo tratto dalla mail con oggetto "Tozzi rinuncia ai soldi del Premio Nazionale Arti Visive Città di Gallarate", inviata da Tommaso Tozzi alla mailing list Arti-party, 16 ottobre 1997. On-line su <www.strano.net/town/arte/freart/tozzi/relation/gallarar/001.htm>.

dell'Arte e le Culture delle Reti Telematiche, realizzata con i contributi degli studenti dei suoi corsi presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara (in cui Tozzi è direttore del Dipartimento di Arti Multimediali), la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze e il Master in Multimedia della RAI <www.wikiartpedia.org>.

Etica hacker e network condivisi

Hacking sociale

Con il concetto di Hacker Art, abbiamo posto l'attenzione sulle componenti relazionali, le reti di scambio e i processi collettivi che danno origine a un'opera d'arte che fa uso della tecnologia per propagarsi, diffondersi ed essere trasformata. Se pensiamo quindi al percorso delle Avanguardie e Neoavanguardie fino ai fenomeni degli anni Ottanta, secondo la declinazione italiana (dal punk al cyberpunk) descritta in precedenza, è chiaro in che modo sia possibile attribuire l'idea di arte a molte pratiche di networking su BBS o internet. A questo punto, il termine "hacker" deve però essere contestualizzato, aprendo il discorso su una serie di pratiche, eventi, azioni, che hanno animato parte della scena underground italiana dalla fine degli anni Ottanta, ma soprattutto, dagli anni Novanta a oggi.

Ci sono tanti modi di essere hacker e anche tante possibili definizioni di questo termine. In Italia, la maggior parte dei media ufficiali ha associato il termine hacker a quello di pirata informatico. Una concezione errata, semplicistica e negativa che non fa giustizia a tutto un percorso complesso e variegato che vede agire gruppi e individui a livello internazionale, dagli USA all'Europa.

Steven Levy descrive negli anni Ottanta la condizione dell'hacker, purtroppo ancora attuale:

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”. (...) 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. È 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 (Levy, 1996, pp. 444-445).

Oggi la pratica dell’hackeraggio è immediatamente collegata alla rete informatica, ma le prime pratiche hacker risalgono a quando i calcolatori erano ancora a schede perforate. In generale, l’origine della cultura hacker si colloca nei primi anni Sessanta, quando nei laboratori del MIT di Boston in USA cominciarono a circolare i primi PDP-1 e presso il Club Tech Model Railroad fu istituito un comitato di ricerca che diede poi vita all’Artificial Intelligence Laboratory. Ma è negli anni Settanta che le pratiche hacker acquistano identità grazie all’uso di ARPAnet, la prima rete trascontinentale di computer ad alta velocità, fino a intervenire nella creazione dello stesso fenomeno Silicon Valley spianando la strada a chi successivamente costruirà degli imperi traendo profitto proprio dalle intuizioni emerse dal basso.

In diversi testi, pubblicati anche in Italia, è possibile leggere diffusamente la storia degli hacker e ricostruire questo percorso. La fonte più attendibile per definire correttamente il termine hacker è il “Jargon File” <www.catb.org/~esr/jargon/>, il dizionario degli hacker più famoso (e da questi riconosciuto), originariamente scritto da Raphael Finkel (Stanford University) e attualmente mantenuto da Eric S. Raymond. Nel Jargon File, la cui prima ver-

sione è datata 1973, vengono date otto definizioni del termine hacker. Riportiamo la traduzione italiana¹:

- [1] Chi si diverte esplorando i dettagli dei sistemi programmabili e il modo di ampliarne le caratteristiche, contrariamente alla maggioranza degli utenti che preferisce imparare il minimo necessario²;
- [2] Chi programma con entusiasmo (addirittura ossessivo) o chi si diverte programmando, invece di teorizzare unicamente di programmazione;
- [3] Persona capace di apprezzare l'*hack value*³;
- [4] Persona brava nel programmare velocemente;
- [5] Un esperto di un particolare programma o uno che spesso lavora con o in tale programma; come un "hacker di Unix" [le definizioni da 1 a 5 sono correlate];
- [6] Un esperto o entusiasta di qualsiasi materia. Uno può essere hacker di astronomia, per esempio;
- [7] Uno che si diverte nella sfida intellettuale di riuscire a superare o aggirare le limitazioni in modo creativo;
- [8] (dispreziativo) Ficcanaso malizioso che cerca di scoprire informazioni delicate introducendosi nei sistemi altrui. Da ciò hacker di password, hacker di rete. In realtà, il termine esatto per questo significato è *cracker*.

Come Florian Cramer osserva nel suo testo *Social Hacking, Revisited* (2003), citando a sua volta il testo dell'intervento dell'artista e cyberfemminista Cornelia Sollfrank per il convegno "next Cyberfeminist International" (1999), "le definizioni [6] e [7] del Jargon File non sono circoscritte alla *computer technology*, ma espan-

¹ La definizione di hacker nel Jargon File in versione originale, si trova su: <www.catb.org/~esr/jargon/html/H/hacker.html>. In italiano, su: <<http://jhanc.altervista.org/jargon/H/hacker.html>>. La traduzione qui riportata presenta alcuni adattamenti personali.

² Nella traduzione italiana del Jargon File, si riporta qui un ulteriore collegamento, con il *Glossario di utenti Internet*, che utilmente allarga la definizione a "Persona che è deliziata dalla conoscenza profonda del funzionamento interno del sistema, in particolare di computer e reti di computer".

³ Nella traduzione italiana questo termine non viene tradotto. Per *hack value*, nel Jargon File inglese, si intende: "Often adduced as the reason or motivation for expending effort toward a seemingly useless goal, the point being that the accomplished goal is a hack. For example, MacLISP had features for reading and printing Roman numerals, which were installed purely for hack value. See display hack for one method of computing hack value, but this cannot really be explained, only experienced. As Louis Armstrong once said when asked to explain jazz: 'Man, if you gotta ask you'll never know.' (Feminists please note Fats Waller's explanation of rhythm: 'Lady, if you got to ask, you ain't got it.')." Da: <www.catb.org/~esr/jargon/html/H/hack-value.html>.

dono il significato del termine includendo ogni tipo di sistema” (Cramer, 2004)⁴.

L’accezione più propriamente “sociale” proposta dai punti [6] e [7] è stata più volte sottolineata da quell’area della comunità hacker italiana che si riconosce in una visione comunitaria e politica del fare hacking e che si ricollega direttamente alle esperienze già descritte nei capitoli precedenti. Bisogna però fare una precisazione, per meglio inquadrare anche questa volta il “caso italiano”, che assume connotati diversi rispetto alle esperienze internazionali. Nel testo di Florian Cramer, seguendo il filo del discorso sul *social hacking* un “hack” viene definito “un trucco o un inganno, un intervento efficace ma concettualmente impuro (al pari di una ‘patch’ o un ‘bugfix’), oppure una soluzione che è allo stesso tempo ingegnosamente semplice ed elegante e che condensa una varietà di tematiche nella forma più incisiva possibile” (*ibidem*).

Un *social hack* è dunque un trucco, un *fake*, un *prank*, che gioca con le appartenenze sociali e culturali condivise, avendo come territorio principale di “gioco” lo *status quo*, che viene alterato e sovvertito, mostrando le “falle” nel senso comune delle persone. Secondo Florian Cramer, partendo dall’analisi delle opere di Cornelia Sollfrank, *social hack* è un *hack* nel sociale, un hack nel medium della comunicazione interpersonale, piuttosto che nel medium del codice di programmazione. Le strutture sociali diventano il target principale su cui intervenire. Un approccio che vede per esempio, in prima linea, oltre a Cornelia Sollfrank⁵, l’esperienza di Luther Blissett o della net.artista Netchoka Nezvanova (Florian Cramer, 2003).

⁴ Florian Cramer, *Social Hacking, Revisited*, aprile 2003, <http://cramer.plaintext.cc/all/social_hacking_revisited_sollfrank/>. Il testo di Cornelia Sollfrank è *Women Hackers – a report from the mission to locate subversive women on the net*, in: “next Cyberfeminist International”, Rotterdam 1999, <www.obn.org/hackers/text1.htm>.

⁵ Nel caso delle opere di Cornelia Sollfrank, i *social hack* avvengono nel sistema dell’arte e nella computer culture. Florian Cramer cita vari pranks da lei realizzati, fra cui la video intervista alla donna hacker di sua invenzione Clara S0pht, intervento che ha creato scompiglio all’interno del CCC Congress nel 1999 <www.artwarez.org/aw/content/rot{ }clara.html> e l’opera *Female Extension* del 1997, in cui centinaia di artiste donne (anch’esse inesistenti) hanno partecipato alla prima competition di net.art promossa da un museo, la Galerie der Gegenwart (Galleria di Arte Contemporanea) dell’Hamburger Kunsthalle <www.artwarez.org/femext>.

Ma esiste anche un secondo punto di vista con cui definire l'hacking sociale, che pone in luce le reti di relazioni individuali, l'idea della partecipazione collettiva, dello scambio e della condivisione di risorse e saperi, in poche parole l'hacking visto come pratica di networking. Questo approccio, è proprio di gran parte della comunità hacker italiana, che non esclude l'idea dell'hacking sociale come *hack* del sociale, ma la sviluppa da un'altra angolazione, soffermandosi sull'idea "comunitaria" del fare hacking.

Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto, nel libro *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, descrivono queste due possibili visioni dell'hacking sociale.

Presumibilmente negli anni Ottanta le pratiche di hacking sociale vere e proprie all'interno delle reti telematiche sono state relativamente poche, se si intende con esse incursioni, sabotaggi, campagne con effetti realmente positivi dal punto di vista sociale. Poche e fatte da un numero abbastanza limitato di gruppi. Se si intende invece per hacking sociale anche la creazione di comunità virtuali con un forte senso critico verso le nuove tecnologie o la diffusione più o meno legale di saperi, competenze e strumenti digitali, o la rivendicazione dei diritti cyber e la diffusione della protesta verso le nuove tecnologie della comunicazione e delle sue motivazioni, allora gli anni Ottanta sono stati una vera e propria esplosione che si è diffusa attraverso il moltiplicarsi esponenziale sia di fanzine e riviste cartacee, che di BBS e riviste elettroniche, su cui circolavano le proposte di nuovi modelli tecnologici e comunitari (2002, p. 196).

Questa concezione dell'hacking sociale, che a volte è sostituita dal termine "hackeraggio sociale", è propria di una larga comunità di persone in Italia, che si propone di usare i computer e la tecnologia come canali di condivisione di conoscenze, apertura di possibilità comunicative più libere e aperte e strumenti di riflessione critica.

Gran parte della scena della net culture internazionale ha associato il concetto di hacking sociale a quello di "hack del sociale", come abbiamo visto nel testo di Florian Cramer, almeno per tutti gli anni Ottanta e Novanta. Un'eccezione è costituita dal Chaos Computer Club di Berlino e Amburgo negli anni Ottanta, in cui spicca la figura di Wau Holland, noto in Italia soprattutto attraverso le pubblicazioni del gruppo di Decoder, che aveva stretto

rapporti con il CCC nel 1989⁶. Wau Holland è stato co-fondatore del CCC, gruppo nato a Berlino in Germania nel 1981, portando avanti le istanze di libertà di informazione e comunicazione, battendosi per maggiore trasparenza nei governi e supportando i principi dell'etica hacker, come il libero accesso alle infrastrutture informatiche e diffusione della tecnologia per tutti⁷.

In un'intervista rilasciata a "Decoder" nel 1989, Wau Holland racconta le azioni compiute dal CCC durante gli anni Ottanta e parla, in questo senso, di hacking sociale:

Nel 1981 ci fu a Berlino un incontro di diverse persone nelle sale di un giornale "Die Tageszeitung". Fu lì che si incominciò a parlare delle possibilità del computer e devo dire che ne uscimmo entusiasti. Ad esempio si vide che c'era la possibilità di riuscire a determinare con esattezza il consumo di energia elettrica di una città come Berlino oppure fare un censimento delle case sfitte e distribuire questi dati al movimento delle occupazioni. In sostanza si capì che chi ha il potere in questa società trae parte di questo potere dall'elaborazione dei dati e che non solo la polizia o il potere potevano utilizzare le banche dati ma che anche noi potevamo farlo. (...) E nacque così la pratica dell'hacking che definirei come quella pratica che ti permette di essere dentro una situazione appena questa accade e di poter da questa creare nuovi significati. Gli strumenti che ti permettono di fare queste cose sono tecnologici, e già me ne resi conto quando andavo a scuola ed ero coinvolto nel movimento. (...) Certo per realizzare ciò è necessario fare un lavoro collettivo ed è su questa strada che ci siamo mossi organizzando con regolarità dei meeting e delle esercitazioni pratiche sui media. (...) La nostra attività principale si è sviluppata sui computer e sulle forme di hacking a questi relative. Con questa pratica entri nelle banche dati, ti fai un giro, dai un'occhiata a quello che c'è e collezioni informazioni. Lo spirito con il quale entriamo è però di tipo comunitario, cioè prendiamo informazioni relativamente all'uso sociale che se ne può fare, facciamo dell'hacking sociale in sostanza. (...) La nostra filosofia è una sola: 'libertà' ed in questa prospettiva cerchiamo di lavorare, attraverso lo scambio di idee sociali ed invenzioni sociali con le altre persone. Imparando da queste ed insegnando loro ciò che noi sappiamo. E ricorda che ogni informazione è anche deformazione, è come costruire una bottiglia partendo dal materiale grezzo e fuso: con le tue mani attraverso il processo di informazione tu dai una forma precisa a quel materiale che prima era non in forma e defor-

⁶ Vedere al riguardo il testo scritto da Gomma nel 2001, anno della scomparsa di Wau Holland. <www.decoder.it/approfondimenti.php?task=view&articleID=47>.

⁷ La storia del CCC è pubblicata su Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chaos_Computer_Club>.

mandolo otterrai la tua bottiglia, otterrai cioè uno strumento per scambiare idee⁸.

Nella visione di Wau Holland, si trovano a coesistere una componente dell'hacking come "hack sul sociale" (la stessa sottolineata nel testo di Florian Cramer prima citato), e una più comunitaria, che pone in rilievo la pratica del networking, dei meeting collettivi, della condivisione di esperienze. Questa seconda idea dell'hacking sociale come pratica di condivisione di risorse e collettivizzazione di strumenti informatici, è stata il punto di forza dell'attività negli anni Ottanta del CCC, mentre oggi non sembra più essere l'obiettivo prioritario per il gruppo⁹.

Fra le operazioni attuate dal CCC negli anni Ottanta per una maggiore socializzazione degli strumenti e del sapere informatico, va citato sicuramente l'episodio ai danni del BTX, il servizio di telecomunicazioni Telebox, elaborato dalle Poste tedesche in collaborazione con l'IBM, avvenuto nel 1984. Il CCC si dimo-

⁸ *Intervista a Wau Holland*, tratta da Antologia Cyberpunk, e in video su Videozine 1, edizioni Shake. Chaos Computer Club, Amburgo, 1989. On-line sul sito di Decoder al <www.decoder.it/radio.php?task=view&articleID=46>.

⁹ Dopo la morte di Wau Holland, nel 2001, il Chaos Computer Club ha preso una direzione diversa, fortemente a-politica e più orientata ai virtuosismi tecnologici che alle questioni sociali. Ho avuto modo di frequentare il Chaos Communication Camp a Berlino nel 2003 e di partecipare al successivo congresso internazionale del dicembre dello stesso anno, nonché seguire i programmi dei congressi successivi, e mi sono resa conto che l'idea di "essere hacker" delle frange più politiche del movimento italiano è un fenomeno del tutto nostrano. Durante l'era Wau Holland, la visione di movimento italiana e quella del Chaos Computer Club hanno avuto dei momenti di contatto, oggi il punto di vista è molto diverso. Nel Camp del CCC ho partecipato a numerosi seminari tecnici di alto livello, nessuno però orientato a una visione politica dell'hackeraggio come accade negli italiani Hackmeeting. Per alcuni, che hanno sempre contestato questo aspetto politico italiano dell'essere hacker, perché visto come troppo ideologico, può essere un bene. Per altri, la morte di Wau Holland è significata un impoverimento della criticità del gruppo. I progetti attuali del CCC che sembrano aver maggiore successo, sono orientati alla sperimentazione tecnica e grafica, come *Blinkenlights* <www.blinkenlights.de>, molto d'impatto ma anche molto lontani dall'idea dell'hackeraggio come fonte di critica sociale e culturale. Allo stesso tempo, l'idea del fare arte è completamente aliena dal pensiero dell'attuale CCC, che non definirebbe mai *Blinkenlights* un'opera artistica, mostrando reticenza nei confronti di tutto ciò che sia "arte" nell'ambito tecnologico. Insomma, il CCC sembra oggi avere una visione "dura e pura" di quello che è il fare hacker, non politica, non artistica, molto tecnica, se pur poche sono le occasioni di confronto applicativo e formativo su sistemi come GNU/Linux <www.ccc.de>. Più attivo socialmente e culturalmente è il collettivo delle donne del CCC, chiamate Haecksen <www.haecksen.org>.

stra subito critico verso questo servizio computerizzato, attraverso cui gli utenti registrati potevano ricevere comunicazioni personali o mandarle a un altro abbonato o, addirittura, prenotare merci o servizi. Nello stesso periodo, infatti, il governo tedesco aveva lanciato l'iniziativa del censimento informatizzato di tutti i tedeschi. Di conseguenza, il servizio di telecomunicazione era stato subito percepito come un tentativo di controllare i cittadini e creare banche dati sulle loro abitudini personali o di consumo. L'operazione è avvenuta nel perfetto stile hacker, per il quale "tutta l'informazione deve essere libera" (Levy, 1996).

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 password 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 1984. 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 (Scelsi, 1991, pp. 25-26).

Questo episodio ricorda le pratiche di phone-phreaking degli anni Cinquanta, finalizzate a un utilizzo libero della tecnologia. Phone-phreakers come gli americani Captain Crunch (soprannome per John T. Draper <www.webcrunchers.com/crunch>) e Richard Cheshire, diedero vita a pratiche di hacking per permettere a tutti di telefonare gratis in maniera incondizionata. Captain Crunch e Richard Cheshire compresero che le centraline telefoniche dell'epoca decodificavano automaticamente i segnali emessi dagli apparecchi telefonici e che, scoprendo la frequenza giusta del segnale (2.600 Hertz), e riproducendola correttamente, era possibile telefonare gratis dappertutto. Captain Crunch si rese conto che tale frequenza era riproducibile soffiando in uno dei fischietti in regalo nelle confezioni di cereali "Cap'n Crunch" (da lì il soprannome), e iniziò a praticare la "scoperta", diventando un leg-

gendario simbolo del mondo dell'*underground computing* (e oggi, un consulente nell'ambito della sicurezza informatica)¹⁰.

Le pratiche dei phone-phreaking però, pur conservando lo spirito anarchico che caratterizza gran parte del fare hacking, si differenziano dalla visione di hacking sociale che vede la tecnologia come mezzo per realizzare azioni di tipo comunitario e, in questo senso, di networking. Non sono animate da intenti "politici" e non possono nemmeno essere definite degli "hack sociali", perché in realtà non vogliono mostrare le falle di nessun sistema, né culturale, né tecnologico. Vogliono rendere la comunicazione aperta e lo fanno truffando la Bell Company, la compagnia telefonica americana, permettendo a tutti di telefonare gratis in maniera incondizionata.

Nell'idea dell'hacking sociale che ha preso piede in Italia a livello attivista e politico, l'hacker non è colui che manifesta la sua abilità nell'introdursi nei sistemi informatici (detto più propriamente *cracker*), ma è colui che mette in condivisione le proprie conoscenze, che lotta per una comunicazione libera e accessibile a tutti, creando e diffondendo sapere, permettendo di manipolarlo. In sintesi, colui che agisce condividendo con altri una particolare etica.

Steven Levy descrive la cosiddetta "etica hacker" in un capitolo del testo *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica* (1984), che precede di ben diciassette anni *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione* di Pekka Himanen (2001). Per etica hacker si intende un modello di vita e di azione dettato da profondi principi di collettivismo e di orizzontalità, contrapponendosi al significato distruttivo che un termine come pirata informatico ha voluto diffondere. Steven Levy propone sei principi fondamentali dell'etica hacker:

[1] L'accesso ai computer – e a tutto ciò che potrebbe insegnare qualcosa su come funziona il mondo – dev'essere assolutamente illimitato e completo. Dare sempre precedenza all'imperativo di metterci su le mani!;

[2] Tutta l'informazione deve essere libera;

[3] Dubitare dell'autorità, promuovere il decentramento;

¹⁰ Per una storia dell'attività di Captain Crunch, si veda: <http://en.wikipedia.org/wiki/John_Draper>.

- [4] Gli hacker dovranno essere giudicati per il loro operato, e non sulla base di falsi criteri quali cetò, età, razza o posizione sociale;
- [5] Con un computer puoi creare arte;
- [6] I computer possono cambiare la vita in meglio (1996, pp. 39-49).

In Italia, l'idea di etica hacker si combina strettamente con quella di hacking sociale, proponendo una "pratica dell'hacking a fini sociali e politici"¹¹. La scena hacker italiana più "politica", infatti, opera una combinazione fra attivismo controculturale e uso della tecnologia (informatica), seguendo una tradizione che vede come importanti riferimenti internazionali da una parte l'operato del CCC con Wau Holland, come abbiamo già detto, e dall'altra l'evento, International Conference of the Alternative use of Technology (Icata '89), più volte citato in siti e pubblicazioni di movimento italiane come uno dei primi meeting di hacker a livello internazionale, e dal cui modello nasceranno gli hackmeeting <www.hackmeeting.org>.

L'Icata '89 è stata definita una "Festa Galattica degli Hackers", un meeting collettivo che si è tenuto ad Amsterdam nel 1989 e che ha dato origine a una Dichiarazione Finale che ha fatto il giro delle realtà alternative in Italia¹². Fra i presenti al meeting, oltre a Rop Gonggrijp e Paul Jongsma, promotori dell'iniziativa e fondatori nello stesso anno della rivista olandese HackTic <www.hacktic.nl>, allo stesso Wau Holland e ad altri membri del CCC, compaiono Steven Levy, John Draper "Captain Crunch", il professore del MIT Joseph Weizenbaum e Lee Felsenstein (il cui discorso di apertura dell'Icata '89 lo ha reso celebre in Italia)¹³.

L'evento Icata '89 viene diffuso principalmente in Italia attraverso il gruppo di Decoder, e i "principi etici" vengono inseriti nell'antologia *Cyberpunk* edita dalla Shake di cui abbiamo scritto in precedenza. Ma è già dalla metà degli anni Ottanta che il

¹¹ Nel sito di Decoder si trova la combinazione fra questi due aspetti: hacking sociale ed etica hacker <www.decoder.it/archivio/cybcult/politico/hacksoc.htm>.

¹² Il testo della dichiarazione finale dell'Icata si trova on-line su <www.ecn.org/settorecyb/txt/icata1989.html>.

¹³ L'episodio dell'Icata '89 è raccontato anche nel testo di Arturo Di Corinto e Tommaso Tozzi, *Hackeraggio Sociale e Cyberpunk* nel libro *Hacktivismo. La libertà nelle maglie della rete*, Roma, Manifestolibri, 2002, pp. 205-206. On-line su <www.hackerart.org/storia/hacktivismo/3_4_2.htm>.

futuro gruppo di Decoder si fa promotore sia del discorso del *cyberpunk politico* che di quello dell'*hacking sociale*, ipotizzando un uso sociale della telematica che verrà poi implementato grazie ai contatti all'estero, in particolare con il CCC di Amburgo e il gruppo HackTic olandese¹⁴.

Il collettivo di Decoder diffonde queste esperienze, ma lo fa attraverso il filtro del proprio vissuto nel movimento punk italiano e all'interno degli spazi alternativi autogestiti. Il *cyberpunk politico* e l'*hacking sociale*, perciò, in Italia si sviluppano all'interno di un contesto più "politico" e attivista, come dimostrano l'antologia *Cyberpunk* e le molte altre realtà di movimento italiane che faranno propria questa visione personalizzandola e trasformandola, e che nell'Italia degli anni Novanta contribuiranno alla formazione di un immaginario basato su un'idea di telematica alternativa.

In numerose pubblicazioni italiane è spesso citata la figura di Lee Felsenstein, un personaggio che sembra essere ormai diventato una specie di mito per tutta la comunità hacker italiana, soprattutto per quando riguarda il discorso dell'*hacking sociale*. In realtà, Lee Felsenstein, non usa in nessuna delle sue pubblicazioni questo termine, né il termine *cyberpunk*, che in Italia viene invece frequentemente associato al suo operato.

Nel sito <www.fonlyinstitute.com> del Fonly Institute di Palo Alto in California, dove Lee Felsenstein lavora, si legge che egli è riconosciuto come uno dei pionieri nella realizzazione del design dei primi personal computer e nello sviluppo della prima industria informatica partendo da un passato amatoriale. A questo proposito, si cita spesso il leggendario Homebrew Computer Club (1975-1986) della Silicon Valley, che diede origine a ventitré delle maggiori società di computer del Gruppo, anche sulla spinta dell'idea di aprire la tecnologia a tutti (*computer power to the people*) di cui Felsenstein è stato uno dei massimi propulsori. Felsenstein realizzò il design del primo personal computer completo munito di video display e del primo computer portatile di successo commerciale.

¹⁴ Come scrivono Tozzi e Di Corinto, "La sintesi degli interventi principali [dell'Icata'89] è riportata nell'antologia *Cyberpunk* che il gruppo Decoder realizza l'anno successivo, dando luogo ad un'accelerazione nella diffusione dell'etica hacker in Italia", *ivi*, p. 206.

Per la nostra ricostruzione, è comunque interessante un altro aspetto del percorso di Felsenstein, che lo porta ad associare l'idea dell'informatica a quella dei movimenti controculturali, soprattutto attraverso la sua esperienza negli anni Settanta all'interno dell'Università della California a Berkeley e nell'ambito del Free Speech Movement (FSM) <www.fsm-a.org>. In "The Arming of Desire, Counterculture and Computer Revolution", intervento realizzato presso il Waag di Amsterdam nel settembre del 2005, Felsenstein ripercorre gran parte dell'esperienza che lo ha portato a unire la sua passione per la tecnologia informatica e la lotta per i diritti civili¹⁵. Felsenstein osserva che

né la cultura della droga (*drug culture*) [riferendosi alle esperienze degli hippies con le droghe psichedeliche e l'LSD], né l'attivismo politico giovanile degli anni Sessanta (*youth political culture*) [riferendosi al movimento dei diritti civili degli anni Sessanta chiamato "New Left" che poi confluì nelle lotte contro la guerra del Vietnam], né l'inesorabile sviluppo tecnologico, furono direttamente responsabili per lo sviluppo del personal computer e di Internet. Ma mentre non c'è alcuna connessione diretta, in realtà tutti questi fattori furono indirettamente responsabili. Il mio punto di vista è che la passione umana, pensiero e interazioni sono molto più complessi di modelli lineari semplicistici e che il personal computer e Internet sono stati il risultato di un processo umano fatto dagli uomini.

Per supportare la sua tesi, Felsenstein ricorre alla metafora nietzschiana del carattere apollineo e del carattere dionisiaco. Gli Apollinei (da Apollo) sono guidati da logica, ragione e autocontrollo. I Dionisiaci (da Dioniso), sono guidati da corpo, libido e sensualità. I primi seguono il motto "io penso, perciò io sono" e per Felsenstein sono riconducibili agli attivisti politici della New Left; i secondi agiscono secondo il motto "io sento, perciò io sono" e sono riconducibili ai membri della cultura hippie. Esistono, però, anche gli Efestiani, che prendono il loro nome da Efesto, il Dio del fuoco e fabbro degli Dèi, figlio di Zeus e Hera. Efesto non è mai stato accettato dagli Dèi dell'Olimpo per il suo aspetto goffo e malformato e alla nascita è stato gettato dalla madre dal mon-

¹⁵ Il testo dell'intervento mi è stato inviato da Lee Felsenstein personalmente e non si trova on-line.

te Olimpo e successivamente cresciuto da Teti ed Eurinome. Per la sua abilità nel forgiare i materiali preziosi fu accettato nell'Olimpo, ma se ne sentì sempre escluso, fino a quando lo lasciò per sempre rifugiandosi sul monte Etna in compagnia dei Ciclopi. Per Felsenstein, gli Efestiani agiscono secondo il motto "io faccio, perciò io sono" e riescono a sentirsi parte della società dispiegando le proprie virtù pratiche. Questa predisposizione al "fare", che io definirei con l'espressione "attitudine hacker", è propria di molte persone che lavorano nel campo della tecnologia, come conferma, del resto, il primo principio dell'etica hacker di Steven Levy: "Dare sempre precedenza all'imperativo di metterci su le mani"¹⁶.

Nella sua esperienza all'interno del FSM, Felsenstein racconta delle rivolte all'Università della California iniziate nel 1964 nel campus di Berkeley per garantire maggiori diritti agli studenti, soprattutto a livello di libertà di comunicazione ed espressione contro una direzione autoritaria e accentratrice. Durante la decade 1965-1975, studenti, ingegneri e scienziati iniziarono a costruire ARPANET, che divenne poi internet, mettendo in pratica il principio della cooperazione informale fra individui con competenze molto elevate e cercando di concretizzare nei loro strumenti lo *Zeitgeist* (spirito del tempo) della rivolta contro le istituzioni, applicando la consapevolezza efestiana. Questa si traduce nel motto "gestione mediante la partecipazione" (Lee Felsenstein, 2005)¹⁷.

All'interno di questo percorso, nel 1973 Lee Felsenstein, insieme a un gruppo di ricercatori informatici che facevano parte della community chiamata Computer Group One, diede il via al progetto "Community Memory", una sorta di bacheca elettronica (BBS) fatta di quattro computer con base a Berkeley e San Francisco che presupponeva un uso aperto per chiunque. Questo progetto fu seguito da molte persone e fu uno dei primi tentativi di rendere la tecnologia utilizzabile da molti.

¹⁶ Lee Felsenstein non usa direttamente il termine hacker per descrivere queste persone, ma parla di "personality in and around the technology sector".

¹⁷ In questo contesto, Felsenstein cita l'esperienza di Stewart Brand e la creazione del Whole Earth Catalog, nonché il suo passato nell'ambito della controcultura psichedelica e i suoi studi sulla coevoluzione dei sistemi biologici.

Il networking e attitudini umane sembrano quindi essere state un notevole impulso per lo sviluppo della tecnologia. Felsenstein cita anche ad esempio il proto-computer, lanciato nel 1973 da Don Lancaster con il nome di “TV Typewriter”, immaginando un televisore su cui fosse possibile scrivere grazie a una tastiera. L’idea fu lanciata da un magazine per amanti del “bricolage” informatico e immediatamente 10.000 lettori spedirono due dollari per realizzare il piano. La gente voleva un televisore grazie al quale poter avviare una nuova convivenza con l’elettronica, “voleva scrivere parole su uno schermo di una TV”. Secondo Felsenstein, questo episodio è stato l’inizio della rivoluzione dei personal computer. Un episodio in cui è chiaro che sono i desideri e le relazioni umane che controllano lo sviluppo della tecnologia¹⁸. Felsenstein aggiunge che “una corte di persone, in gran parte Efesiani, iniziarono a lavorare cooperativamente attraverso il movimento open source, continuando a costruire strumenti per supplire alla *zero-sum logic* dell’economia tradizionale” (*ibidem*).

E qui si apre un altro mondo, che vede agire altri personaggi che hanno fatto la storia dell’etica hacker, da Richard Stallman a Linus Torvalds, dimostrando con il loro operato che il computer è uno strumento per definizione democratico, aperto all’utilizzo di tutti.

Nel libro scritto dal collettivo Ippolita di Milano, dal titolo *Open non è free* (2005), nel capitolo “Storie Informatiche” viene descritta la nascita della comunità hacker fino all’esperienza della Free Software Foundation (FSF) di Richard Stallman, riportando lo sviluppo dell’etica hacker attraverso l’operato della FSF <www.fsf.org>. Stallman, dopo aver abbandonato i laboratori di AI (Intelligenza Artificiale) del MIT in cui lavorava, ha dato vita

¹⁸ In uno scambio di mail personali, Felsenstein scrive: “La mia visione del possibile futuro dell’hacktivismo presuppone una sintesi in cui lo scarto fra l’organizzazione di attività e quella di persone (una frase che evoca inappropriate immagini di cinica manipolazione) viene colmato e le attività costruite dagli individui si fanno parte integrante della società umana. Questo dovrebbe far capire che l’attività che porta a creare tecnologia è la stessa che porta a creare la società umana, con tutte le incertezze e speranze che emergono, per esempio, crescendo un bambino. Mi piacerebbe vedere persone osservare prototipi nello stesso modo in cui guardano in viso i loro bambini, come promessa di un futuro difficile e stimolante allo stesso tempo e come sfida alla nostra capacità individuale e sociale di essere meglio di quello che ci permettiamo di essere.” (T.d.A.) (Lee Felsenstein, mail personale, 7 marzo 2006).

nel 1984 al progetto GNU, dedicandosi alla scrittura di un codice per un sistema operativo basato su Unix, ma libero (GNU's Not Unix!) con un team di collaboratori. L'anno dopo, nel 1985, ha fondato la FSF. Il discorso chiave su cui si basa l'attività della FSF è l'apertura del codice sorgente di un sistema operativo, cosa che non avviene con Windows della Microsoft, e il conseguente rilascio di una licenza GNU GPL (General Public License), che offre la possibilità di modificare, sviluppare e ridistribuire un applicativo in qualsiasi modo, purché accompagnato dal codice sorgente, permettendo quindi di risalire alla fonte per effettuare eventuali modifiche e migliorie.

Nella concezione del Free Software è insita una visione politica dell'uso della tecnologia come veicolo di libertà, attraverso la possibilità di scambiare, modificare e distribuire un software senza restrizioni, combattendo quindi la logica del Copyright, che grazie all'azione della FSF, diventa Copyleft.

Mentre Stallman stava lavorando per la creazione di un kernel (di nome HURD), il motore software per ogni computer, che avrebbe dovuto rendere completo il sistema operativo GNU, il finlandese Linus Torvalds iniziò nel 1991 a produrre un altro kernel basato sul codice di Minix, un linguaggio di base Unix per il computer 386, che era stato creato da Andrew S. Tanenbaum come strumento didattico. Da un lavoro collettivo di rete nascerà il sistema operativo GNU/Linux.

Come scrivono gli autori di *Open non è free*, rifacendosi anche al testo *La cattedrale e il bazaar* (1998) di Eric S. Raymond,

Linus aveva spontaneamente dimostrato che per ottenere una performance migliore, quando si è svincolati da istituzioni premianti (...) è necessaria un'adesione a un complesso di valori capaci di coniugare il coinvolgimento comunitario e la passione tecnica (2005, p. 33).

Raymond propone, per descrivere questo modello rizomatico, il termine *metodo bazaar*.

Con l'ingresso della metodologia "bazaar" utilizzata per il kernel Linux, la comunità assumeva una configurazione completamente diversa. Al ruolo degli sviluppatori si affiancava quello di una miriade di funzioni periferiche con finalità di testing, documentazione, traduzione. (...) Il bazaar di Torvalds aveva segnato il passaggio definitivo degli hacker dal luogo chiu-

so degli atenei e dei network di soli sviluppatori alla spazio sconfinato della rete Internet. (...) Le reti favorivano la deterritorializzazione dello sviluppo, per cui un luogo fisico univoco, il laboratorio, non era più indispensabile (*ivi*, p. 33-34).

Nonostante sia considerato controverso da molti hacker, soprattutto per il suo palese appoggio alla “causa” dell’Open-Source e all’idea di un maggior coinvolgimento nel libero mercato (Raymond è co-fondatore dell’Open Source Initiative), in contrasto con l’operato della Free Software Foundation che promuove invece l’idea del Free Software e punta l’accento sul concetto di libertà, *La cattedrale e il bazaar* è sicuramente interessante nella sua descrizione del *metodo bazaar*¹⁹.

Raymond, scrive:

Questa ritengo che sia la differenza fondamentale tra lo stile a cattedrale e quello a bazaar. Nel primo caso la visualizzazione dei problemi relativi a programmazione, bug e sviluppo costituiscono fenomeni dubbi, insidiosi, complessi. Servono mesi di scrutinio ravvicinato da parte di più d’uno per poi sentirsi sicuri di aver risolto tutti i problemi. Da qui i lunghi intervalli tra le release, e l’inevitabile delusione quando le versioni così a lungo attese si rivelano imperfette. Nella concezione a bazaar, d’altra parte, si dà per scontato che generalmente i bug siano fenomeni marginali – o che almeno divengano rapidamente tali se esposti all’attenzione di migliaia di volen-

¹⁹ Eric S. Raymond si riferisce espressamente alla capacità di Linus di “utilizzare il mondo intero come fucina di talenti” nell’ottica di uno sviluppo di un “free market” (libero mercato), considerazione che lo porta ad asserire alla fine del saggio che “forse alla fine la cultura dell’open source trionferà”. dando chiaramente acqua al suo mulino. Nel testo di Eric S. Raymond, molti hanno infatti letto fra le righe che la metafora della Cattedrale e del Bazaar è in realtà quella del metodo di ricerca applicato da Richard Stallman e dalla Free Software Foundation versus il metodo che ha permesso a Linus Torvalds di realizzare Linux, giudicato da Raymond vincente. L’operato di Stallman viene più volte criticato da Raymond e giudicato non abbastanza aperto verso il mercato, cosa che invece promuove l’Open Source, prendendo come esempio la creazione del kernel Linux. Dal suo lato, Stallman osserva che chiamare un software Open Source è solo un’operazione commerciale, che punta invece ad offuscare proprio la concezione della libertà, battaglia principale per la FSF, dato che un software può essere aperto, ma non libero. Il testo *La cattedrale e il bazaar* al momento della sua uscita, ha per questo creato grosse polemiche all’interno della comunità hacker internazionale. La figura di Eric S. Raymond è anche controversa per essere dichiaratamente di destra, a favore della guerra in Iraq e sostenitrice di idee razziste, come quella per cui gli africani in America siano responsabili di un numero elevato di crimini perché con un minore quoziente intellettuale. Su questo e sulla figura “controversa” di Eric S. Raymond si legge diffusamente in Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Eric_S._Raymond>.

terosi co-sviluppatori che soppesano ogni nuova release. Ne consegue la rapidità di diffusione per ottenere maggiori correzioni, e come positivo effetto collaterale, c'è meno da perdere se viene fuori qualche toppa raffazzonata²⁰.

L'idea del metodo bazaar ci riporta direttamente all'idea del networking e alla capacità di creare software e altri prodotti di ingegno e creatività attraverso la collaborazione di una comunità di individui che agisce per rendere i canali di comunicazione aperti. Un modello di ricerca e sviluppo *rizomatico*, per utilizzare la terminologia di Gilles Deleuze e Felix Guattari (1997), che promuove una visione interattiva e reticolare di comunicazione, permettendo la diffusione del sapere in modo orizzontale, senza un centro che funga da emittente privilegiato. Secondo questa idea di networking, tutti potenzialmente possono essere emittenti e riceventi e la comunicazione deve avvenire attraverso un flusso di dati libero 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.

Questi principi libertari ci riportano direttamente all'idea dell'etica hacker portata avanti da diversi soggetti della comunità hacker italiana. Nel 1999, l'assemblea dei promotori del secondo Hackmeeting nazionale (il primo è stato a Firenze nel 1998), tenutosi al Laboratorio Studentesco Deposito Bulk di Milano, scrive:

L'idea hacker di comunicazione è opposta a quella sottostante al medium televisivo: orizzontale, rizomatica, decentrata, non gerarchica né autoritaria, non controllata né censurata dove diventa possibile scambiarsi saperi in modo paritario;

L'idea hacker di comunicazione è anche una visione diversa e critica della tecnologia: non più pensata per pochi "sacerdoti", ma comprensibile, smontabile e ricomponibile per adattarla a fini individuali e collettivi;

²⁰ Eric S. Raymond, *La cattedrale e il bazaar*, 1998, pubblicato in Italia su Apogee On-line con traduzione di Bernardo Parrella <www.apogeeonline.com/openpress/doc/cathedral.html>. Per il testo originale in inglese: <www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>.

L'idea hacker di comunicazione prevede altresì una condivisione dei saperi e delle tecnologie: la grande opportunità rappresentata dai programmi di software libero, che creati collettivamente in rete consentono già oggi a milioni di utilizzatori di sottrarsi al giogo economico del software commerciale e possono diventare un'opportunità di occupazione e di organizzazione nuova della produzione;

L'idea hacker di comunicazione pone le basi per pratiche condivise di intelligenza collettiva, che sappiano amplificare le risorse degli individui verso finalità di bene comune;

L'idea hacker di comunicazione è alla base del concetto di Lavoro in Rete, una pratica che non ha frontiere, né conosce etnie e che quindi per sua natura non può far altro che opporsi attivamente a qualsiasi logica di guerra.

Assemblea dei promotori dell'Hack IT 1999
(Laboratorio Studentesco Deposito Bulk - Milano)

Riviste indipendenti e siti antagonisti

L'attività di rete e di riflessione critica sulle tecnologie in Italia ha preso forma con successo nella realizzazione di siti antagonisti e riviste indipendenti, che sono stati uno dei veicoli principali per la diffusione dell'etica hacker dagli anni Novanta fino a oggi. I siti antagonisti hanno seguito la tradizione delle BBS amatoriali dei tardi anni Ottanta, come le riviste indipendenti quella delle fanzine e punkzine della prima metà degli anni Ottanta, facendosi portavoce della sperimentazione artistica e creativa del periodo. Molti siti e riviste, gestiti da collettivi e gruppi più che da singoli individui, sono stati un importante veicolo per le idee di autogestione e la cultura "oppositiva" di molti Centri Sociali italiani e delle istanze politico-attiviste a tutela dei diritti informatici proprie dell'hacking sociale.

Sono fiorite diverse esperienze che è praticamente impossibile elencare interamente in questa sede, per cui mi limiterò a segnalare quelle più continuative nel tempo, più partecipate e conosciute a livello nazionale e internazionale.

Come si diceva precedentemente, nel periodo di creazione delle reti telematiche amatoriali italiane sono nate diverse BBS in tutto il territorio italiano. Nel corso di questa fase, si agisce collettivamente per creare contesti comunicativi aperti, in cui le persone possano esprimersi liberamente. Si opera quindi non solo

attraverso la sperimentazione e la creazione di nuovi linguaggi orientati alla diffusione delle tecnologie informatiche, ma si favoriscono anche operazioni collettive che cercano di costruire diverse modalità di comunicazione e processi che vanno a toccare direttamente il sistema di relazioni fra coloro che sono coinvolti nel network e le tecnologie.

Attraverso l'azione di collettivi e individui, si vuole rivendicare la libertà di comunicazione e di visibilità per tutti e si agisce per favorire una reale accessibilità alle infrastrutture informatiche, cercando di dare una risposta concreta ai tentativi di regolamentazione che si fanno sempre più frequenti (l'*Italian Crackdown* del 1994 ne è un palese esempio). In questo scenario, si realizzano alcune esperienze molto significative per la storia della telematica antagonista. Gran parte delle persone già attive nelle BBS danno origine a gruppi e collettivi, ognuno con una specifica identità. Molti di questi, negli anni successivi, trasferiscono la propria esperienza dalle BBS a internet, realizzando svariati siti web come interfaccia delle proprie attività ed esperienze editoriali online, che sostituiscono i precedenti "bollettini informativi" telematici.

Abbiamo già citato l'esperienza del collettivo Decoder. Fra le altre attività, Decoder ha dato vita alla rivista omonima, "Decoder. Rivista Internazionale Underground", attiva dal 1987 al 1998, una delle più conosciute pubblicazioni negli ambienti dell'autogestione italiana del periodo. Nel suo "manifesto di intenti" si legge: "l'obiettivo di creare nuovi spazi di contro informazione, partecipando a dibattiti su antagonismo e informazione, hackeraggio sociale, reti informatiche, comunicazioni, nuove tecnologie e realtà virtuali" (WikiArtPedia). I fondatori del gruppo provengono da diverse esperienze, dall'anarchia al punk alla telematica amatoriale, lavorando nel campo dell'editoria o comunicazione – musica, video, radio, grafica, letteratura, computer – sia in proprio che, successivamente, per case editrici più "istituzionali" (nel 1992 nasce la collana Interzone edita dalla Feltrinelli, a cura di Raf "Valvola" Scelsi ed Ermanno "Gomma" Guarneri, i quali sono tuttora impegnati presso la casa editrice milanese).

Il gruppo ha fondato indipendentemente la casa editrice Shake Edizioni Underground <www.shake.it>, che ha diffuso libri, vhs e riviste della scena underground italiana e ha tradotto diver-

se pubblicazioni internazionali (fra cui alcuni testi della collana Re-Search). Il primo libro pubblicato dalla Shake è stato l'antologia *Cyberpunk* a cura di Raf "Valvola" Scelsi, presentato nel luglio del 1990 al Festival di Sant'Arcangelo di Romagna, di cui abbiamo diffusamente parlato. Fra le persone attive in Decoder/Shake nel corso degli anni, citiamo Ermanno "Gomma" Guarneri, Gianni "u.v.L.S.I." Mezza, Giampaolo "Ulisse Spinosi" Capisani, Marco Philopat, Rosie Pianeta, Paoletta Nevrosi, Adelino Zanini, Sandrone Dazieri, Kix e molti altri. Oggi Decoder esiste in versione on-line e continua a dare informazioni sull'universo underground e non solo <www.decoder.it>.

Un'altra rivista che si è impegnata a fondo nel diffondere le sperimentazioni culturali e creative nel panorama della cultura della rete, a cavallo fra anni Ottanta e Novanta, è "Neural, Hacktivism, E-Music, New Media Art". Nasce nel dicembre 1993 a Bari e si afferma negli anni come uno dei principali magazine italiani dedicato alla cultura e all'arte dei nuovi media e alla sperimentazione musicale elettronica. "Neural" è forse la realtà editoriale italiana che si è meglio "contaminata" con il panorama della net.art e new media art internazionale, diffondendo all'estero molte delle sperimentazioni italiane e, viceversa, informando in Italia su quanto avveniva fuori. Il punto di vista di "Neural" è sempre stato di grande attenzione per i fenomeni emergenti nel campo dell'arte e della tecnologia, ponendosi come alternativa italiana nei confronti di riviste come "Wired", dai toni forse troppo enfatici nei confronti dello sviluppo tecnologico.

Come racconta il fondatore di "Neural", Alessandro Ludovico,

per comprendere appieno la nascita dell'esperienza di Neural, bisogna considerare il contesto italiano del periodo in cui si è formata. In Italia, vi erano tre fondamentali scene fra loro interrelate: il cosiddetto movimento "cyberpunk politico", portato avanti da diversi collettivi e case editrici indipendenti che compresero l'importanza degli aspetti politici e sociali del digitale, battendosi per mantenere il cyberspazio una zona di espressione libera; la scena musicale elettronica italiana, che si sviluppò velocemente dalla acid techno di Detroit utilizzando computer e campionatori per produrre musica "fatta in casa"; infine, la scena delle Bulletin Board Systems (BBS), che diede vita a comunità internazionali in network animate dall'entusiasmo di condividere per la prima volta opinioni e file in scala mondiale. Nel 1991, ho lavorato come graphic designer per la Minus Habens Records,

un'etichetta indipendente di musica elettronica e abbiamo pubblicato una piccola guida alla Realtà Virtuale, il "Virtual Reality Handbook", in uscita con un cd musicale, un vero successo²¹. Poi, insieme al proprietario della Minus Habens Records, ho deciso di fondare una rivista sulla cultura del digitale. È nata così "Neural" e abbiamo stampato il primo numero nel novembre del 1993, proprio cinque mesi dopo l'uscita del primo numero della rivista "Wired". I nostri temi principali erano cyberpunk, elettronica e BBS, ma abbiamo anche portato avanti una particolare ricerca grafica per rappresentare correttamente la cultura elettronica del momento. Per esempio, i numeri delle pagine erano rigorosamente in codice binario, solo zero e uno, nonostante le proteste della tipografia (solo dopo tre anni decidemmo di associare ai numeri binari quelli decimali). Un'altra "esperienza sensoriale" è stata la creazione della doppia pagina centrale con riferimenti diretti alla optical art per offrire ai lettori un piccolo trip mentale dinamico come pausa nella loro lettura. Nel numero 18, abbiamo sostituito questa tecnica con un "hacktivist fake", stampando finti adesivi creati dai laboratori hacker italiani. Questi adesivi erano la copia sarcastica dei bollini della SIAE che compaiono in ogni libro o cd italiano, riportanti la dicitura "duplicazione consigliata su ogni media, hack produzioni, HackLabs italiani"²².

"Neural", inizialmente incentrata su realtà virtuali, network, media, suoni futuri, fantascienza e UFO, nel 1998 si è orientata a sviluppare un discorso critico nel panorama dell'hacktivism, e-music e new media art, seguendo l'evoluzione corrente della cultura del digitale italiana e internazionale. Dopo l'esperienza, nel 1994, di una rubrica in rete incentrata su cultura e tecnologia, dal 1997 "Neural" è un sito internet, oltre a una rivista cartacea. Neural Online, inizialmente aggiornato ogni due settimane, dal 2000 presenta news ogni giorno all'indirizzo <www.neural.it>. Dal

²¹ Fra le varie pubblicazioni realizzate, Ludovico ha scritto oltre a *Virtual Reality Handbook* (1991), il testo *Internet Underground Guide* (1995), un' esplorazione sull'underground in rete con la prima raccolta musicale assemblata via e-mail e il libro *Suoni Futuri Digitali* (2000, Apogeo Edizioni), una ricerca sulla produzione e fruizione digitale dei suoni. I primi due sono stati scritti insieme a Ivan Lusco, proprietario della Minus Habens Records, con il quale Ludovico ha fondato anche la rivista "Neural". Nel 2001 Ludovico ha formato il gruppo n.a.m.e. (normal audio media environment), collettivo artistico che ha sviluppato il progetto di sound art Sonic Genoma.

²² La storia di "Neural" mi è stata inviata via mail da Alessandro Ludovico ed è il testo di presentazione (in inglese) della rivista in un contesto internazionale (2006), tradotto da me in italiano per la pubblicazione su questo libro.

2001, la rivista è anche in versione inglese, per affacciarsi direttamente al panorama internazionale che mostra sempre più interesse per la realtà dell'hacktivismo e media art italiani, distribuendo la rivista negli Stati Uniti e in Europa e con abbonati sparsi in tutto il mondo. Oggi, è stampata ogni quattro mesi in due diverse edizioni, italiana e inglese come Neural Online.

Ciò che rende "Neural" ancora più interessante, è il fatto di essere nata come una realtà per informare sulle diverse realtà comunitarie italiane "mettendo in connessione idee e informazioni per dare gli strumenti alle persone di sviluppare i propri progetti, confrontandoli con altri, dando vita a una sorta di info-nodo, libero per tutti" (Ludovico, 2006, cfr. nota 22). In un certo senso, Neural Online può essere considerata un'opera d'arte e nel 2004, infatti, la versione inglese della rivista sul web ha ricevuto l'Honorary Mention per la categoria Net Vision del Prix Ars Electronica (dell'Ars Electronica Festival di Linz in Austria, <www.aec.at>), un importante riconoscimento per un lavoro italiano di professionalità che vive autonomamente da più di dieci anni.

Un'altra esperienza di successo nell'ambito dell'arte e media è "La Stanza Rossa" (1991-1998), la prima rivista in Italia a occuparsi in maniera programmatica del rapporto fra arte e nuove tecnologie²³. "La Stanza Rossa" prende il nome dal romanzo *Röda Rummet* del 1879 di Johann August Strindberg e si propone di descrivere quella realtà italiana che all'inizio degli anni Novanta ha unito la sperimentazione artistica a quella tecnologica, analizzando criticamente l'avanzare della realtà virtuale e l'emergere delle pratiche artistiche nel mondo della rete. Ma "La Stanza Rossa" è anche un'importante opera di networking, perché coinvolge numerosi artisti e teorici dell'epoca e rappresenta lo specchio di quella fase italiana molto vitale in cui numerosi incontri umani e intellettuali hanno sancito il nascere della sperimentazione sui media e della relativa critica.

²³ I numeri della rivista "La Stanza Rossa" non sono ormai più reperibili in libreria, ma l'esperienza rivive nel libro *Stanza Rossa. Trasversalità artistiche e realtà virtuale negli anni Novanta*, a cura di Finelli, Galluzzi, Righetti, postfazione di Antonio Caronia, San Lazzaro di Savenza (Bologna), Fabula O, 2005, <www.fabula.it>. Il libro raccoglie saggi e interviste che coinvolgono numerosi teorici e artisti del nostro presente, fornendo un'importante testimonianza degli anni Novanta nel settore dell'arte e nuovi media.

Come racconta Francesco Galluzzi, caporedattore della rivista e allora membro del gruppo sulla comunicazione Strano Network di Firenze,

fin dal primo numero del 1992 la rivista, che si dichiarava dedicata ai “giovani artisti” (... la retorica del “giovane artista” che ha marcato gli anni Novanta...), si era caratterizzata come “interdisciplinare”, dando spazio anche a cinema, letteratura e architettura. Ma fu l’anno successivo che questo carattere aperto e sperimentale si definì (nelle convinzioni di quello che si potrebbe considerare il “gruppo redazionale”²⁴) grazie all’incontro con i temi caldi di quell’inizio dell’ultimo decennio del secolo scorso, la telematica e la realtà virtuale (...). Il nostro lavoro si concentrò soprattutto (...) nell’ambizione di individuare una serie di compagni di strada, e insieme di padri nobili, che ci permettessero di tracciare sia una genealogia che un confine tribale per la comunità di cui ci sentivamo parte. Comparvero così a partire dal n. 8 (cito qualche nome a caso, senza voler escludere o privilegiare nessuno) le voci di artisti come Giacomo Verde, Tommaso Tozzi, Massimo Contrasto, i GMM, Michele Mariano, Claudio Parrini, Correnti Magnetiche, il canadese Norman T. White, Federico D’Orazio, Studio Azzurro, Pascal Dombis, Nello Teodori o Simonetta Fadda: artisti che ponevano le riflessioni sulle ricadute sociali o estetiche della trasformazione tecnologica, e che facevano parte più o meno dell’orizzonte della nostra contemporaneità; e, insieme a Giuseppe Chiari, Paul Sharits, John Cage, Luca Maria Patella, Carlos Ginzburg, General Idea, Fred Forrest, Franco Vaccari o Pietro Gilardi, nelle ricerche dei quali credevamo di riconoscere una sorta di radici per lo spirito con cui volevamo animare il nostro lavoro. E in questo senso andrebbero ricordati interventi come quelli di fiancheggiamento del movimento, attivissimo specialmente in quel tempo, del cosiddetto hackeraggio sociale – luogo esemplare di coincidenza tra tentativi di rinnovare la concezione stessa di “arte” e movimenti libertari (Finelli, Galluzzi, Righetti, 2005, pp. 19-21).

A queste esperienze, si aggiunge la riflessione teorica sulle tematiche emergenti come cyberpunk, comunità virtuali, reti telematiche, arti elettroniche, net art e sui nuovi modelli di pensiero e comportamento legati ai processi tecnologici allora in corso. “La

²⁴ Nella redazione di “La Stanza Rossa”, oltre a Francesco Galluzzi, Alessandro Finelli e Stefano Righetti, sono coinvolte molte altre persone. L’elenco completo (tre pagine), si trova in Finelli, Galluzzi, Righetti, 2005, pp. 32-34. L’insieme di queste persone offre decisamente uno spaccato attendibile delle personalità coinvolte nel panorama artistico e mediatico italiano degli anni Novanta.

Stanza Rossa” segna un importante capitolo per lo sviluppo della critica su arte e media in Italia e diventa un punto di riferimento per molte altre esperienze editoriali successive, sia cartacee che on-line. La sua attività si conclude nel 1998, con il progressivo mutare della scena artistica italiana e con il superamento delle tematiche affrontate dalla rivista, ormai “metabolizzate nel sentire comune” (Galluzzi, 2005, p. 23).

Nell’ambito editoriale della riflessione sull’arte e le nuove tecnologie, troviamo esperienze più recenti come “Cut-up, magazine dell’immaginario” (primo numero del 1998) diretto da Andrea Campanella, un impareggiabile esperto di fumetti underground e di filmografia hard core che combina, in un interessante mix creativo immaginari cyber, comics, musica elettronica e riflessioni sui nuovi media e il teatro (queste ultime tematiche a cura di Anna Maria Monteverdi) <www.cut-up.net>. A Roma, invece, va ricordata “Simultaneità, New Media Arts Magazine”, a cura di Giulio Lotti, il cui primo numero è datato 1997, mentre dal 2003 esce in inglese <www.simultaneita.net>. La rivista “Simultaneità”, progettata graficamente e impaginata dallo stesso Giulio Lotti, ha offerto, sia nel primo numero che nei successivi, un’originale combinazione di tematiche artistiche, tecnologiche e “di movimento”, coinvolgendo numerosi membri di collettivi attivi nel circuito dell’autogestione romana (come AvANa.net, Infoxo, ecc.), dimostrandosi un’altra valida piattaforma relazionale a cavallo fra gli anni Novanta e Duemila.

Come abbiamo anticipato, le dinamiche di networking italiane che combinano sperimentazione artistica e attivismo tecnologico, trovano espressione anche nella produzione di siti web indipendenti, che il più delle volte sono lo specchio dell’attività dei collettivi impegnati nella ricerca e critica sulle tematiche cyberpunk, realtà virtuale e reti telematiche negli anni Novanta.

Nel 1993 viene fondato a Firenze il collettivo Strano Network, la cui attività è di grande importanza per quanto riguarda lo sviluppo dell’arte di fare network in Italia²⁵. Nel sito di Strano Network, si legge:

²⁵ Hanno fatto parte di Strano Network gli artisti Tommaso Tozzi (sysop e co-fondatore del gruppo), Federico Bucalossi e Claudio Parrini, Ferry Byte (co-fondatore del gruppo) che si occupa di cyber-rights e accessibilità dei siti web, Lobo (co-sysop della bbs VTTV), Carla Maltini (co-fondatrice del gruppo) che si occupa di formazione e usa-

Strano Network inaugura il 22 aprile 1993 al CSA Ex-Emerson a Firenze come indagine sui territori della comunicazione. Attraverso il confronto e l'interazione di esperienze e ricerche effettuate in differenti aree dalla tecnologia alle problematiche sociali, dalle arti visive alla musica sperimentale, Strano Network si presenta con l'obiettivo di salvaguardare la reale possibilità, per tutti, di comunicare in maniera libera e democratica. (...) Dal 1993 sono stati promossi dibattiti con interventi e riflessioni sui temi dell'arte attuale (arte di parte e network), sull'uso e l'abuso della comunicazione (copyright e hackeraggio sociale), concerti di musica elettronica, installazioni di realtà virtuale e ipertesti, mostre a sfondo ironico sui mutamenti del costume occidentale, proiezione di video inediti (<www.strano.net>).

L'attività del gruppo Strano Network nasce per favorire la possibilità di creare un dialogo diretto e orizzontale attraverso la tecnologia, aumentando il livello di consapevolezza nell'uso dei media. A questo si affianca la lotta per la tutela dei "diritti dei cittadini elettronici" (i *cyber-rights*) per garantire la diffusione libera, incontrollata e universale della comunicazione telematica e la partecipazione attiva nel sociale attraverso la messa in atto di pratiche come i Netstrike (dei *cyber-rights* e Netstrike parleremo in seguito). Fra i primi progetti di Strano Network, troviamo la creazione di quattro ipertesti: *Testi Caldi* (1994), *Stragi di Stato* (1994, <www.strano.net/stragi>), *Fluxus* (1994) e *Metanetwork* (1992-1994), editi dall'etichetta indipendente Wide Records di Pisa.

Gli operatori del gruppo Strano Network si presentano come networkers, creatori di contesti interattivi e, in questa direzione, mettono a punto la metafora dell'*interfaccia fluttuante*. "L'interfaccia di un modello di comunicazione non è semplicemente uno standard tecnologico, ma investe (e deve preoccuparsi di risolvere), questioni riguardanti gli ambiti più svariati: politici, legislativi economici, sociali" (Strano Network, 1996a, p. 98).

L'*interfaccia fluttuante* non deve essere considerata come un semplice mezzo tecnologico per decodificare l'informazione informatica e per interfacciarsi con essa, ma deve essere funzionale alla messa in relazione delle diverse entità interfacciate. Non deve riflet-

bilità, Francesca Storai (co-fondatrice del gruppo) che si occupa di arte, educazione e tecnologia, Positive Mind vicino all'ambiente controculturale e cyberpunk italiano, Stefano Sansavini (co-fondatore del gruppo), impegnato da sempre in lotte politiche e sociali nell'ambito della controinformazione telematica; Luca Scarlini (co-fondatore del gruppo), organizzatore culturale e molti altri (fra cui io stessa dal 1999).

tere le intenzioni del programmatore o dell'operatore del sistema, bensì deve essere l'espressione mutevole delle intenzioni della comunità virtuale. L'interfaccia è *fluttuante* nel senso che è manipolabile dagli individui, è contaminabile, riproducibile e in continua evoluzione secondo le diverse inclinazioni personali. Sono gli utenti che contribuiscono alla sua creazione e alla sua crescita.

Vari progetti di Strano Network dimostrano concretamente cosa sia un'interfaccia *fluttuante*. Come la BBS Virtual Town T.V. (V.T.T.V.) nata nel 1994 (oggi non più attiva), nella quale ogni utente poteva interagire direttamente con l'interfaccia grafica della città virtuale mostrata e, contemporaneamente, attuare scambi con le altre persone, collegate attraverso il numero di rete. L'utente, nella Virtual Town (che ricorda l'interfaccia del videogioco *Sim-City*) può manipolare e creare testi, video, musica, e partecipare a multi-chat interattive on-line su vari argomenti (politica, cyber-rights, arte, network, cultura, educazione, controcultura) e costruire personalmente il proprio palazzo nella città, usandolo per organizzare conferenze pubbliche con gli altri utenti della BBS o realizzare archivi personali. A sua volta, V.T.T.V. è un nodo di altre reti telematiche, fra cui CyberNet, Peacelink, European Counter Network (E.C.N.), FidoNet, FirNet, ToscaNet, One Net Italia.

Lo stesso concetto di interfaccia fluttuante può essere applicato alla performance collettiva *Virtual Body* (o *Telematic Identity*)²⁶ del 1996. L'interfaccia grafica, che può essere lo schermo di un computer o di un video (o un grande schermo), si forma mediante i corpi digitalizzati degli utenti, dando vita a un organismo collettivo in divenire. Ogni individuo inserisce una parte del proprio corpo nell'organismo virtuale, acquisendola via webcam e inviandola via mail, oppure facendosi riprendere via video, nel caso di eventi pubblici. L'opera che ne risulta è un corpo formato da tanti corpi senza più gerarchia fra le parti e cresce nella forma di un flusso collettivo.

Nel 1997, Strano Network dà vita alla bio-enciclopedia Web-Disk, un'enciclopedia telematica realizzata collettivamente attraverso l'azione degli utenti stessi <www.strano.net/wd/indice.htm>, che si può forse considerare la proto-versione dei successivi pro-

²⁶ Realizzata da Tommaso Tozzi insieme a Claudio Parrini e Federico Bucalossi.

getti a cura di Tommaso Tozzi: *Archivio Hacker Art* <www.hackerart.org> e *WikiArtPedia* <www.wikiartpedia.org>. Al momento dello sviluppo di Web-Disk, Tommaso Tozzi presenta il progetto *Cotropia* (1997), in occasione della mostra "Arte Digitale in Italia" alla Galleria Civica di Arte Moderna di Gallarate, e, come abbiamo scritto nel precedente capitolo, il sito di Strano Network, insieme alle azioni collettive di tutti quelli che vi lavorano e vi interagiscono, viene presentato come un'opera d'arte in rete.

L'opera più che in un singolo oggetto si smaterializza e si risolve nei rapporti, dinamiche, potenzialità, comportamenti, immaginari collettivi messi in atto non esclusivamente dalle azioni realizzate in occasione della mostra, ma dai sistemi preesistenti o emergenti all'interno dei quali le azioni in mostra vengono praticate fungendo da ulteriore flusso coevolutivo (comunicato inviato da Tozzi il 16 ottobre 1997 alla mailing list *Arti-Party*, on-line su <www.strano.net/town/arte/frreart/tozzi/relation/gallarart/001.htm>).

L'arte in questo senso va oltre l'oggetto per farsi processo in corso e il museo si apre alla presentazione di sistemi relazionali aperti, dando visibilità diretta a opere di networking.

In questo scenario di networking, va sicuramente citata l'esperienza di *Isole nella Rete*, che si affermerà nel corso degli anni come il più longevo "provider" di movimento. Nato nel 1996 con l'idea di mettere in relazione i soggetti del mondo dell'autogestione e dei Centri Sociali, trasferisce in internet i principali contenuti circolanti nella rete E.C.N., insieme alle aree dei messaggi presenti nelle BBS, che diventano delle mailing list: Movimento (sulle iniziative politiche del movimento italiano), CS-list (sulle iniziative dei Centri Sociali), Internazionale (con news dall'estero), ECN News (una newsletter pubblicata da Ecn.org), Cyber-Rights (sui diritti per la comunicazione e accessibilità dell'informazione) a cui si aggiungono successivamente EZLN.it (sulle notizie e iniziative del movimento in Chapas), AHA, Activism-Hacking-Artivism (sull'attivismo artistico, hacktivism e la net.art).

Questa, in breve, la storia di *Isole nella Rete*:

Nel 1989 la TV indipendente danese TV Stop indice un'assemblea tra le realtà organizzate dei movimenti europei e propone la realizzazione di una rete telematica denominata European Counter Network (E.C.N.), Contro Network Europeo. Ma i tempi non sono ancora maturi: il progetto vie-

ne avviato solo in alcuni paesi, e non diventerà mai davvero europeo. In Olanda si chiamerà XS4all, in Germania Spinnennetz (Spidernet). In Italia conoscerà la sua realizzazione più significativa. Presso alcune radio di movimento (Sherwood, BlackOut, OndaRossa), nel 1991 si accendono i primi nodi di una rete – realizzata con tecnologie amatoriali – che nel giro di un anno raggiungerà una dimensione nazionale e diventerà una vera e propria agenzia alternativa di quel movimento dei Centri Sociali che caratterizzerà l’iniziativa politica della sinistra radicale di tutti gli anni Novanta. In seguito, l’avvento di Internet come mezzo di comunicazione di massa spingerà – non solo i collettivi che hanno dato vita ai nodi di quella prima rete ma anche molti altri soggetti di movimento avvezzi alla tecnologia, come la maggior parte della scena cyberpunk – a confederarsi nell’associazione Isole nella Rete, e a creare un “server di movimento” in grado di fornire e promuovere servizi di comunicazione digitale e visibilità in rete – basate su tecnologia internet – per tutte le realtà del movimento antagonista: il 1 agosto 1996 si accende <www.ecn.org>. Oggi lo scenario politico e sociale, in cui è nato e ha avuto il suo fondamento questo progetto è molto cambiato, eppure Ecn.org continua a essere un irrinunciabile strumento di comunicazione per la frammentata galassia della sinistra antagonista italiana. E ha bisogno di essere sostenuto per poter continuare a garantire uno spazio di espressione davvero libero, cioè fuori dal rigido controllo a cui sono oggi sottoposti tutti i mezzi di comunicazione, individuali e collettivi (Isole nella Rete, 2005)²⁷.

Oggi il progetto di Isole nella Rete porta ancora avanti la volontà di costruire uno spazio di visibilità su internet che metta in relazione i soggetti attivi nel mondo dell’autogestione, mantenendo come obiettivo prioritario l’accesso libero e indipendente ai mezzi di comunicazione (anche per questo, nel server non sono generati, né mantenuti, i file di log dell’attività degli utenti, rendendo impossibile tracciare il percorso e le operazioni on-line da loro effettuati e mantenendo quindi salvo il diritto di privacy e anonimato di chiunque).

È sempre opera di Isole nella Rete la creazione del primo *anonymous remailer* italiano, datato 1998, un altro strumento in più

²⁷ Testo scritto da Snd, e successivamente integrato da Ferry Byte, per un volantino da distribuire in occasione di un’iniziativa a sostegno del progetto Isole nella Rete a Livorno l’11 febbraio 2005. La mail, con oggetto “[ECN] Storia di ECN x Volantino”, arriva nella lista [ECN] il 6 febbraio 2005. Isole nella Rete, infatti, vive grazie alle sottoscrizioni dei soci dell’associazione e di tutti coloro che ne condividono gli obiettivi e principi. Proprio per questo, il server è sempre a rischio di sopravvivenza, ma resiste ormai da dieci anni.

di autodifesa digitale messo in pratica dal collettivo che si aggiunge alle altre risorse, prima fra tutte la crittografia, le cui problematiche sono condensate all'epoca nel libro *Kryptonite, Fuga dal controllo globale. Crittografia, anonimato e privacy nelle reti telematiche* (1998) a cura di Luc Pac e Marta McKenzie e nella directory di Isole nella Rete <www.ecn.org/crypto>. *Kryptonite*, edito dalla Nautilus e dal 2003 in ristampa per la casa editrice Marco Valerio, è il primo libro in italiano su crittografia, anonimato e altre tecniche di sicurezza lato utente; si può leggere on-line e scaricare interamente da <www.ecn.org/kryptonite>. Un altro sito con un punto di vista critico e pratico sull'uso delle tecnologie informatiche e sull'autodifesa digitale, è *Postaxion Mutante*, creato da Ferry Byte su Strano Network nel 1999. Una prima versione si trova oggi sul server di Isole nella Rete <www.ecn.org/mutante> e una copia su <www.infoaccessibile.com/mutante>.

Nel frattempo, anche la realtà romana è molto attiva e nello stesso anno della nascita del sito di Isole nella Rete (1996), nascono i siti di Tactical Media Crew <www.tmcrew.org> e di Malcom X <www.malcolmx.it> (prima una BBS della rete Cybernet). Nel comunicato di presentazione di Tactical Media Crew del 1996, si legge:

Tactical Media Crew nasce dall'esigenza di far accedere diverse realtà sociali di base a Internet, con un'attenzione particolare per quello che comunemente viene definito movimento antagonista. E [nasce per] trasformare ed evolvere il sistema di informazione/comunicazione del quale il movimento fa uso da anni. (...) I soggetti a cui rivolgiamo la nostra attenzione, a partire dalle nostre realtà, sono/siamo Centri Sociali, radio di movimento, collettivi femministi, Cobas e tanti altri soggetti che decideranno di avvalersi delle potenzialità offerte da questo ulteriore mezzo di comunicazione. (...) Realizzando così una ulteriore possibilità di diffusione/reperimento dell'informazione per un pubblico/mondo, ma con la logica e il cuore del banchetto alle iniziative, dell'infoshop o della trasmissione in radio, "strutturate" di cui siamo parte e sostenitori, ma che hanno evidenti limiti. La fotocopiatrice è stata un'invenzione fondamentale, copiare/riprodurre, ma non si auto-distribuisce e il nostro attuale circuito/bacino d'utenza riesce a coprire solo la nostra città e con tempi lentissimi. Come singole/i pensiamo sia evidente lo spirito che ci trasporta, non la brama di immagazzinare sempre più informazione, bensì la ricerca del senso. Senso, risposte, comprensione/chiaavi di lettura e comunicazione. Tutto ciò potrebbe significare quali alternative sono possibili ma soprattutto, in uno stato di insoddisfazio-

ne manifesta e rabbia latente, capire quali tattiche utilizzare per trasformare noi stessi e noi stesse da improduttivi a produttivi, (...) dove per produrre si intende realizzare. Realizzare significa per ora (probabilmente) battersi ad armi pari col nemico: si scoprono sempre più “punti fragili” nel capitalismo attuale. (...) Se veramente gran parte della forza del capitale oggi si esprime attraverso canali informatici/comunicativi, allora si può dire che la sua fragilità è nell’informazione stessa (www.tmcrew.org/tacticalmedia/tmcrew.html).

Le azioni e riflessioni di Tactical Media Crew, anticipano di vari anni quelle realizzate, soprattutto in campo net-artistico, da alcuni attivisti che lavorano su tematiche di “media guerriglia”.

Sempre a Roma, nel 1994 all’interno del Centro Sociale Forte Prenestino del quartiere Centocelle, è nato il collettivo AvANa, Avvisi Ai Naviganti, dal 1995 una BBS, poi un sito internet <avana.forteprenestino.net>. AvANa nasce all’interno di un Centro Sociale e dimostra con la sua attività in che modo la realtà dei centri sociali si sia legata a quella della sperimentazione sulle nuove tecnologie informatiche. Attraverso il progetto *Forthnet*, infatti, AvANa ha messo in pratica la “digitalizzazione” del Forte Prenestino con la creazione di una rete LAN al suo interno, realizzando autonomamente il cablaggio nel corso degli anni, con l’idea di creare un network di computer fra gli spazi interni del Centro Sociale, in modo che ogni laboratorio possa condividere le proprie esperienze e risorse con quelle degli altri (la birreria, il cinema, la sala da tè, la sala musica, il laboratorio di grafica e l’info-shop, la sala macchine).

Intorno al 1999, molte risorse di AvANa.net confluiscono nella realizzazione di un progetto di networking dal nome *CyberSyn II*, che nasce come una piattaforma tecnologica per favorire il lavoro cooperativo in rete, sia all’interno dei centri sociali italiani che fuori. Nel sito si legge:

CyberSyn II richiama l’originale Progetto Cybersyn che fu realizzato nel Cile di Salvador Allende per fornire nuovi strumenti di governo democratico per l’Area di proprietà sociale sfuggendo alle alternative del libero mercato e della pianificazione. Quel progetto, poco noto perché cancellato dal colpo di stato del 1973 di Pinochet, aveva dato prova di funzionare oltre ogni aspettativa (specie se si considera che ebbe una vita di soli 18 mesi). In Cybersyn furono anticipati molti dei concetti organizzativi e tecnologici oggi comunemente conosciuti, come l’organizzazione a rete, l’elabora-

zione distribuita, il workflow e il knowledge management. (<www.ecn.org/forte/cybersyn2>).

CyberSyn II nasce con l'idea di connettere tre progetti: *Forthnet*, la free net del Forte sopra descritta, *Brain Workers Network* (BWN), un progetto per una piattaforma di cooperazione pubblica per i brainworkers, portato avanti da un gruppo interno ad AvANa e successivamente in modo autonomo, e l'Osservatorio sui diritti della comunicazione, ovvero servizio di informazione e consulenza sui diritti della comunicazione telematica, strumento di formazione sui diritti dell'agire telematico e luogo di confronto sulla censura, sulla difesa della privacy e sull'accesso all'informazione (tematiche in parte anticipate dal precedente progetto Agenzia dei diritti alla comunicazione, ideato durante il primo Hackmeeting italiano del 1998).

Il gruppo AvANa, si è occupato negli anni sia di tematiche relative alla democrazia elettronica e alla cittadinanza informatica (no-copyright, telematica sociale, autoformazione informatica, reti civiche sul territorio), sia di attività di produzione creativa, in rapporto con altre esperienze quali il collettivo la Chiesa dell'Elettrosafia, una delle prime esperienze di videoarte underground legata agli ambienti dell'autogestione romana, il collettivo Sciatto Produzie <www.ecn.org/sciattoproduzie>, creatore di installazioni percettive e di fumetti underground, e successivamente il collettivo video Candida TV <candida.thing.net>, oltre al già citato The Thing Roma <www.thething.it>. Dal 2001 al 2003, AvANa ha organizzato negli spazi del Forte Prenestino il *Jet-Net*, i giovedì tecnologici di autoformazione informatica, con incontri e seminari a partecipazione libera e gratuita su svariate tematiche, tecniche e teoriche, con l'idea di usare la tecnologia consapevolmente e imparare a farlo da soli, condividendo allo stesso tempo le proprie conoscenze in linea con lo spirito hacker del fare informazione. Prima e dopo il *Jet-Net*, AvANa ha promosso eventi sulle nuove tecnologie, sempre all'interno del Forte Prenestino, fra cui *PsycoSurf e Media Trips* (1994), *CyberSyn II* (1999), *Not in My Number, quello che conta veramente* (2001).

Parlando invece degli ambienti più vicini al mondo della controcultura pop, coi suoi sconfinamenti sul corpo, fra identità, codi-

ci alterati e radicalità espansa, aggiungo in questo cut-up l'esperienza della rivista "Torazine" (Roma, 1999).

"Torazine, Capsule Policrome di Controcultura Pop" è una rivista di "letteratura chimica", come la definisce il co-fondatore Francesco "Warbear" Macarone Palmieri, che

è basata sullo scarto, la destrutturazione, la messa in discussione radicale di ogni modello narrativo. (...) Malattie narrative terminali che con sapienza acchiappano, smontano, modificano, ri-assemblano, il corpo/cervello del lettore/cliente agendo in profondità neuronale sul codice linguistico/narrativo che fonda i meccanismi di auto-rappresentazione. (...) S/fiorisce il panorama giovanile postmoderno correndo attraverso rime oltreconfine. Ed è questo ancora l'immaginario di Torazine che nasce come confezione, come prodotto, come brand, come logo e quindi non può che flirtare con le definizioni, brutalizzandole come vettore di quella produzione intellettuale iconoclasta, ironico-nichilista, politicamente scorretta e critica nelle sue teatralizzazioni estreme, sfiorando ogni frontiera del vissuto. La letteratura chimica è seduttiva e aberrante tanto quanto lo è Torazine²⁸.

Torazine si presenta attraverso diversi numeri di riviste/libro vicine all'esperienza del collettivo romano Ordanomade, di cui fanno parte alcuni membri della rivista <ordanomade.kyuzz.org/tora.htm>. Ordanomade, nato nel 1997 e ospitato dal server Kyuzz (un'altra realtà di quegli anni impegnata nel dare spazio virtuale a molte realtà di movimento), gravita nel mondo dei techno-rave illegali e propone una visione "liberata" nella commistione fra corpo, smart drugs, identità, cinema, tecnologia, video, musica, porno, networking. Negli anni Novanta, si realizzano in tutta Italia esperienze "espansive" a livello musicale, percettivo e corporeo in molte feste rave, come quelle organizzate a Roma nella fabbrica del quartiere Corviale, chiamate FIN*TECH (1998).

FIN*TECHKLAN INFINITEK*DESIRE è una

multiconnection di persone che, miscelando le proprie esperienze attuate negli ultimi anni su obiettivi quali musica, libera espressione creativa, auto-produzioni, performance, hanno dato vita a una singola forza, determinata complice e consapevole della sua complessità (<ordanomade.kyuzz.org>).

²⁸ Tratto dall'articolo di Francesco "Warbear" Macarone Palmieri *Letteratura chimica. Scritti di infanzia e marciame postmoderno* pubblicato su <www.euromovements.info/html/letteratura.htm>.

Vicina alla realtà romana di “Torazine”, è attiva anche la casa editrice indipendente Venerea Edizioni (<<http://ordanomade.kyuzz.org/toravener/venerea.htm>>); insieme, daranno vita alla rivista Catastrophe, il cui primo numero è datato 2005 <www.catastrophe.it>.

Nel 1995, invece, a Palermo esce il primo numero della rivista “CyberZone”, la cui esperienza è vicina a quella di “Torazine”, per ambito di ricerca ed espressione.

CyberZone nasce per cartografare i mutamenti all'interno dell'immaginario contemporaneo e far incontrare le ipotesi filosofiche più visionarie della nostra epoca. Lo stile di CyberZone è qualcosa che resiste all'addomesticamento mediatico e vi trovano spazio tutte le scritture e le esperienze che resistono alla prassi dominante di convertire l'altro nello stesso. Emerge in questo particolare tratto stilistico la sua etica: CyberZone esiste come un'indomabile negatività che denuncia la menzogna del nuovo ordine economico mondiale. Filosofi, sociologi, esperti di comunicazione, critici letterari, cinematografici e d'arte, nonché un gran numero di artisti (pittori, illustratori, fumettisti) hanno collaborato con la rivista (testo rielaborato liberamente dal sito di CyberZone <www.cyberzone.it>).

Un'altra esperienza siciliana, attiva sin dai primi anni Ottanta nell'ambito della sperimentazione sulle nuove tecnologie, è il FreakNet Medialab, già citata parlando delle reti telematiche amatoriali, una rete indipendente rispetto a FidoNet e alternativa a CyberNet ed E.C.N., pur se politicamente affine. Il FreakNet è un laboratorio di sperimentazione di tecnologie della comunicazione, che da parecchi anni propone un uso libero e condiviso degli strumenti informatici, formando il primo HackLab italiano e portando avanti negli anni la propria attività con corsi, seminari ed eventi, vera avanguardia nel panorama informatico siciliano <www.freaknet.org>.

All'inizio, il FreakNet MediaLab nasce all'interno del Centro Sociale Auro di Catania, con diversi partecipanti che portano attrezzature hardware (oggi pezzi rari!) per dare vita al progetto. Il primo servizio sono i “Bollettini Freaknet” per il pubblico, realizzati con un semplice computer 286 provvisto solo di floppy disk, aggiornato a mano con dischetti mediante un file di testo da far scorrere con freccette. Successivamente, viene installata una macchina 386 con 40 Mega di Hard Disk e 4 Mega di Ram, in cui viene fatto girare Linux e si dà vita all'attività di networking. Que-

sta ha compreso diverse iniziative all'interno del Centro Sociale Auro e nell'ambito del movimento hacker italiano, partecipando e organizzando eventi culturali e politici e soprattutto informatici, aiutando il Centro Sociale e tutti coloro che hanno avuto a che fare con il MediaLab a usare i computer, la rete telematica e la posta elettronica, organizzando feste cyberpunk di raccolta fondi, realizzando trasmissioni radio (RadioCybernet), portando avanti progetti di hack-poetry <<http://poetry.freaknet.org>>.

Purtroppo l'attività del FreakNet, apertamente anarco-libertaria e critica, nella realtà catanese ha avuto spesso vita difficile, soprattutto a causa dell'acceso contrasto con gli appartenenti all'area di destra Forza Nuova²⁹. Oggi il FreakNet è ancora attivo, sebbene non più nel Centro Sociale Auro, e ha trovato ospitalità presso l'Archi Catania.

Hackmeeting e hacklab

Le esperienze di telematica antagonista italiana descritte sopra, insieme a molte altre, hanno dato origine all'Hackmeeting <www.hackmeeting.org>, un importante punto di arrivo del processo collettivo di networking italiano, iniziato negli anni Ottanta con la costruzione delle reti telematiche amatoriali e delle BBS. Il primo Hackmeeting è nato da una proposta iniziale del collettivo Isole nella Rete e si svolge a Firenze, nel Centro Sociale CPA (5-7 giugno 1998), allora a rischio di sgombero.

L'idea è quella di pensare alla tecnologia come a un'occasione di condivisione, un momento di scambio e di relazione interpersonale con tante persone conosciute fino a quel momento in rete solo attraverso il proprio nickname. Un momento di socialità importante, come dimostra il proclama del primo Hackmeeting del 1998 a Firenze, ma soprattutto un'occasione di autoformazione e riflessione critica. Ne riportiamo il comunicato di presentazione, circolato nelle mailing list italiane e internazionali per presentare l'iniziativa.

²⁹ La storia del FreakNet è riportata nel sito del collettivo su <www.freaknet.org/hacklab/history>.

Un Hackmeeting.

Ecco cosa ci sarà fra il 5 e il 7 giugno 1998 a Firenze, all'interno di un centro sociale e posto occupato che rischia lo sgombero. Un Hackmeeting in Italia è cosa nuova, a differenza di quanto succede nel resto d'Europa e negli Stati Uniti. Ma cos'è un Hackmeeting?

Essenzialmente è un evento sociale autorganizzato e no-profit. Un momento di intenso scambio, durante il quale numerosi fanatici della comunicazione telematica orizzontale si ritrovano intorno a totem di connettività e hardware per sperimentare e discutere dell'uso sociale, tecnico, politico di modem e affini.

Ma se vogliamo scendere più nei dettagli – o semplicemente essere più pratici – un Hackmeeting sono tre giorni di campeggio, tre giorni di seminari autorganizzati e autogestiti, tre giorni di corsi per chi vuole saperne di più, tre giorni di connettività 24 ore al giorno per chi si porta il suo computer, tre giorni di gare, sfide e tornei su tutto lo scibile e giocabile, tre giorni per incontrare faccia a faccia le persone che si conoscono così bene ma solo via mail o via chat.

Un'enorme area industriale riadattata a centro sociale – il CPA di Firenze sud – ospiterà l'Hack-IT '98. Decine e decine di persone, collettivi, BBS, gruppi di utenti, sistemisti, webmaster, amanti della privacy e della libertà di parola si stanno dando appuntamento per verificare insieme lo stato dell'arte del popolo delle reti.

Un comitato organizzatore virtuale, raggiungibile nella mailing list <hackmeeting@kyuzz.org> coordina l'organizzazione materiale e il programma dell'evento.

Chiunque desideri condividere le sue conoscenze e la sua preparazione è invitato a farsi avanti e proporre un seminario, un incontro, una performance o cos'altro abbia in mente, a uso e consumo di tutti coloro che parteciperanno all'Hack-IT '98. Chiunque desideri lasciarsi coinvolgere dall'organizzazione è benvenuto.

Promotori Hackmeeting 1998

L'Hackmeeting italiano è quindi una tre giorni di condivisione, informazione e apprendimento collettivo su tutto quello che concerne la tecnologia, dal computer alla radio, al video, alla sperimentazione artistica, attraverso corsi gratuiti proposti da chiunque voglia condividere le proprie conoscenze ed eventi che coinvolgono tutti coloro che si pongono come primo obiettivo la libertà di informazione e l'uso critico degli strumenti tecnologici.

Ogni anno, un collettivo promotore sempre diverso, ma comune parte del movimento hacker, decide spontaneamente di ospitare nella propria città una folla di appassionati del computer, ma anche tutti coloro che sono interessati a capirne qualcosa comin-

ciando da zero. Come si legge nei comunicati successivi, “un hacker è anche colui che non ha mai visto un computer in vita sua”. Il gruppo promotore però non è di fatto l’organizzatore, dato che l’evento viene organizzato collettivamente attraverso una mailing list pubblica, che oggi è ospitata dal server di Autistici/Inventati <hackmeeting@inventati.org>.

Rispetto ad altre iniziative estere, come il Camp del Chaos Computer Club, <www.ccc.de/camp> (1999, 2003, Berlino), l’Hackmeeting italiano non è a pagamento ed è totalmente autofinanziato, presentando un forte carattere politico, in relazione al tema delle libertà digitali. Anche per questo, di solito gli Hackmeeting sono sempre organizzati in spazi autogestiti e Centri Sociali.

Inoltre, l’aspetto di condivisione della tecnologia è centrale, proprio per questa ragione si preferisce creare una LAN interna per far comunicare in rete tutti i computer dei partecipanti, piuttosto che offrire loro la possibilità di connessione all’esterno. L’idea non è quella di passare tre giorni scaricandosi tutto lo scibile dal web, ma scambiare qualcosa con chi si trova a vivere la stessa esperienza, giocando ed imparando allo stesso tempo.

Contemporaneamente, vengono organizzati workshop, seminari e incontri, trattando diversi argomenti, dalla crittografia, all’intelligenza artificiale, al digital divide, al software libero, alla Freenet, all’apprendimento di GNU/Linux, al corso base di HTML, all’accessibilità dell’informazione in rete, ai diritti digitali, all’arte in rete, hacker art, hacktivism e net.art.

Il secondo Hackmeeting è stato organizzato nel CSOA Deposito Bulk a Milano (18-20 giugno 1999), il terzo nel CSOA Forte Prenestino a Roma (16-18 giugno 2000), il quarto nel Centro Sociale Auro di Catania (22-24 giugno 2001), il quinto a Bologna nel Teatro Polivalente Occupato (21-23 giugno 2002), il sesto a Torino nel centro giovanile El Barrio (20-22 giugno 2003), il settimo a Genova presso il laboratorio sociale occupato Buridido (2-4 aprile 2004), l’ottavo a Napoli nel CSOA Terra Terra (17-19 giugno 2005), il nono a Parma (1-3 settembre 2006) in uno spazio occupato per l’occasione insieme a diverse realtà sociali del territorio parmense. Le informazioni sugli Hackmeeting futuri e passati si possono reperire nel sito <www.hackmeeting.org>, in cui si trovano informazioni logistiche, comunicati stampa e un Wiki per proporre i seminari. A Pola, in Croazia, dal 25 al 27

luglio del 2004 ha preso vita l'incontro della comunità hacker internazionale, chiamato TransHackmeeting, con il sito <www.transhackmeeting.org> e la mailing list <thk@autistici.org>.

Al termine di ogni Hackmeeting, si tiene un'assemblea fra tutti i partecipanti, in cui si realizza un confronto fra tutti coloro che hanno partecipato all'esperienza e se ne traggono le conclusioni. Solitamente, ma non sempre accade, è proprio in questa occasione che si fa avanti il gruppo promotore dell'Hackmeeting dell'anno successivo, che metterà a disposizione spazi e risorse tecniche per ospitare i partecipanti al futuro evento. L'assemblea finale è un momento utile di coordinamento e una piattaforma per lanciare nuovi progetti e proposte. È anche un'occasione divertente per fare ironia su quanto è trascorso nei giorni precedenti e per sentirsi "parte del gruppo" dopo tre giorni di corsi, seminari, notti insonni e tanto codice.

A livello internazionale, forse il paese che più si avvicina all'Italia nell'ambito della realizzazione di Hackmeeting è la Spagna, in cui ha avuto grosso peso l'attività del collettivo Sindominio e del gruppo Nodo50, promotori del primo Hackmeeting spagnolo nel 2000, ispirandosi all'analogo italiano³⁰. Recentemente anche nuovi progetti emergenti in Argentina sembrano abbracciare una concezione del networking e della tecnologia che si avvicina alla nostra, sicuramente a causa della situazione socio-politica del paese, in cui è sempre più urgente lottare per i diritti all'informazione e alla comunicazione³¹.

Sono proprio le persone attive nel circuito dell'hacktivismo spagnolo a creare il sito <www.hacklabs.org>, un'utile piattaforma di coordinamento fra tutti gli Hacklab mondiali, in particolare spagnoli e italiani. Al termine del secondo Hackmeeting italiano, realizzato a Milano al Deposito Bulk nel 1999, nasce la proposta di

³⁰ Si legge su <www.nodo50.org>, il sito del collettivo Nodo50: "Organización dedicada a la telemática antagonista ya la organización de proyectos digitales alternativos". Anche Sindominio, la cui esperienza si richiama direttamente a quella del collettivo italiano ECN, è un luogo di visibilità e diffusione per molte realtà di movimento spagnolo: <www.sindominio.net>.

³¹ Si veda per esempio il sito <www.hackingballz.com> oppure l'iniziativa di Piquete Virtual (Netstrike) contro il sito <www.ambitoweb.com>, un importante giornale di destra argentino, promossa nel 2002. Informazioni su: <www.nodo50.org/piquetevirtual> oppure, in italiano, <www.strano.net/news/2002/argentin.htm>.

creare numerosi HackLab in tutta Italia, tanti nodi di una rete di contatti ed esperienze per diffondere a livello nazionale i principi dell'etica hacker e una particolare attitudine critica, libertaria e sperimentale nei confronti della tecnologia. Questa proposta punta a dare continuità alle esperienze già attive negli anni (che abbiamo descritto) e un'occasione in più di networking oltre all'evento Hackmeeting, che avviene solo una volta all'anno, anche se la mailing list di coordinamento rimane sempre attiva.

Nascono in breve tempo numerosi HackLab locali: HackLab Firenze, LOA HackLab, HackLab Verona, HackLab Savona, Reload, HMN HackLab, Neapolis HackLab, BugsLab, Hackaserta, ZK_Warez, Area51, HackLab Asti, SpinHacker 404, F-HackLab, Underscore_To, Hacktung, HackLab Bologna, HackLab Pisa, Synusia, a cui si collegano i più "vecchi" FreakNet MediaLab e AvAnA.net e a cui se ne aggiungono altri nel corso degli anni successivi.

La presenza di numerosi HackLab locali, uniti in una rete nazionale, contribuisce a rafforzare le esperienze di tanti laboratori tecnologici dentro i Centri Sociali e a crearne di nuovi; la stessa mailing list <hackmeeting@inventati.org> serve da coordinamento anche per i diversi HackLab. Questi si fanno importanti palestre per l'auto-formazione tecnologica e spazi di riflessione e battaglia sul diritto alla comunicazione, alla privacy e all'anonimato, nonché territorio di condivisione di conoscenze e saperi, sviluppo di software libero e scambio di hardware usato (attraverso aree chiamate ironicamente *banche degli organi*).

I frutti di questo networking sempre più partecipato si vedono chiaramente nel 2001, un anno particolarmente florido per quanto riguarda la creazione di nuovi progetti in rete. Nel giugno, stesso mese dell'Hackmeeting di Catania, nasce l'esperienza del collettivo Autistici/Inventati <www.autistici.org> e <www.inventati.org>. Gli Autistici presentano un'impronta più tecnica: il termine "autismo" è usato ironicamente per descrivere quella passione viscerale per il computer e la tecnologia che porta al loro utilizzo indiscriminato. Gli Inventati, hanno un'impronta più culturale e si presentano come luogo di sviluppo per progetti libertari e critici a livello sociale e informativo.

Autistici/Inventati nasce come luogo di produzione di progetti senza censura, diffusione di pratiche, materiali e idee di movi-

mento, utilizzo delle conoscenze digitali come strumento consapevole di conflitto. Diventa presto un progetto parallelo a Isole nella Rete in termini di offerta di spazi web, mailing list e account mail, radio, chat, IRC e forum; servizi di *anonymizer*, per navigare sulla rete in modo anonimo e *remailer*, per inviare mail in modo anonimo. Come Isole nella Rete, anche Autistici/Inventati vive grazie alle donazioni dei partecipanti e soci, secondo la logica dell'autogestione.

Come si legge nel Manifesto su Autistici.org:

Inventati è la parte che cerca di riprodurre nel digitale le questioni che appartengono al reale: attraverso siti web, oppure creando ambiti di discussione che esistono già ma che sono collocati in uno spazio fisico quotidiano (ad esempio un'assemblea può essere riprodotta attraverso la creazione di una mailing list che la rende, in questo modo, permanente e onnipresente). Autistici, invece, parte da una base tecnica e dalla passione per la conoscenza dei mezzi utilizzati per sviscerare la politicità implicita negli strumenti telematici; questi strumenti nascono nel digitale, ma non per questo sono privi di un impatto politico. Partiamo dagli strumenti, ma approdiamo a rivendicazioni politiche ben precise, nel terreno del digitale e da qui fino all'ambito reale. (...) Riteniamo che i mezzi di comunicazione non debbano essere ad uso e consumo dei professionisti dell'informazione. Crediamo nel valore delle pratiche di autogestione (<www.autistici.org/it/manifesto.html>).

Tuttavia, come abbiamo visto in passato per tante esperienze di telematica amatoriale, anche nel caso di Autistici/Inventati le misure di controllo su questa attività indipendente non tardano a verificarsi. Avviene un nuovo *Italian Crackdown*, come si legge nel sito che ne racconta l'accaduto: "I servizi di crittografia offerti dal server di Autistici/Inventati, collocato presso la webfarm di Aruba, sono stati compromessi in data 15.06.04. Ne veniamo a conoscenza il giorno 21.06.05. Un anno dopo. La Polizia Postale, nell'ambito di un'indagine su una singola casella di posta, ha potenzialmente potuto spiare per un anno le comunicazioni personali di tutti gli utenti del server Autistici.org/Inventati.org" <autistici.org/ai/crackdown/>. Come si legge sul sito, la Polizia Postale su ordine della Procura di Bologna, si è recata presso la sede del provider Aruba in cui era ospitato uno dei server di Autistici/Inventati (formalmente, l'Associazione Investici) e per un anno ha recuperato informazioni e dati sensibili riguardanti un numero impor-

tante di utenti, senza informarne l'Associazione Investici, che è venuta a conoscenza della situazione solo un anno dopo, quasi per caso. Il server è stato subito spento e sostituito con una nuova macchina "bonificata" e collocata in un luogo più affidabile e ancor oggi l'Associazione si sta battendo perché il fatto venga riconosciuto come lesivo della privacy degli utenti.

Per reagire all'accaduto, i membri del collettivo Autistici/Inventati hanno dato origine al "Piano R. Un network di comunicazione resistente". Questo prevede la dislocazione dei servizi offerti in più server, posti in diversi luoghi. In questo modo, si risponde con una strategia "a rete", secondo la quale se una macchina è costretta a interrompere la propria funzione, ce ne saranno sempre altre attive pronte a continuare il proprio lavoro.

L'idea è quella di

creare una struttura reticolare tra i server come una rete ad anelli. A ciascun anello corrispondono regole di accesso differenti, basate sulla tipologia dei servizi offerti. Gli anelli sono costruiti in base alla criticità del servizio, alla quantità di connettività disponibile, alla collocazione fisica del server e alla tipologia dell'hardware. (...) Uno degli obiettivi fondamentali del Piano R* è garantire che i servizi offerti non siano interrotti, nel caso in cui si sia costretti a mettere off-line uno o più nodi (perché, per esempio, un nodo è risultato compromesso). Per consentire questo è stato necessario strutturare un meccanismo di sincronizzazione dei materiali e di facile redirectione di tutte le richieste fatte al server eventualmente compromesso verso un nuovo server (<<http://onenetbeyond.org>>).

Qui vediamo come sia praticamente possibile utilizzare la logica del networking a tutela dei diritti di privacy degli utenti.

Come dicevamo, nel 2001 sono nati diversi progetti all'interno del movimento italiano. Nello stesso periodo, nasce anche il progetto CopyDown, con il motto "Download a Copy – Upload an Idea", ospitato prima su Strano Network <www.strano.net/copydown> e poi su Inventati <copydown.inventati.org>³². CopyDown si occupa di informare sul libero accesso e la libera circolazione dei saperi e sulle tematiche del copyright, no-copyright, copyleft, licenze libere e hacking. Il progetto, si presenta subito con l'idea di costruire una comunità allargata sulla tematica della libera circolazione del-

³² CopyDown viene ideato da Oedipa_m, con cui inizia a collaborare da subito Pinna, il quale mantiene vivo il sito ancora oggi.

le informazioni, dando spazio a progetti no-copyright, sia in formato testuale che musicale. Infatti, una delle prime iniziative di Copy-Down è la possibilità di scaricare tutto il concerto live dei Mano Negra, avvenuto al CSA Ex-Emerson di Firenze del luglio 1991 <www.autistici.org/muchocalor>.

Oggi CopyDown offre notizie aggiornate regolarmente sulla libertà di comunicazione e sulle licenze libere, permette di pubblicare articoli con un sistema di open-publishing e condividere le proprie conoscenze su una mailing list pubblica <copydown@inventati.org>.

Altri progetti che hanno seguito l'esperienza dei server indipendenti e sono nati all'interno di HackLab, proponendo servizi nella logica della condivisione delle conoscenze, sono Indivia <www.indivia.net>, Diciannove <www.diciannove.net>, Oziosi <www.oziosi.org> e Ippolita <www.ippolita.net>. In particolare, quest'ultimo è un server indipendente di progetti editoriali: i membri di Ippolita.net hanno scritto collettivamente il libro *Open non è Free* (2005), <www.ippolita.net/~ippolita>, il libro *Laser, il sapere libertario* (2005), <<http://www.ippolita.net/?editoria/2>> e sono in programma altri testi, realizzati sempre a più mani, rilasciati sotto licenza Creative Commons.

Nel sito di Ippolita si legge:

Ippolita è un server e una comunità di “scriventi”, un crocevia per condividere strumenti e competenze tra i linguaggi del digitale e i linguaggi della scrittura. La condivisione dei saperi, delle competenze e il loro fluire nella magma della rete – digitale e non solo – la volontà di scandagliare e ricercare le molteplici connessioni tra reale e virtuale, tra tecnica e filosofia, tra riflessione e azione diretta, anche attraverso un manufatto editoriale e digitale, sono gli ingredienti principali che hanno portato alla nascita di ippolita.net. (...) Ippolita.net è un luogo virtuale libero e improntato alla condivisione e alla possibilità di dotarsi di strumenti per elaborare progetti e condividere informazioni. Ippolita.net offre servizi per autoproduzioni, libri, pamphlet o progetti editoriali sul web, attraverso l'attivazione di mailing list e wiki, nonché materiale informativo su tutto ciò che riguarda la comunicazione libera e indipendente. (...) Ippolita.net non è solo servizi: gli spazi che ospitano progetti che poi diventeranno volumi, acquistabili e scaricabili gratuitamente, vorremmo continuassero a vivere nel web in un passaggio che consenta oltre alla riproduzione, anche la modifica, le aggiunte, l'arricchimento del progetto attraverso l'interazione con altre comunità e altre soggettività (<www.ippolita.net/?chi+siamo/>).

Il Netstrike

Il Netstrike è uno sciopero on-line, un mezzo di partecipazione collettiva per i naviganti della rete, finalizzato a portare avanti azioni dimostrative in internet (e non solo), un modo per sfruttare le potenzialità sociali e politiche del network. Il primo Netstrike avviene il 21 dicembre 1995, ideato e promosso dal gruppo Strano Network, contro gli esperimenti nucleari nel Pacifico a Mururoa da parte del Governo francese. Il funzionamento di dieci siti del Governo francese viene sensibilmente rallentato, grazie all'azione congiunta di diversi net-manifestanti che concentrano simultaneamente l'attività del loro browser sugli indirizzi internet oggetto della protesta, effettuando ripetutamente l'aggiornamento (*reload*) della pagine e azzerando la *cache*, per far ricaricare interamente le pagine ogni volta. La partecipazione è alta e il collegamento al server dei siti "incriminati" risulta notevolmente rallentato, rendendo palese l'azione di protesta sociale e politica dei net-manifestanti.

Tommaso Tozzi, allora membro di Strano Network, descrive la pratica del Netstrike in questo modo:

Il meccanismo di un Netstrike 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 Netstrike sarà dunque proporzionale al numero di utenti collegati e grazie a ciò si potrà constatarne la rappresentatività. Naturalmente, la forza del Netstrike risulterà dal suo essere riuscito a far circolare in tutto il mondo il comunicato che motiva lo sciopero (1996, pp. 15-16).

Dopo il primo Netstrike del 1995, ne seguono molti altri: nel

1996 un Netstrike per il Chiapas e successivamente contro il sistema della giustizia americano per il caso Mumua Abu Jamal e Silvia Baraldini (il sito della Casa Bianca viene bloccato per dodici ore); nel 1998 l'Electronic Disturbance Theatre promuove un Netstrike globale contro Zedillo, il Pentagono e la Borsa di Francoforte; sempre nel 1998 in Italia avviene un Netstrike contro lo sgombero del Centro Sociale CPA di Firenze; nel 1999 viene organizzato un Netstrike contro la guerra nella ex-Jugoslavia; nel 2000 la protesta avviene contro l'Ocse e qualche mese dopo contro il sito del Comune di Milano a causa dello sgombero di molti Centri Sociali milanesi e il sito viene intasato per più di tre ore: l'azione permette anche di scoprire che nel sito del Comune sono "allo scoperto" molti dati privati di cittadini contrariamente alla tutela della privacy e il Netstrike riesce ad avere grossa risonanza nella stampa locale; sempre nel 2000 viene promosso un Netstrike contro la pena di morte; nel 2001 un Netstrike per il libero accesso e la libera circolazione dei saperi e successivamente un Netstrike contro le riforme del ministero della Pubblica Istruzione, l'aumento delle tasse universitarie e il precariato; sempre nel 2001, un Netstrike contro il sito del G8 durante i fatti di Genova, conseguentemente alla morte di Carlo Giuliani.

Sulla legalità o meno della pratica del Netstrike, scrivono Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto:

Poiché il Netstrike utilizza gli stessi strumenti che i navigatori usano abitualmente per navigare, è difficilmente interpretabile come un'azione di sabotaggio. Le tecniche da considerare "conformi" allo spirito originario del Netstrike, sono quelle per cui non ci può essere prova e capacità di distinzione durante il Netstrike fra chi sta scaricando un sito per consultarlo e chi per bloccarlo. (...) Il Netstrike si configura come una protesta in cui l'incisività è direttamente proporzionale alla partecipazione dei *cyber-citizens*: lo *strike* è portato avanti sul piano di occupazione di banda e, la banda a disposizione dei naviganti, qualunque sia il software utilizzato per unirsi alla protesta, è ridotta alle capacità di un normale modem, analoga alla presenza di un singolo manifestante per la strada e come tale non perseguibile (2002, p. 127).

Nonostante queste considerazioni che dimostrano come il Netstrike sia nato in forma di sit-in pacifico, la legalità del Netstrike rimane una questione "spinosa" ed è tuttora in corso un dibattito che,

in qualche modo, rende evidente lo spartiacque fra chi possiede competenze informatiche tali da comprenderne il funzionamento tecnico, e di conseguenza la legittimità sociale e politica, e chi invece lo considera un'attività illegale. Di fatto, non esiste ancora a livello giuridico una chiara ed esaustiva risposta in materia.

A quali conseguenze possa portare una tale situazione si è già mostrato nel 2001 quando, sull'onda delle manifestazioni di Genova contro il G8, il sito del Nestrike è stato sequestrato e rimosso dalla rete dalla Questura di Bologna, su richiesta del compartimento della Polizia Postale di Genova, in seguito alle inchieste della Magistratura sui fatti di quei giorni. Dopo la morte di Carlo Giuliani alla manifestazione, infatti, un gruppo di attivisti aveva spontaneamente deciso di realizzare un Netstrike contro il sito del G8. Il Netstrike era riuscito a rallentare l'azione del sito, ma non a bloccarlo (di fatto questo accade raramente), ma il sequestro del sito informativo <www.netstrike.it> da parte della Magistratura è avvenuto comunque, appellandosi a un articolo del codice penale che si occupa della diffusione di programmi finalizzati al danneggiamento di servizi informatici.

Il gruppo di lavoro Nestrike.it e tante altre realtà di movimento hanno reagito e si sono mobilitate, considerando il sequestro del sito un atto di censura dettato dal clima di repressione del momento, e la risposta è stata la creazione di diversi "siti mirror" (siti specchio, come <<http://netstrike.ipv7.net/>>) in Italia e all'estero, che hanno rimesso on-line il sito sequestrato. Contrariamente alle intenzioni dei Magistrati, il sequestro ha dato vita ad azioni di solidarietà nei confronti della pratica del Netstrike da parte di diverse associazioni e individui in rete³³.

Di fatto, fino a quel momento nessuno aveva ancora considerato il Nestrike come un reato informatico così apertamente e molti, oggi, imputano l'accaduto al clima di tensioni che si respirava in quei giorni in Italia, mentre la causa è ancora in corso. Per chi conosce a fondo la storia della telematica antagonista italia-

³³ Una buona ricostruzione del sequestro di quei giorni, si trova nella Tesi di Laurea di Maria Teresa Paoli, "Nuovi Media e Comunicazione Politica Indipendente. Indymedia tra Hacktivism e Attivismo No Global", Università degli Studi di Siena, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, Anno Accademico 2000-2001. Una versione on-line scaricabile in formato pdf si trova su <http://italy.peacelink.org/mediawatch/docs/1248-14954_tesi.pdf>.

na, e quindi anche il contesto in cui è nata una pratica come quella del Netstrike, è evidente che si tratta di una forma di protesta virtuale pacifica, uno strumento in più per far sentire la propria voce anche nella rete.

Il Netstrike è una pratica immateriale, che nasce come proposta di un gruppo di individui, ma quando viene praticata nella rete non è più strettamente collegabile agli individui e ai siti che l'hanno lanciata. Il Netstrike è ormai una pratica globale, che coinvolge tutti i cittadini della rete, come la pratica delle manifestazioni di piazza coinvolge tutti i cittadini del mondo. Il Netstrike è una pratica di networking che agisce "localmente" nei confronti di determinati siti, ma è funzionale a dare origine a un dibattito su temi di interesse pubblico coinvolgendo diversi media e sfrutta diverse piattaforme. I comunicati di "chiamata al Netstrike" vengono fatti circolare su mailing list, siti internet, volantini, giornali e riviste, in modo che tutti possano ritrovarsi all'appuntamento in rete nel momento fissato, iniziando la propria protesta contemporaneamente.

Il senso dell'operazione non è tanto quello di far ingolfare il server, ma di far circolare i motivi della protesta più diffusamente possibile, stimolando un dibattito. Lo stesso vale per le manifestazioni: l'obiettivo non è intasare il traffico cittadino, ma focalizzare l'attenzione su determinate problematiche, renderle visibili e raggiungere più persone possibili.

Conseguentemente alle attività italiane di Netstrike, il Critical Art Ensemble (CAE), fondato nel 1987, teorizza nel 1997 l'idea della *disobbedienza civile elettronica*. Questa viene resa concreta dal collettivo Electronic Disturbance Theater (EDT), fondato da Ricardo Dominguez (prima parte del CAE), Brett Stalbaum, Carmin Karasic e Stefan Wray negli Stati Uniti. L'EDT dà vita alla propria versione del Netstrike, chiamandolo inizialmente Virtual Sit-in e poi, realizzando un particolare tool, il Floodnet. Il Floodnet è un'applicazione (applet java) che realizza automaticamente il *reload* dei siti oggetti della protesta, rendendo quindi più massiccio l'attacco verso i loro server.

Il primo Netstrike organizzato dall'EDT è datato 1998, con svariate azioni contro diversi siti fra cui quello del Presidente Zedillo per protestare a favore della causa zapatista, quello del Pentagono e quello della Borsa di Francoforte. Nell'azione del settem-

bre 1998, presentata in occasione dell'Ars Electronica Festival di Linz (Austria) di quell'anno, il Pentagono risponde costruendo un *hostile applet*, neutralizzando l'azione del Floodnet e dando vita a una battaglia virtuale nel cyberspazio³⁴.

Dal 1999 il codice del Floodnet è rilasciato con licenza *open source* e dal 2001 è anche in forma di una tavoletta grafica, un software in cui è possibile disegnare e attivare in contemporanea l'applicazione java per chiamare ripetutamente il server oggetto della protesta, realizzando così un Netstrike attraverso il disegno. Anche per l'EDT, il Floodnet si colloca all'interno di una dinamica più ampia, come uno strumento per catalizzare l'attenzione su determinate questioni sociali e politiche. In questo senso, è di importanza secondaria che il Netstrike riesca oppure no e di conseguenza, a mio parere, è secondario persino l'utilizzo di un applicativo java che ne faciliti l'azione. Più importanti sono invece le ragioni della protesta e i suoi effetti nell'ambito delle dinamiche di networking on-line e a livello politico-sociale.

Nel corso degli anni, infatti, il Netstrike è diventato una pratica diffusa in rete per lottare contro le più svariate forme di oppressione. Questo, unito alla lotta per la tutela dei *cyber-rights*, si inserisce nell'insieme delle pratiche che vedono la rete come un territorio in cui portare avanti strategie libertarie e battaglie sociali.

La battaglia per i cyber-rights in Italia è nata insieme a gran parte delle BBS e dei siti di movimento. Così, nel 1998 Ferry Byte ha dato origine alla mailing list Cyber-Rights su Isole nella Rete <www.ecn.org>, dal 1993 area di discussione BBS. Negli anni Novanta, infatti, vengono posti come prioritari determinati diritti dei cittadini elettronici: il diritto all'interattività di un sistema di comunicazione, diritto all'anonimato e alla privacy dell'utenza finale, il diritto alla riproduzione dell'informazione, il diritto alle infrastrutture comunicative per poter assicurare a tutti la capacità di informarsi e comunicare.

L'importanza della battaglia per i cyber-rights, della visibilità per tutti su internet, dell'accessibilità delle informazioni in rete e la necessità della reazione ai tentativi di censura sul web, sono tema-

³⁴ Questo episodio è narrato da Ricardo Dominguez nel video "Electronic Disturbance Theatre", realizzato da Candida TV e inserito nella raccolta video "Reality Hacking" <www.candidatv.tv>.

tiche che trovano diffusamente spazio nel libro di Ferry Byte e Claudio Parrini *I motori di ricerca nel caos della rete* (2001), in cui si delineano le tecniche per rendere l'informazione più visibile in internet, riflettendo sulle dinamiche di potere che controllano l'indicizzazione dei contenuti on-line e, quindi, analizzando come realmente funzionano i motori di ricerca e da chi sono controllati.

Come gli autori sottolineano,

il meccanismo della ricerca in rete è mosso da una doppia dinamica. Da una parte, siamo di fronte a dinamiche di sazietà informativa, grazie al materiale tagliato e preconfezionato ricevuto (lavoro svolto dai motori di ricerca), dall'altro non si deve sottovalutare l'esigenza che muove l'utente di sapere la "verità" di ciò che riceve. Ma cercare una definizione di "verità" all'interno del caos telematico porta a dover fare i conti con veri e propri ossimori, quali quello di *verità caotica*. La verità sta nel momento operativo, nella paziente sequenza del processo creativo della ricerca, nella consapevolezza della complessità delle esperienze. (...) La ricerca telematica non riguarda quindi solo una forma astratta di conoscenza, ma è essa stessa una forma di esperienza e conoscenza, che comprende in sé la forte volontà di scoprire qualcosa di nuovo. Essere felici di "ciò che passa il convento" o cercare da altre parti? (pp. 17-18).

Tale attitudine critica a "cercare da altre parti", come abbiamo visto, accomuna non solo molte esperienze nell'ambito dell'hack-tivism italiano, ma anche della ricerca artistica che lavora sui nuovi media, per dare vita a progetti creativi e a forme di espressione che non si limitino a rappresentare degli oggetti virtuali *tout court*, ma agiscano per mettere concretamente in discussione le modalità di comunicazione in rete e per dare vita a nuove forme di relazione fra gli individui. Pratiche nate dalla ricerca di una *verità caotica*, come sostengono Ferry Byte e Parrini, generando nuovi modelli eversivi di comportamento e di pensiero.

Arte in rete e per la rete

Net.art e hacktivism

Dalla seconda metà degli anni Novanta fino ai giorni nostri, si verificano tre passaggi fondamentali nelle pratiche di arte in rete: il diffondersi di internet a livello di massa come occasione per rendere concrete le precedenti utopie, la progressiva identificazione delle pratiche di networking all'interno di comunità d'appartenenza ben definite e l'uso di internet come territorio di amplificazione per tutti della propria attività artistica.

Questi passaggi sono ben evidenti se si considera la difficoltà di trovare delle definizioni per le pratiche d'arte in rete che si formano nella seconda metà degli anni Novanta e che oggi cominciano già a essere "storicizzate" attraverso diverse iniziative curatoriali o editoriali.

Le comunità che si sono formate nella prima metà degli anni Novanta, attraverso la creazione di BBS e mailing list, iniziano a sentire l'esigenza di darsi una forma, di riconoscersi in una definizione per far sì che i membri si sentano parte di una comunità. Un processo sicuramente accelerato dalla diffusione di internet e della posta elettronica, visti come trampolino di lancio per la divulgazione immediata e senza filtri delle proprie idee e, soprattutto, efficace territorio di visibilità per tutti. Come abbiamo già visto, a livello internazionale mailing list come "Nettime" hanno rappresentato un territorio fondamentale per la creazione di una comunità di artisti che lavorasse sulla rete e per la rete. È proprio

qui, infatti, che nel periodo fra il 1995 e il 1997 prendono il via progetti, pratiche, festival, interconnessioni spontanee, organizzati il più delle volte autonomamente da artisti e attivisti che si sono riconosciuti nel termine “net.art”¹.

Nel 1997, dopo Documenta X (Kassel, Germania), prima manifestazione istituzionale ad avere accreditato a livello internazionale le pratiche artistiche di net.art, nasce la prima mailing list internazionale espressamente dedicata alla tematica: 7-11 (seven-eleven). Fondata dall’artista tedesco Udo Noll, negli anni successivi diviene un importante territorio di confronto su tutto quanto accade nel panorama della net.art più sperimentale, dopo che la mailing list “Nettime” si fa moderata e molti artisti preferiscono un canale di lavoro più aperto e libero. Prima di 7-11, esiste una scena della net.art più frammentata e variegata. La mailing list 7-11 viene in seguito ospitata dal server Ljudmila.org, il laboratorio di media art a Lubiana fondato dall’artista sloveno Vuk Cosic, con la collaborazione attiva di Luka Frelih².

Tornando alle origini della net.art, la “leggenda” diffusa su “Nettime” dall’artista russo Alexei Shulgin nel marzo del 1997, riporta che il termine net.art viene “trovato” per la prima volta da Vuk Cosic in una mail arrivata nel dicembre 1995 per *anonymous remailer*, nel cui testo, fatto di caratteri Ascii indecifrabili, spicca la parola “Net.Art”, riferendosi al frammento che ha ormai fatto storia:

(...) J8-g#\;Net. Art{-^s1 (...)

Un vero e proprio *ready-made*, dunque, come scrive Alexei Shulgin nella mail inviata a “Nettime”. Shulgin racconta che

la rete diede a Vuk Cosic un nome per l’attività in cui era coinvolto! Egli iniziò immediatamente a usare questo termine. Dopo pochi mesi, inoltrò il misterioso messaggio a Igor Markovic, che decise di decifrarlo correttamente. Il testo [convertito in forma leggibile, N.d.A.] appariva piuttosto

¹ L’archivio della mailing list “Nettime” di quel periodo e oltre è consultabile on-line su <www.nettime.org/Lists-Archives/>.

² Oggi, sfortunatamente 7-11 non esiste più, dato che il suo dominio è stato acquistato da una Corporation inglese che ha intimato di rimuovere l’archivio per violazione di copyright. Informazioni sul “caso” sono riportate su <www.irational.org/7-11>.

controverso e un vago manifesto nel quale l'autore attaccava istituzioni d'arte tradizionali (...) e dichiarava libertà d'espressione e indipendenza per l'artista in Internet. La parte del testo contenente il frammento sopracitato trasformato così stranamente dal software di Vuk era: "tutto questo diviene possibile solo con l'emergere della Rete. L'arte come nozione diviene obsoleta"³.

Il termine net.art nasce quindi dalle viscere stesse della rete, come se un mondo incomprensibile per gli umani avesse preso luce autonomamente terminando la sua funzione appena convertito alla normalità (una volta decifrato, infatti, il testo inviato a Cosic non appare poi così interessante).

Forse, questo frammento di software è stato realmente premonitore. Il periodo "d'oro" della net.art è stato, infatti, la seconda metà degli anni Novanta, quando numerosi artisti e attivisti hanno dato vita a eventi, opere, dibattiti a livello internazionale, riconoscendosi (e facendosi riconoscere) come parte di una nuova avanguardia. Un network di progetti e azioni frizzanti che ha alimentato la visione utopica di internet come mezzo libero e non controllato, mutuando "*hacking, social engineering, open source* dalla prassi digitale; processualità, ready-made, tattiche situazioniste e *prankster* dalla tradizione novecentesca" (Lampo, 2005).

I primi dibattiti sulla net.art sono avvenuti proprio in rete, dimostrando come le pratiche di networking siano state funzionali alla condivisione di nuove estetiche e obiettivi. Ripercorrendo l'archivio on-line di "Nettime", il primo messaggio nella lista che pone espressamente l'accento sulla tematica è riportato da Pit Schultz il 31 maggio 1996, quotando Vuk Cosic con oggetto "The net.artists". Qui, con riferimento alle opere del 1995 dell'inglese Heath Bunting <www.irational.org>, si mette in luce la natura della net.art in rapporto alle prime sperimentazioni di media art e si riflette sulla reazione di un pubblico non ancora abituato a considerare la net.art come arte⁴.

Tra l'altro, è proprio Heath Bunting il primo net.artista a inviare un messaggio nella mailing list "Nettime" nel dicembre 1995.

³ Alexei Shulgin "Net.Art. The origin", messaggio inviato a "Nettime" nel 18 marzo 1997, <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.

⁴ Cfr. Schultz, *The net.artists (Fwd)*, testo scritto da Vuk Cosic, 31 maggio 1996 <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9606/msg00011.html>.

In quel periodo, Heath Bunting, Vuk Cosic <www.ljudmila.org>, Olia Lialina <art.teleportacia.org>, Alexei Shulgin <www.easylife.org> e Jodi <www.jodi.org> sono i primi artisti che lavorano espressamente sulla rete riconoscendosi nell'etichetta "net.art", coinvolgendo successivamente una scena più ampia, proprio grazie all'attività di networking su "Nettime"⁵.

Negli anni successivi, infatti, oltre agli artisti, attivisti e teorici sopra citati, molti altri iniziano a sperimentare su, e con, la rete: fra questi, Etoy <www.etoym.com>, Übermorgen <www.ubermorgen.com>, @TMark <www.rtmk.com>, The Yes Men <www.theyesmen.org>, Natalie Bookchin <www.calarts.edu/~bookchin>, Graham Harwood del Mongrel Project <www.mongrelx.org>, Joan Leandre di retroYou <www.retroyou.org>, Mark Napier <www.potatoland.org>, Surveillance Camera Players <www.notbored.org/the-scp.html>, Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope del collettivo I/O/D <www.backspace.org/iod>, Ricardo Dominguez dell'Electronic Disturbance Theater <www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>, Cornelia Sollfrank <www.artwarez.org>, Amy Alexander <<http://plagiarist.org>>, Alexander R. Galloway <<http://itserve.cc.ed.nyu.edu/galloway>>, Adrian Ward <www.adeward.com>, Florian Cramer <<http://cramer.plaintext.cc:70>> e gli italiani Jaromil <www.dyne.org>, [epidemiC] <<http://epidemic.ws>> e 0100101110101101.ORG (cfr. Deseriis, marano, 2003).

Le dinamiche di networking sembrano quindi essere state fondamentali per lo sviluppo della net.art, tanto che Jodi, il duo olandese

⁵ Il messaggio inviato da Heath Bunting è un testo ironico dal titolo "pickin up nettime" che descrive il network di cui l'artista fa parte, riportando gli indirizzi email dei vari personaggi che lo compongono in una sorta di brano punk-rock celebrativo, ottimista sul futuro delle pratiche in rete a venire e sulla presenza di un network capace di alimentarle. "Pickin up nettime" è inviato in mailing list Nettime il 27 dicembre 1995 <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9601/msg00051.html>. Heath Bunting, inizia a lavorare negli anni Ottanta alla costruzione di network sociali e aperti, provenendo dalla strada, graffitismo, performance, radio pirata, fax e mail art, BBS e diventando uno dei partecipanti più attivi durante il boom di internet. Ha realizzato diversi progetti in rete, molti dei quali altamente riconosciuti a livello internazionale ed è stato uno dei pionieri della net.art. Oggi Bunting lavora nel campo delle biotecnologie, da lui considerate come l'attuale "new media" e realizza network performance che prevedono l'uso attivo del corpo <www.irational.org/heath>. Per l'esperienza con le radio pirata, come Heath Bunting mi suggerisce in una mail privata, si veda: <<http://scanner.irational.org/>> e <<http://67.19.211.178:8004/>>.

dese iniziatore di una vera e propria estetica del codice di programmazione, ha realizzato una mappa interattiva come opera in rete, riportando le connessioni fra i vari server dei progetti di net.art, ancora visibile su <map.jodi.org>⁶.

Come scrivono Marco Deseriis e Giuseppe Marano parlando del network della net.art,

la costruzione di reti e contesti condivisi non avviene solamente nello spazio virtuale, ma passa principalmente attraverso una fitta successione di “eventi fisici”: incontri, manifestazioni, festival, che permettono alle diverse anime della net.culture di confrontare le esperienze in atto e di approfondire i contatti personali, allacciare relazioni, costruire momenti di socialità. Gli eventi svolgono una funzione di “accumulatori e acceleratori” per le iniziative che si dipanano su scala translocale. (...) Il concatenamento tra diversi *milieux* culturali si realizza concretamente attraverso festival e meetings, dove i net.artisti si incontrano e condividono le proprie conoscenze con hacker, attivisti politici, cultural worker e altri soggetti (*ivi*, p. 200).

Connessioni che coinvolgono artisti, programmatori e critici, portando avanti opere e pratiche che vivono nella rete e per la rete sono create, come testimonia l’ormai storico dibattito su “Nettime”, in cui si contrappone il concetto di net.art (arte come flusso e processo in rete) a quello di *art on the net* (arte esposta in rete ma che non sfrutta le sue componenti intrinseche, pensandola solo come una vetrina di opere già esistenti)⁷.

Un’intensa attività di rete che comunque non si esaurisce solo in internet, facendo dichiarare all’artista Vuk Cosic:

⁶ La stessa mappa, è stata da me deturnata nel 2004 mostrando uno spaccato della net.culture italiana. In <www.ecn.org/aha/map.htm> sono presenti collettivi e autori di progetti nell’ambito dell’hackivism fino alla net.art. La stessa mappa di Jodi, è stata deturnata anche da Marco Deseriis e Giuseppe Marano per mostrare le connessioni fra diversi progetti di net.art internazionale.

⁷ Si veda al proposito gli atti dell’incontro ZKP4, The Nettime Sping Conf. Lubiana 23-25 Maggio 1997, Beauty and The East <www.ljudmila.org/nettime/zkp4/>, in particolare il testo di Joachim Blank *What is net.art? :-)*, pubblicato su <www.ljudmila.org/nettime/zkp4/toc.htm> tratto da un messaggio inviato da Blank su “Nettime” il 22 aprile 1997. Per una versione italiana sul dibattito, si veda Deseriis, Marano, 2003, pp. 15-19, e Tanni, *Net.Art, Genesi e Generi* pubblicato in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004, p. 277. Un altro testo italiano in cui si descrivono le origini della net.art è Quaranta, 2004, pp. 11-19.

Vado alle conferenze. Di fatto, la net.art è questo: una pratica artistica che ha molto a che fare con la rete. Vieni alla conferenza, incontri cento e più persone straniere. Ecco una rete. (...) Quando ti stai divertendo è come se fossi creativo, e stai producendo qualcosa. Quando fai una bella discussione, quando sei stimolato a cercare nuove argomentazioni, nuove idee, per me questa è creatività, e quindi è arte⁸.

Numerosi sono i festival e le occasioni di condivisione che hanno coinvolto negli anni artisti internazionali attivi nell'ambito della net.art e dei new media⁹. Lo spirito che anima il periodo 1995-2005 è ben descritto nel catalogo della mostra *Connessioni Leggendarie* (2005) a cura di Luca Lampo del gruppo [epidemiC]:

La scena net.art non è stata prodotta da strategie o denaro, ma da persone con particolari entusiasmi e attenzioni verso un mutamento epocale. Persone che, per sfatare una leggenda, si muovevano e si incontravano nel mondo fisico quanto in quello virtuale. Case e ospitalità, feste e cene, treni e aerei verso città dove qualcuno, dal nulla, si era inventato un festival, un appuntamento... migliaia di chilometri per presentare una propria mailing list, un falso sito, un programmino o un'idea, oppure solo per esserci, esser-

⁸ La citazione è tratta da Desceriis, Marano, 2003, p. 200. Il testo originale si trova sulla mailing list "Nettime", e-mail di Josephine Bosma, "Vuk Cosic interview: net.art per se", 27 settembre 1997, intervista con Josephine Bosma in occasione dell'evento *net.art.per.se* di Trieste (1997) <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>. Dal 1997 al 2006, Josephine Bosma ha realizzato diverse interviste ai principali componenti del network della net.art pubblicandole sulle mailing list "Nettime" <www.nettime.org> e Rhizome <www.rhizome.org>. Il database di queste interviste, insieme a numerosi saggi, articoli, testi di conferenze si trova nel Josephine Bosma's Database: <<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=frontpage>>. Un altro critico della mail art molto attivo nel periodo, è il tedesco Tilman Baumgärtel, che fra i vari testi sull'argomento, ha scritto i libri: *net.art – Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 1999 e *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 2001. Sito web <www.thing.de/tilman>. Sempre in Germania, sono attivi a livello critico anche Inke Arns, ora direttrice artistica dell'Hartware MedienKunstVereins di Dortmund, autrice del libro *Netzkulturen*, Amburgo, Europäische Verlagsanstalt, 2002 <www.projects.v2.nl/~arns> e il direttore di Transmediale Andreas Breockmann <www.v2.nl/abroeck>.

⁹ Basta pensare a festival come *Next Five Minutes* ad Amsterdam e *DEAF Festival for Unstable Media* a Rotterdam, *Transmediale* e *Wizards of OS* a Berlino, *Ars Electronica Festival* a Linz, *Read_me Festival* nell'Est e Nord Europa, *Backspace* a Londra, *World-information.org* e *Public Netbase* a Vienna, *Beauty and the East* e *City of Women* a Lubiana, *Metaforum* a Budapest, *net.art.per.se* a Trieste e *Digital is not Analog* a Bologna e Campobasso (ora *The Influencers* a Barcellona) e alle mailing list Nettime, 7-11, Syndicate, Spectre, Rhizome, Faces, Roulx, Xchange, Rohrpost, Old Boys Network, solo per citare le principali.

ci era già sufficiente per essere stimati, non importa per cosa. Artista, artefice, promotore, curatore, rompiscatole, erano sovente la stessa persona in posti diversi (p. 17)¹⁰.

Una forma di networking che ricorda molto quella descritta nel precedente capitolo sugli Hackmeeting. È singolare, però, come il vivo e prolifero network di artisti e attivisti italiani di cui abbiamo raccontato nascita e sviluppo, abbia solo di rado avuto a che fare direttamente con il network della net.art. Molte delle pratiche in rete realizzate in Italia sono rimaste per lo più sconosciute alla scena internazionale, tranne alcuni casi. Fra questi, Jaromil, gli [epidemiC] e gli 0100101110101101.ORG, i quali sono entrati in contatto sin dall'inizio con gli altri net.artisti e sono oggi comunemente considerati parte del fenomeno net.art.

Marco Deseriis e Giuseppe Marano cercano di dare una risposta a questo interrogativo:

La net.art per noi è soprattutto un connettore, un neurone, un sintagma tra i miliardi di oggetti inerti di cui è fatta la Rete. È la possibilità di trasformare la banale esperienza della navigazione in una narrazione in cui i personaggi e gli autori ridisegnano continuamente i sentieri su cui camminano. Questa è anche la ragione per cui la 'scena italiana' rimane in secondo piano. Al di là della dubbia esistenza (e necessità) di una vera scena nazionale, le caratteristiche dei gruppi e delle pratiche italiane più vicine alla net.art si prestano a una scarsa contaminazione. Al persistente gap tecno-linguistico, si aggiunge la peculiarità dei movimenti italiani, orientati da sempre a un allargamento dei meccanismi di inclusione e partecipazione a discapito della velocità di esecuzione e interferenza (2003, pp. 10-11).

In realtà, come del resto le pratiche qui descritte dimostrano, una scena italiana è certamente esistita e ha prodotto fertili connessioni e numerosi progetti. Tale scena, in particolare quella più politicamente orientata, non si è però mai definita con il termine "net.art" e ha agito principalmente a livello nazionale. Il moti-

¹⁰ La rassegna "Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005" ha ripercorso l'attività di artisti e attivisti della net.art negli ultimi dieci anni. Si è svolta alla Mediateca di Santa Teresa, Milano, 20 ottobre-10 novembre 2005, catalogo ready-made edizioni, 2005. La mostra è a cura di Luca Lampo, con comitato scientifico composto da 0100101110101101.ORG, Marco Deseriis e Domenico Quaranta. Sito web: <www.connessionilegendarie.it>. Il testo è tratto dal catalogo nella voce Ringraziamenti, p. 117.

vo non è stato unicamente un problema linguistico, anche se questo è stato sicuramente un ostacolo (basta notare che molti siti dei gruppi qui descritti sono solo in italiano). Il fattore determinante è stata invece una diversa modalità di percepire il proprio fare artistico, spesso connesso direttamente alle pratiche di movimento (con tutti i benefici o le problematiche derivate).

Come scrivono, infatti, Tommaso Tozzi, Stefano Sansavini, Ferry Byte e Arturo Di Corinto nel 2000:

La storia della telematica antagonista in Italia è simultaneamente anche una storia dell'arte telematica italiana. Ciò significa che per parlare di arte non si deve essere costretti a parlare di atti che si presentano come arte, altrimenti si cade in una confusione che sembra essere latente nel modo in cui viene usata l'etichetta "net.art". Se ad esempio una delle caratteristiche dell'opera d'arte in rete è l'operare collettivamente, il costruire relazioni, ecc. il descrivere quelle situazioni di movimento che hanno diffuso tale attitudine coevolutiva equivale al descrivere dei lavori artistici¹¹.

Appare comprensibile perché, secondo questa visione abbracciata da diversi artisti e attivisti in Italia, le pratiche di arte in rete, e principalmente le dinamiche di networking, siano state prima definite come Hacker Art e successivamente allargate al concetto di Hacktivism. Usando queste definizioni, viene abbandonato il riferimento diretto al medium dando un'importanza maggiore alle dinamiche collettive di orientamento politico-attivista che possono verificarsi in rete, ma anche attraverso altri media. Del resto, anche le pratiche di net.art non avvengono unicamente on-line, come si è visto, ma nella definizione di "net.art" si fa esplicitamente riferimento al medium rete (net).

Per quanto riguarda la definizione di hacktivism, Tozzi e Di Corinto scrivono:

Il termine hacktivism deriva dall'unione delle parole hacking e activism. L'*hacking* è la messa in opera di una particolare attitudine verso le macchine informatiche che presuppone sia lo studio dei computer per migliorar-

¹¹ Testo tratto da *La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia* a cura di Tommaso Tozzi Stefano Sansavini, Ferry Byte e Arturo Di Corinto, con la collaborazione di Avana (Roma), Decoder (Milano), Lamer Xterminator BBS (Bologna), Luther Blissett, Senza Confini BBS (Macerata), Zero BBS (Torino), F. Innocenti e M. Tognoni. Sul web è pubblicato all'indirizzo: <www.hackerart.org/storia/cybstory.htm>.

ne il funzionamento – attraverso la cooperazione e il libero scambio di informazioni tra i programmatori – sia la condivisione del sapere che ne risulta per dare a tutti accesso illimitato alla conoscenza in essi incorporata. *Activism* in senso stretto è il termine americano che indica le modalità dell'organizzazione e della propaganda politica proprie dei movimenti politici di base (*grassroots movements*) e, in particolare, indica le forme dell'azione diretta come i sit-in, i cortei, i picchetti, il boicottaggio delle merci e dei consumi, l'occupazione di stabili e di strade, l'autogestione degli spazi e l'autoproduzione di beni, merci e servizi (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 13).

Il termine *hacktivism* è diffusamente accettato in Italia sin dagli anni Novanta (seguendo la tradizione del *cyberpunk* politico) e comprende quelle pratiche attiviste e artistiche a favore della libertà di espressione e comunicazione, in particolare in rete, ma non solo. Fuori dall'Italia non esiste una lunga tradizione del termine *hacktivism* e molti hacker, come per esempio gli attuali membri del CCC di Berlino, non riconoscono l'hacking come il fare politica e tanto meno il creare arte. Nel contesto dell'*activism* americano, però, un altro cyber-attivista e artista, Ricardo Dominguez dell'*Electronic Disturbance Theatre* (EDT), si rapporta direttamente allo stesso termine, come del resto alla pratica del *Netstrike*, per descrivere le proprie azioni a supporto della causa zapatista. L'idea dell'*hacktivism* come pratica di *networking* si dimostra comunque particolarmente riconosciuta in Italia, soprattutto per la presenza di un vasto network di movimento che comprende all'interno artisti, hacker e attivisti del digitale vivo sin dagli anni Ottanta.

Il termine *net.art* sembra quindi essere poco “praticato” negli anni Novanta dagli artisti italiani di “movimento”, ma la definizione non è sconosciuta, sia perché molti artisti e teorici sono iscritti alle liste internazionali come *Nettime*, pur non partecipando attivamente alle discussioni (e qui ritorna il limite linguistico), e sia perché alcune riviste indipendenti, come abbiamo già descritto, diffondono in Italia ciò che avviene oltre confine. Un esempio è il fatto che, a cavallo degli anni Novanta e Duemila, l'artista Giacomo Verde utilizzi espressamente il termine “*net-art*” per definire le sue opere in rete più recenti. In particolare, questo accade per il progetto *Qwertyu*:

Qwertyu sono le prime sette lettere della tastiera pc, potrebbe essere la parola di una lingua antica, fa chiedere “cosa significa?”, aprendo così a molte

possibili riposte. Qwertyu è un'opera di net-art: luogo di incontro tra l'immaterialità del web, la leggerezza della poesia, la materialità dell'architettura, e la transitorietà del suono; un incontro tra i loro diversi specifici in un contesto 'minato' dal timore della "bomba informatica" che fa saltare ad ogni passo i concetti di materia, spazio, tempo e luogo (<www.qwertyu.net/qwertyu/>¹²).

Togliendo il punto (da net.art a net art) i confini si fanno meno definiti e la pratica viene attribuita in Italia a progetti e opere non necessariamente parte del network della net.art internazionale. Una testimonianza di questo fenomeno della fine degli anni Novanta è il workshop per giovani teorici e artisti <.net art>:<Anywhere><Everywhere> descritto in precedenza, organizzato nell'aprile del 1999 a Modena dalla critica Mariacristina Cremaschi (curioso il fatto che il workshop si chiami .net art e non net.art).

All'inizio degli anni Duemila, un po' per l'influenza delle pratiche internazionali, del resto quasi al culmine, un po' per il risveglio degli ambienti accademici fino a quel momento abbastanza ignari del fenomeno, una seconda ondata di giovani teorici e curatori comincia a usare il termine net art per definire le pratiche di arte in rete. Vengono diffuse in Italia le opere internazionali ormai diventate "storiche" e quelle italiane di artisti emergenti che si riconoscono nel termine net.art e che gravitano per lo più in ambienti istituzionali, al di fuori dei circuiti di movimento¹³.

L'uso del termine net art (senza punto), sposta il campo di utilizzo verso ambienti meno politicizzati, che in qualche modo "scoprono l'acqua calda", ma che hanno sicuramente il merito di diffondere nei circuiti più tradizionali dell'arte una serie di pratiche artistiche fino a quel momento conosciute solo da una cerchia

¹² Giacomo Verde e Lello Voce, volantino di diffusione e promozione dell'opera *Qwertyu* distribuito nel 2000 durante l'Hackmeeting di Roma, Forte Prenestino.

¹³ Un'iniziativa che spicca fra le altre in termini di diffusione, cura e visibilità dei contenuti è la rubrica "ExiWebArt", fondata da Valentina Tanni nel 2000, ospitata dal portale artistico Exibart.com. Valentina Tanni si è laureata nel 2001 con una tesi dal titolo "Net Art, 1993-2001" presso l'Università degli Studi la Sapienza di Roma e nello stesso anno, dà vita alla rubrica on-line *Random*, *notiziario quotidiano sulla new media art* <www.random-magazine.net>, tuttora attiva. Un altro giovane critico italiano recentemente attento al fenomeno net.art è Domenico Quaranta, anche lui attivo in Exibart e autore nel 2004 del già citato *Net.Art 1994-1998. La vicenda di Āda'web*, Vita e Pensiero Edizioni, Milano. Il libro deriva dalla sua tesi di laurea in Lettere Moderne presso l'Università Cattolica di Brescia.

ristretta di soggetti. Va anche detto, comunque, che gran parte degli artisti italiani che hanno lavorato negli anni Ottanta e Novanta con il computer e con la rete si sono volutamente tenuti lontani dal cosiddetto “sistema dell’arte”, proponendo una visione artistica no-copyright in opposizione alle dinamiche di mercato e ai normali meccanismi di potere che spesso influenzano determinati ambienti artistici.

Questa sorta di distacco è stato un fattore che ha permesso di sviluppare progetti creativi spontanei e fortemente precursori perché animati da reali utopie, ma è stato anche la causa del mancato riconoscimento del lavoro di diversi artisti. Forse anche perché gli artisti stessi non l’hanno mai voluto circoscrivere in correnti artistiche particolari, vivendolo come una forma di ribellione alle dinamiche gerarchiche e clientelari, nonché come opposizione politica.

Nel novembre del 2002, il critico d’arte Francesco Galluzzi e l’artista Claudio Parrini, in occasione del convegno “Making Art On the Web” (Fondazione Pistoletto, Biella), danno una visione critica della vicenda net art, partendo dalle dinamiche di networking degli anni Ottanta, passando per la diffusione di internet a livello di massa degli anni Novanta e riflettendo di conseguenza sulle dinamiche dell’arte in rete di inizio Duemila. Riferendosi alla situazione degli anni Novanta, con la diffusione del modello internet nella comunicazione, scrivono:

Nella società si diffonde il mito di Internet come nuova frontiera di una comunicazione totale, orizzontale e globale, in grado di garantire a tutti un momento di gloria, o almeno di visibilità e di uscita dall’anonimato. Comparire su Internet (qualsiasi cosa questo voglia dire) crea un’illusione di amplificazione vertiginosa degli effetti della partecipazione a un talk-show televisivo. Avviene così un curioso fenomeno di proliferazione di siti d’artista che non si misurano coi problemi posti dalla comunicazione telematica. Artisti e scultori dilettanti sperano di incontrare la fortuna – intesa come la possibilità che un critico influente, colpito dal loro lavoro (mai incontrato prima in galleria o in un museo) durante un surfing sul web, si faccia artefice della loro fortuna. O più modestamente, che almeno qualcuno guardi il loro lavoro. Di nuovo si radicano (avanguardia della new economy!) nel mondo telematico della deterritorializzazione e della desoggettivazione, i paradigmi dell’individualità e dell’autorialità. Con una differenza non da poco. Il territorio telematico è ancora inesplorato, la vita in rete è sperimentale, anarchica. Non è ancora regolata da modelli di gerarchizzazione (Galluzzi, Parrini, 2002).

Continuando, Francesco Galluzzi e Claudio Parrini descrivono la situazione all'inizio degli anni Duemila, durante il boom della new economy. Pur non escludendo la componente innovativa e dirompente di progetti comunitari come lo sviluppo di Linux, Gnutella e Freenet, sottolineano l'emergere di sempre più opere individuali in rete, che consistono nella vendita diretta e nell'asta on-line dei propri lavori. Riportiamo una lunga citazione, ancora indicativa del nostro presente, pur dopo il cosiddetto crollo della new economy:

Internet è diventata uno strumento tra gli altri, anche se conserva (specialmente per gli artisti) una certa suggestione, che però sembra legata al suo carattere "nuovista" più che alle potenzialità sociali che la pratica di rete potrebbe scatenare. Anche gli artisti "tradizionali" (il termine deve essere inteso in relazione ai modi di partecipazione al sistema dell'arte, non è un giudizio di valutazione sulla qualità del lavoro) progettano operazioni online, che però ripropongono generalmente, su nuovo supporto, i problemi e gli atteggiamenti già presenti nell'arte offline. Così come, ad esempio, molti artisti propongono dei video in mostra senza per questo diventare specificatamente videoartisti. La rete, quindi, smette di essere un "luogo" problematico, per essere semplicemente un "luogo" di nuovo tipo. Per la rete come per il video si è esaurita la forza propulsiva dello "specifico del mezzo" (per usare una definizione mutuata dalla critica cinematografica degli anni Settanta), tanto da far correre il rischio di apparire anacronistici e tautologici molti discorsi sulla net art rispetto all'attuale "stato dell'arte". (...) La nascita di siti d'artista convenzionali, e della logica dei portali, come dell'indicizzazione dei motori di ricerca su parametri funzionali alle logiche della new economy, infatti, ha avuto come primo effetto quello di esautorare l'orizzontalità, l'eterogeneità che caratterizzavano i primi tempi di divulgazione delle pratiche dell'arte su internet. Paradossalmente (ma forse non troppo), la new economy dell'arte ha sortito l'effetto di imporre alla vita della rete un sistema di relazioni e di valori che trova le proprie legittimazioni, la propria disciplina, fuori dalla rete – che diventa, in questo senso, un mero contenitore (*ibidem*).

Come Galluzzi e Parrini scrivono, da una parte vive lo sharing, la condivisione di materiale attraverso i file, la filosofia del peer-to-peer, lo scambio tra pari a pari, ambedue prerogative essenziali del networking e dell'etica hacker; dall'altra molti artisti singoli "mettono in piazza" in internet le proprie opere vendendole al maggior offerente. Attualmente non è più possibile, a mio parere, fare arte e attivismo senza confrontarsi con certe dinamiche

di mercato. Il segreto sta forse nel trovare nuove strategie per piegare tali dinamiche a proprio vantaggio, agendo come dei virus creativi all'interno di un sistema che necessita sempre di nuova linfa, senza però perdere la propria freschezza e identità.

Forse oggi è più intelligente provare a confrontarsi piuttosto che a scontrarsi. Una volta appurato che le dinamiche di profitto si auto-replicheranno sempre, forse la strategia vincente è riuscire a intervenire in questo processo come attori determinanti piuttosto che come spettatori impotenti o come oppositori spesso funzionali proprio a ciò che si vuole distruggere.

Gli artigiani del codice

Nel 2003, durante un'intervista per la rivista CyberZone, ho chiesto a Jaromil (nickname per Denis Rojo), programmatore GNU/Linux italiano residente ad Amsterdam, che significato avesse per lui la parola "etica hacker":

Più che di etica parlerei di attitudine. È la voglia di metterci le mani dentro, di non rassegnarsi a usare senza comprendere, a gettare senza riparare, ad accettare passivamente delle regole che spesso possono essere confutate, rotte, violate generando nuove allettanti possibilità. Un hacker è curioso e irriverente, incredulo e cerebrale, razionale quanto basta da sapersi deliziare nell'irrazionalità irraggiungibile del caso (o kaos che dir si voglia), estatico ammiratore di frattali ed eloquente ministro dell'entropia che vagheggia in rete. La consapevolezza del valore delle informazioni nel mondo d'oggi che porta l'hacker a organizzare la propria rivoluzione sulla base della condivisione del sapere, un ideale esperimento di redistribuzione del potere che non ha precedenti e che costituisce la più visionaria, egualitaria e deliziosamente caotica risposta al teorema di Hobbes in cui il sapere è potere: le informazioni vogliono essere libere! (2003, pp. 42-46)¹⁴

Nelle opere di Jaromil le idee di networking, sperimentazione artistica, hacking e attivismo politico coesistono in armonia. La sua attività è l'esempio concreto di quanto abbiamo descritto nel

¹⁴ L'intervista si trova on-line anche su <http://0100101110101101.org/texts/cyberzone_generic-it.html>.

capitolo precedente parlando di social hacking: come programmatore utilizza espressamente free software e come artista (o meglio, artigiano, come lui sottolinea), si occupa di realizzare progetti e opere in cui il tema della condivisione di risorse e accessibilità della tecnologia è centrale. Jaromil si definisce un Rasta Coder <<http://rastasoft.org>> e questo appellativo cela una filosofia che non ha unicamente a che fare con l'aspetto esteriore, ma evidenzia un'attitudine di pensiero e azione che Jaromil applica alla sua attività di programmazione e al suo definirsi "artigiano del codice".

Come scrive Armin Medosch in *Roots Culture, Free Software Vibrations "inna Babylon"* (2005), si può fare un paragone diretto fra la *roots culture* propria degli hacker e il *roots reggae* nato in Giamaica. La *roots culture* rappresenta l'orgoglio hacker di essere la *root* di un sistema Unix (incluso il sistema operativo GNU/Linux), cioè il cosiddetto super-user che possiede tutti i "privilegi" di accesso alla macchina e può gestire altri *accounts*. Il *roots reggae* è uno specifico tipo di musica reggae con influenze ritmiche africane. Questo è strettamente collegato al movimento di base Rastafari originato in Giamaica negli anni Trenta. Il Rastafari è stato il movimento di espressione e lotta dei lavoratori giamaicani di origine africana in opposizione al razzismo, colonialismo e lo sfruttamento capitalista. È un movimento "ibrido" influenzato dal *drumming style*, dalla tradizione agricola e dall'organizzazione sociale e alimentare africana e dalle sonorità R&B, soul, della black music americana. Il Rastafari è diventato molto popolare negli anni Settanta attraverso la musica reggae di Bob Marley and the Wailers con la conseguente diffusione dello "stile dread", le cosiddette "treccine", un vero e proprio status-symbol per molti che si sono riconosciuti in un certo stile di vita e di pensiero.

Armin Medosch sottolinea le similarità fra movimento Rastafari, visto come resistenza politica e lotta per la libertà, pace e giustizia di fronte all'oppressione, e etica hacker, propria della comunità hacker internazionale, che agisce per l'apertura dei canali di comunicazione e la condivisione del codice proponendo un approccio costruttivo in relazione ai computer e ai network.

Nel lavoro di Jaromil, aperto sostenitore (e praticante) dello stile rasta, l'approccio alla tecnologia è finalizzato a dare vita a processi aperti e l'uso del computer diviene un mezzo di libertà e non un fine ultimo.



rastasoft.org

Jaromil, "Rastasoft Lion", 2003.

Tutte le sue creazioni sono liberamente disponibili in rete sotto licenza GNU General Public License (promossa dalla Fondazione per il Software Libero <www.fsf.org>). Non per nulla, il suo lavoro è in rete dal 1991, attraverso la rete CyberNet, e la sua prima esperienza con il computer si colloca proprio nel periodo delle reti amatoriali antagoniste italiane. Come si legge nel suo sito, Jaromil è co-fondatore nel 1994 dell'associazione no-profit Metro Olografix, per la diffusione della telematica con base a Pescara, in Abruzzo <<http://olografix.org>>. Metro Olografix è una comunità virtuale fondata sulla libera circolazione delle informazioni, sul concetto di villaggio globale, sulla possibilità di prendere decisioni su base democratica ed è nata nel 1994 come una BBS¹⁵.

¹⁵ Fra i numerosi membri di Metro Olografix segnalò Stefano "Neuro" Chiccarelli, autore insieme ad Andrea Monti del libro *Spaghetti Hacker. Storie, tecniche e aspetti giuridici dell'hacking in Italia* <www.spaghetthacker.it>. Stefano Chiccarelli è stato inizial-

Nello stesso periodo, Jaromil ha partecipato attivamente all'esperienza del FreakNet Medialab di Catania e ha collaborato con la compagnia Giardini Pensili dal 1998. Le sue "roots" (radici) si trovano quindi in Italia, ma la sua attività è proseguita prima a Vienna in Austria, in cui nel 2000 ha fondato il network di auto-produzioni Dyne.org <<http://dyne.org>> e poi ad Amsterdam, in Olanda, dove collabora con l'istituto Montevideo Time Based Arts <www.montevideo.nl> ed è sempre attivo negli ambienti dell'autogestione. Jaromil fa inoltre parte del collettivo dell'ASCII, Amsterdam Subversive Center for Information Interchange, un laboratorio di comunicazione stile HackLab italiano, con base in un edificio occupato della città (<<http://scii.nl>>). Come Jaromil spiega:

L'accessibilità è una chiave di volta per due miei progetti, nel tentativo di sviluppare strumenti utili per i meno esperti, per chi è meno interessato a imparare contorte formule informatiche, ma semplicemente vuole sfruttare le sue più recenti potenzialità. Il primo è *MuSE*: un software per fare radio in rete che offre una interfaccia grafica intuitiva <<http://muse.dyne.org>>; il secondo è *dyne:bolic* GNU/Linux¹⁶, un intero sistema operativo che gira direttamente da cd-rom, senza bisogno di installare nulla, anch'esso configurato in modo da suggerire la sua stessa operabilità e rendere il più naturale possibile l'interazione (<<http://dynebolic.org>> (*ibidem*)).

Fra gli altri progetti di Jaromil, *FreeJ*, per veejay e manipolazioni video in tempo reale (<<http://freej.dyne.org>>), e *HasciiCam*, per permettere l'ascii video streaming convertendo il segnale video in caratteri ascii utilizzando le Aalib, librerie di Linux, e dando vita a un'estetica visuale del codice di programmazione (<<http://ascii.dyne.org>>). Inoltre, Jaromil viene comunemente considerato come parte della comunità della net.art internazionale, sia perché ha collaborato direttamente con molti soggetti, come

mente sysop della Neuromante BBS di Pescara, nodo della rete CyberNet. Fra i vari eventi organizzati da Metro Olografix, il Metro Olografix Crypto Meeting (MOCM), nato allo scopo di presentare in maniera divulgativa i principi della crittografia per farne comprendere l'importanza e le modalità di applicazione <mocm.olografix.org>.

¹⁶ Dyne:bolic è stato creato in perfetto stile-hacker, attraverso la collaborazione di diversi individui, fra cui molti attivisti del codice italiani come Smilzo, Bomboclat e c1cc10. Per l'elenco completo dei co-autori, si veda <<http://dynebolic.org/index.php?show=authors>>.

il Future Lab dell'Ars Electronica Center di Linz, e sia perché ha realizzato personalmente delle opere di net.art, durante la sua permanenza a Vienna e Amsterdam.

Ritornando al punto quinto dei principi dell'etica hacker di Steven Levy descritti in precedenza, *con un computer puoi creare arte*, “gli hacker apprezzavano enormemente quelle tecniche innovative che permettessero ai programmi di fare operazioni complicate con pochissime istruzioni. Più corto era il programma, più spazio c'era a disposizione per altri programmi e più velocemente girava il tutto” (1984). Da questa riflessione, emerge che il codice del programma possiede una bellezza propria e anche lo stile di programmazione presenta una certa estetica. È proprio Jaromil a mettere in pratica questo principio creando il suo *Unix Shell Forkbomb* (2002):

```
:(){ :|:& };
```

La Unix Shell Forkbomb è definita “la più elegante *forkbomb* mai scritta” (Cramer, 2004). Una stringa di codice apparentemente semplice che è in realtà un virus per un sistema Unix: appena è fatto girare, si replica in maniera ciclica provocando il crash della macchina. Tuttavia, come scrive Josephine Bosma, non è tanto importante il fatto che la macchina si blocchi, quanto la filosofia che c'è dietro l'opera. La Unix Shell Forkbomb è stata selezionata per la mostra “I Love You” presso il MAK, Museo di Arti Applicate di Francoforte, nel 2002 (www.digitalcraft.org) e per l'evento “P0es1s, Digitale Poesie” presso il Kulturforum di Berlino, nel 2004 (www.p0es1s.net). Come infatti Jaromil sostiene, la *forkbomb* è pensata per tutti coloro che svendono la rete come una zona sicura per la società borghese, dimostrando come i virus caotici siano invece da considerarsi spontanee composizioni, poesie che causano imperfezioni nelle macchine, specchio della ribellione digitale.

Fra le altre opere artistiche di Jaromil, il progetto di net.art *Farah*, nato dalla necessità di documentare attraverso le voci della gente ciò che della vita e cultura palestinese è ancora rimasto incontaminato dopo anni di guerre e violenza (<http://farah.dyne.org>), e la performance teatrale collettiva *Tubocatodico*, che vede un attore interagire con suoni audio e immagini video, mettendo in sce-

na l'uso quotidiano della televisione da parte di uno spettatore qualsiasi <tubocatodico.dyne.org>¹⁷.

Jaromil ha collaborato di recente con Giacomo Verde in occasione del workshop "T&T Zone-laboratorio di Tecnologi&Teatro", incontri su teatro e tecnologie visive presso il Metarock Live Club di Firenze <www.lacittadelteatro.it> (2005). Il lavoro creativo di Jaromil e Giacomo Verde presenta diversi punti di contatto, soprattutto per quanto riguarda l'uso artistico della videocamera, l'HasciiCam per Jaomil e la web-cam per Giacomo Verde <www.verdegiac.org>.

Anche Giacomo Verde può essere considerato un vero e proprio artigiano del codice e del segno visivo, per il suo aver sempre lavorato con materiali poveri e agito nella scomposizione e ricomposizione di immagini video, in coerenza con lo spirito hacker dell'informazione. In particolare, il suo progetto *Web-Cam-Theatre* (2001), si propone di utilizzare la web-cam attraverso internet per connettere e visualizzare in tempo reale luoghi e persone lontane <www.webcamtheatre.org>.

L'idea è di realizzare dei brevi eventi teatrali attraverso l'uso della web-cam, utilizzando il piccolo riquadro delle immagini riprese come se fossero un palcoscenico, o meglio, un "piccolo palco planetario".

L'attività artistica di Giacomo Verde, come ho accennato in precedenza, vuole favorire lo svilupparsi di relazioni collettive a partire dalla messa in scena di contesti di rete, in cui la componente *performativa* gioca un ruolo centrale.

Per esempio, in un suo progetto precedente, *Con-Tatto* (1998), si mette in primo piano toccare con mano, fare esperienza direttamente attraverso la tecnologia. L'installazione interattiva prevede la possibilità di instaurare un con-tatto con i media sfruttando la tecnica del *video-loop* e cioè interfacciando fra loro un televisore e una telecamera generando pulsazioni luminose, effetti corridoio, chiocciole rotanti. Si possono inserire le proprie mani o piccoli oggetti fra la videocamera e la Tv al fine di creare gli effetti visivi desiderati (una sorta di *tele-racconto* autodidatta). In secondo luogo, l'installazione permette il con-tatto con un touch-

¹⁷ La performance è realizzata insieme a molti italiani fra cui DinDon, Lele, Mag-One, MikyRy, Pinna, Shezzan, Maresa e GradoZero.

screen collegato a un computer e a un videoproiettore, potendo così navigare in siti web basati su argomenti estetico-politici.

Giacomo Verde, descrivendo l'opera *Con-Tatto*, sostiene:

Si intende segnalare che le varie esperienze di attività sociale, amplificate dalle possibilità connettive della rete, si possano intendere come delle opere d'arte che abbiano superato i limiti della rappresentazione critica del mondo, e dei suoi problemi, per un'azione politicamente estetica tesa a migliorare direttamente lo stato delle cose¹⁸.

Ultimamente, Giacomo Verde è impegnato nel progetto *EutopiE*, contesto di attività artistiche e di comunicazione sulle "nuove utopie" possibili.

Le vecchie utopie sociali sono morte, ma nuovi modi di "immaginare" e realizzare "mondi migliori" si stanno concretizzando "qui e ora" senza rimandare la soluzione delle ingiustizie in un lontano e ipotetico futuro. Eutopia vuol dire "luogo felice" ed è una delle "radici" usate da Tommaso Moro per coniare il termine utopia, nel suo libro del 1516. Il sito di EutopiE contiene proposte di operazioni e materiali artistici sul tema delle nuove Utopie Possibili e si propone anche come spazio per la segnalazione di eventi ed esperienze che riguardino il tema dell'utopia, come luogo di scambio e condivisione di materiali e idee. Chiunque abbia informazioni su eventi, materiali, ipotesi, segni, sogni da segnalare è invitato a farlo scrivendo a: info@eutopie.net (<www.verdegjac.org/eutopie>).

Anche l'Eutopia, come Giacomo Verde sottolinea, è una *root* (radice) dell'utopia.

Tornando al discorso dell'utilizzo artistico, critico e creativo del software e delle sue interconnessioni con la net.art, Florian Cramer sostiene che "il software è qualcosa di esteticamente, politicamente e culturalmente orientato" (2003, p. 6), a proposito dei recenti progetti che utilizzano il codice di programmazione non tanto per sviluppare processi generativi, quanto come strumenti di gioco e sperimentazione.

Sempre nel 2003, Florian Cramer scrive nella mailing list "Net-time":

¹⁸ Il testo è tratto da Verde *Presentazione installazione interattiva CON-TATTO (politico interattivo)*, aprile 1998.

Vedo una importante differenza fra la prima arte concettuale e la software art contemporanea, nel fatto che la prima si è orientata, come Lucy Lip-pard ha scritto, nella “dematerializzazione” e ha usato il termine software (come nella mostra omonima degli anni Settanta di Jack Burnhams o attraverso il magazine “Radical Software”), soprattutto come una costruzione intellettuale purista di laboratorio. Al contrario, la software art contemporanea tratta il software come un materiale impuro (comprendendo errori di sistema, crash della macchina, incompatibilità), non puramente sintattico, ma come veicolo di semantica culturale, rimandi estetici e spesso politici; sperimentazione con i *browser* web e modificazione di giochi sono esempi scontati, ma ancora efficaci¹⁹.

In questo contesto, si collocano le operazioni “virali” del gruppo italiano [epidemiC] <<http://epidemic.ws>>. Queste uniscono sperimentazione creativa sul codice e sulla rete, ironia sui costrutti del linguaggio e *détournement* dei meccanismi comunicativi, plagiarismo e *pranks*, spaesamento per inconsapevoli utenti, committenti e curatori che danno troppe cose per scontate. Gli [epidemiC] sono “un gruppo di una decina di persone che da vari punti di vista professionali e culturali analizzano e ipotizzano aspetti, dinamiche e paradossi prodotti dalla diffusione di massa delle reti di informazione” (Lampo, 2006).

Come racconta Luca Lampo, uno dei membri degli [epidemiC], nella fase precedente alla formazione del gruppo a metà anni Novanta, la MacumbaDigital, un’anonima etichetta post-cyber con simpatie blissettiane, comincia a produrre vari work-in-progress, tra i quali il cd-rom *dis-educational* di plagi e riciclaggi vari dal titolo *AnalFabestia* <www.analfabestia.com>.

Nel 1999 compare una recensione su Neural Online:

Immagini rapide, messaggi inoculati dal soffermarsi sulla retina lo stretto tempo necessario, ripetizioni apparentemente infinite. Quasi una versione nostrana dell’inquietante strada intrapresa dall’aperiodico cd-rom “Blam!” prodotto a New York qualche anno fa, questo “diseducational di microscrittura digitale”, si concede un po’ di megalomania, trendy di questi tem-

¹⁹ Florian Cramer, messaggio “Re: <nettime> Don’t Call it Art: Ars Electronica 2003”, settembre 2003, on-line su: <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0309/msg00119.html>. Il messaggio arriva in lista in occasione di un thread iniziato da Lev Manovich dal tema “Don’t Call it Art: Ars Electronica 2003” riferito all’edizione dell’Ars Electronica Festival di quell’anno dal tema “Code” (Linz, Austria, 2003).

pi, divagando fra perversioni erotiche, *frame* da pellicole poco conosciute, e un'animazione fatta di scatti successivi, in un loop continuo che nei toni si attesta come una deliberata aggressione visivo/sonora. Uno schema narrativo attuale, disturbante, e necessario virus per creare anticorpi all'assuefazione e all'assipimento Tv-indotto (<www.neural.it/no19/no19.htm>).

Questo è stato l'ingresso nella *net culture* degli [epidemiC], anche se il nome del gruppo arriverà "ufficialmente" più tardi. Successivamente, gli [epidemiC] danno vita al *Ribaltatore* <<http://ilribaltatore.net>>, "un generatore casuale di grammatica italiana che in principio viene utilizzato per spargere equivoci 'virali' su forum/maillinglist/chat 'alla moda'" (Lampo, 2006).

La leggenda metropolitana che un "bizzarro gruppo di poeti-hacker sta scrivendo un nuovo virus informatico" raggiunge nel 2001 gli 0100101110101101.ORG, i quali propongono di far partecipare il progetto al festival D.I.N.A., Digital Is Not Analog, edizione 2001 a Bologna: nascono formalmente così gli [epidemiC]. Luca Lampo racconta lo spirito con cui si è formato il gruppo, che ben rappresenta anche il perché del carattere irriverente e ironico di molte sue opere: "L'unico requisito per partecipare era: avere già un'occupazione ben pagata – onde evitare ambizioni dettate dalla fame o auto-referenziali tentativi di promozione del gruppo. In tre anni di attività è stato spedito un solo comunicato stampa. Just for fun!"²⁰.

Durante il D.I.N.A. Festival del 2001, gli [epidemiC] presentano il manifesto *Virii Virus Viren Viry* sulla bellezza del codice sorgente del virus informatico. In questo contesto, gli artisti commissionano a Franco Berardi (Bifo) il reading *Love Letter*, interpretazione vocale del codice sorgente del virus *I Love You* (<[www.kinakuta.it/\[epidemiC\]/loveletter2001.mpg](http://www.kinakuta.it/[epidemiC]/loveletter2001.mpg)>). Analoga esperienza di lettura dei codici letterari, testuali e poetici si è ripetuta a Francoforte, durante l'inaugurazione della mostra "I Love You, Computer Viruses Hacker Culture", (Digitalkraft, 2002, MAK) già citata in precedenza. Tale reading-evento, chiamato *Code Slam* ha visto la presenza di Florian Cramer, che ha selezionato i

²⁰ Luca Lampo, mail personale dall'oggetto "Info varie sugli epidemiC", ricevuta nel gennaio 2006.

testi, gli stessi [epidemiC], Jaromil e gli 0100101110101101.ORG. La sperimentazione sui virus artistici da parte degli [epidemiC] trova in seguito una vetrina prestigiosa durante la 49esima Biennale di Venezia (2001) con la realizzazione, insieme agli 0100101110101101.ORG, del virus *Biennale.py*, scritto in linguaggio Phython.

Il virus si manifesta attraverso diversi media: il codice viene esposto su un cartellone nel padiglione sloveno della Biennale, stampato in magliette e distribuito attraverso un cd-rom. In *Biennale.py*, il codice si fa “animato” e racconta, attraverso il linguaggio di programmazione, la vicenda di un virus che partecipa a una festa, conosce gente e alla fine si accoppia spinto dall’irrefrenabile desiderio di replicarsi: *party...my body...fornicate...(guest)*.

Quando *Biennale.py* contagia un computer esegue le intenzioni già dichiarate metaforicamente. Si moltiplica infettando tutti i programmi di tipo Phython. A seguito della sua diffusione, la Symantec Corporation, leader mondiale di sicurezza informatica, identifica *Biennale.py* e ne inizia la caccia. Da questo momento, se un computer è protetto da programmi antivirus, *Biennale.py* viene immediatamente individuato, interpretato come un oggetto nemico ed eliminato (Lampo, 2005, p. 68)²¹.

Nel 2002, gli [epidemiC] passano alla creazione di un programma creativo che gioca con uno dei mezzi più intimi per i *computer users*, la posta elettronica. “Siccome i virus continuavano a essere visti come ‘danneggiamento’ alle informazioni o ai computer, abbiamo cominciato a ipotizzare un tipo di programma che potesse danneggiare direttamente la persona che utilizza il computer e le informazioni digitali”, racconta Luca Lampo. Infatti, viene ideato *downJones sendMail*, un programma che non fa danni visibili nel computer, ma è sottilmente concettuale: inserisce frasi di senso compiuto all’interno dei testi delle mail degli utenti, cambiandone completamente il significato senza che il mittente se ne accorga e in modo che neanche il destinatario noti alcun segno di “intrusione”. Frasi come “ma non ne sono sicuro”, “ma credo di amarti”, “ma mi provoca dissenteria”, “anche se l’ultima volta

²¹ Un anno dopo, però, il virus viene “esposto” a Francoforte e la Symantec è tra gli sponsor della mostra!

ho mentito”, “a proposito, mi presti i tuoi collant?”, si inseriscono nei testi delle mail giocando con il linguaggio. Come scrive Domenico Quaranta descrivendo *downJones sendMail* “il danno massimo è quello che va a intaccare una relazione umana, sia essa un rapporto di lavoro, personale o diplomatico. Se un virus del genere venisse diffuso, non saremmo più sicuri di nulla di quanto riceviamo. Mettendo in dubbio la nostra fiducia nell’inalterabilità dei dati, *downJones* rende evidente la centralità della comunicazione, e i pericoli derivati da un’alterazione del suo flusso” (*ivi*, p. 51).

L’arte virale degli [epidemiC] prosegue con la creazione del “Brand Virus” *Bocconi.vbs*, un *worm* che, una volta eseguito, si moltiplica via mail diffondendo il nome “Bocconi” per la felicità dell’Università, la quale, come Luca Lampo racconta ironicamente, non si dimostra molto contenta ma consegna ugualmente il compenso agli artisti... <<http://epidemic.ws/bocconi/version.html>>.

Successivamente, il gruppo dà vita al programma *AntiMafia – The Action Sharing* che, a nostro parere, incarna concretamente il concetto di software art come espressione artistica culturalmente e socialmente orientata e si ricollega a molte pratiche di social hacking descritte nei capitoli precedenti <<http://epidemic.ws/antimafia>>²².

AntiMafia si presentava come un software commerciale per Windows (il codice era però in licenza GPL). Il suo scopo era unire esperienze di dissenso e protesta come Netstrike e Floodnet a un’architettura più consona alle reti digitali: il *peer-to-peer*, che in quel periodo stava cominciando a diventare di largo utilizzo con la pratica del “File Sharing”. Con AntiMafia anziché condividere documenti, si potevano condividere o proporre azioni. In questo caso, azioni di disturbo verso server web o di posta elettronica. Il programma avrebbe fatto il resto, il “lavoro sporco” :-). Chiunque poteva proporre una protesta contro qualcosa. Il *ranking* delle adesioni avrebbe moltiplicato in modo esponenziale l’efficacia, la “portata” della protesta. In modo molto anarchico e democratico la figura del “leader” sarebbe scomparsa. Ovviamente era una provocazione. Ma il software era reale e il suo codice sorgente, pubblico. Mancava solo una funzione: un banale *denial of service*. Trenta righe di codice che avrebbe potuto scrivere un qualsiasi program-

²² Un video inedito del progetto *AntiMafia – The Action Sharing* si trova su: <<http://epidemic.ws/antimafia/AntiMafia.rm>>

matore. Nessuno le scrisse. *AntiMafia* era basato su protocollo Gnutella. Ora è vecchio, ma forse un giorno qualcuno lo riscriverà su protocolli più avanzati, come eMule o Torrent e torneranno di moda le proteste digitali... (mail personale di Luca Lampo del gennaio 2006).

Dopo la partecipazione a “CODeDOC” nell’ambito dell’Ars Electronica Festival 2003, in cui gli [epidemiC] presentano un programma dal nome *Double-Blind Invitation* <<http://epidemic.ws/double-blind>> causando l’invio inconsapevole da parte della commissione di inviti al Festival ad alcuni programmatori altrettanto inconsapevoli, il progetto è da considerarsi concluso, anche se diversi suoi membri rimangono singolarmente attivi²³.

Oltre i limiti della rete

Come abbiamo visto descrivendo il lavoro di *arte virale* degli [epidemiC], non sempre fare networking significa essere *politically correct*, anzi, a volte è proprio giocando che i cosiddetti “errori di sistema” (non solo della macchina) che si può fare *social hacking*. Come abbiamo già visto, l’hacking sociale proviene da due principali istanze: quella di porre al centro l’idea del fare rete, del condividere collettivamente, dell’utilizzare la tecnologia secondo modalità politicamente orientate e quella di creare un tempestivo *hack* del sociale, svelando i retroscena del senso comune e giocando con le strategie mediatiche e comunicative.

Nel secondo caso, parliamo sempre di hacker, o meglio di *hacker culturali*. La cosiddetta etica hacker, se considerata senza moralismi e giudizi di valore, assume un carattere orientato all’azione in rete vista come svelamento e, secondo quanto Steven Levy insegna nel terzo principio fondamentale dell’etica hacker, come messa in critica dell’autorità per promuovere il decentramento. Un hacker, quindi, rimane sempre tale anche se, per dimostrare che l’informazione deve essere libera e decentrata, opera delle azioni “al limite”. Ciò non significa legittimare atti distruttivi senza sen-

²³ Luca Lampo, per esempio, ha curato la rassegna “Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005”, alla Mediateca di Santa Teresa, Milano, 20 ottobre-10 novembre 2005, già più volte citata.

so, ma promuovere azioni critiche, consapevoli, che per essere realmente costruttive e operare una reale destrutturazione delle logiche di potere, possono anche farsi felicemente (ed efficacemente) “amoralì”. Oppure, dare origine a una nuova “morale”, quella di non averne nessuna, soprattutto in caso di appropriazione di opere altrui se protette da copyright o in forma di sistema chiuso e imm modificabile. In questo senso, “l’unica responsabilità di un artista è essere irresponsabile” (<http://0100101110101101.org/texts/cyberzone_generic-it.html>).

Gli hacker culturali possono inizialmente agire “in sordina”, ma una volta che l’*hack* viene realizzato, lo svelano nella più totale trasparenza, per mettere in luce molto spesso dei *bugs* sociali e mediatici fino a quel momento sconosciuti o comunemente accettati. Come Luther Blissett insegna, è possibile appropriarsi delle logiche con cui la “mediasfera” si alimenta, comprenderle, svelarne i meccanismi e trovare nuove modalità di risposta e di protesta, giocando con le dinamiche di una società che parla per immagini e si esprime attraverso appartenenze formali e codici immateriali. La rete e gli altri media, dalla carta stampata alla televisione, si fanno territorio funzionale per diffondere pratiche “virali”, dando vita a beffe mediatiche e azioni a suon di comunicati stampa rivelatori.

Un esempio estremamente significativo è l’attività degli 0100101110101101.ORG, una cyber-entità ribelle autrice di numerosi colpi mediatici. Non per niente, il duo bolognese composto da Eva e Franco Mattes proviene dall’esperienza Luther Blissett, mettendo concretamente in pratica il concetto di “avere la massima visibilità con il minimo sforzo” <<http://0100101110101101.org>>.

Conosciuti inizialmente grazie alla beffa di Darko Maver, hanno successivamente portato avanti azioni rivolte a smascherare le strategie di media e sistema dell’arte operando azioni di plagio e *détournement*.

In particolare, nel caso di Darko Maver, datato 1998-1999, gli 0100101110101101.ORG diffondono la storia di un artista sloveno, autore durante la guerra di opere ritenute anti-patriottiche e successivamente perseguitato e rinchiuso in carcere nel 1997. Come si riporta nei comunicati che diffondono il caso, Darko Maver è un artista sloveno che ha realizzato scenari di omicidi in case abbandonate, esponendo manichini squarciati

per dimostrare la violenza delle torture durante il conflitto nella ex-Jugoslavia. La vicenda dell'artista trova grossa solidarietà in Italia, soprattutto dopo la notizia della sua morte in una prigione del Kosovo e vengono organizzate diverse mostre commemorative, alla 48esima Biennale di Venezia, al Livello 57 di Bologna e al Forte Prenestino di Roma. Il problema è che Darko Maver non è mai esistito, ma nessuno pensa di andare alle origini della "leggenda" e quindi il caso viene diffuso come episodio di censura e sopruso <http://0100101110101101.org/home/darko_maver>.

All'inizio del 2000, gli 0100101110101101.ORG scrivono un lungo comunicato stampa e la beffa viene rivelata a tutto il mondo attraverso la rete, dichiarando di essersi inventati l'intera esistenza di Darko Maver. I titoli dei giornali gridano: "Abbiamo svelato i trucchi dei critici" (Caronia sull'Unità, 14 febbraio 2000). Infatti, gli 0100101110101101.ORG hanno dimostrato come, in molti ambiti istituzionali (ma anche di movimento), tante notizie siano accettate acriticamente dando origine a miti, leggende e celebri artisti.

Sempre nel 1999, gli 0100101110101101.ORG organizzano il "furto" della galleria d'arte Hell.com, un sito d'arte accessibile solo a un ristretto nucleo di utenti attraverso password e protetto da copyright. Comincia così la serie delle *fakes*, che "attacheranno" direttamente i siti dei principali artisti di net.art, realizzando copie delle loro opere perfettamente identiche alle originali. Una "strategia del copia-incolla", come gli stessi 0100101110101101.ORG la definiscono, che dopo Hell.com colpisce i siti di Art.Teleportacia.org e Jodi.org, pilastri riconosciuti della net.art internazionale <<http://0100101110101101.org/home/copies>>. Hell.com apre immediatamente una causa per violazione di copyright e la stampa internazionale inizia a discutere su temi come autenticità e copyright in rapporto all'arte in rete.

In internet, infatti, non ha senso parlare di originalità: ogni file è riproducibile all'infinito senza perdita di qualità, e ogni copia è identica all'originale. Inoltre, navigando nella rete, tutto ciò che viene visualizzato è immediatamente memorizzato dal proprio hard disk e, di conseguenza, fatto proprio.

Come gli 0100101110101101.ORG sostengono,

il fatto che la figura dell'autore non sia più così importante non condiziona né la qualità della produzione culturale né la creatività artistica. Questo dovrebbe farci riflettere sulla natura sociale della cultura: nessuno ha idee che non siano state direttamente o indirettamente influenzate dalle relazioni sociali che intrattiene, dalla comunità di cui fa parte. Non esiste il genio isolato dal mondo e ispirato dalla musa, esistono solo persone che si scambiano informazioni e rielaborano quello che è stato già detto in passato, è sempre stato così, la cultura è un enorme e infinito plagio.

La risposta a riflessioni di questo tipo non si fa attendere e, nel 2001, Florian Cramer realizza il “plagio dei plagiaristi”, pubblicando on-line una copia del sito originale degli 0100101110101101.ORG²⁴ e una auto-intervista degli autori, che si rivela poi falsa.

Sempre nel 1999, gli 0100101110101101.ORG realizzano l'azione di *cyber-squatting* (occupazione non autorizzata di indirizzi internet) comprando il dominio *vaticano.org* e mantenendolo per un anno intero come organo di informazione ufficiale della Santa Sede (nessuno si accorge della differenza). In realtà, pur essendo il sito formalmente identico a quello originale, i contenuti presentati sono modificati in qualcosa di molto diverso: testi di canzoni, encicliche rivedute e corrette, cut-up dei contenuti del sito ufficiale, ma assemblati in maniera inusuale. Dopo una battaglia con le autorità religiose, gli 0100101110101101.ORG non ottengono il rinnovo del dominio, ma il sito clonato vive ancora su <<http://0100101110101101.org/home/vaticano.org>>.

Successivamente, realizzano l'opera-virus *Biennale.py* creata insieme agli [epidemiC] di cui abbiamo già scritto, quindi danno origine nel 2002 al progetto *Vopos*. L'idea è quella di riflettere sul controllo planetario a cui siamo sempre più sottoposti: i due indossano sin dall'inizio del progetto e per la durata di un anno, un trasmettitore GPS che, inviando segnali via satellite, rivela sul sito degli artisti la loro esatta posizione geografica. Gli 0100101110101101.ORG sono quindi costantemente “tracciati” nel territorio fisico e con il progetto *Life Sharing* (2000-2003),

²⁴ All'indirizzo <http://0100101110101101.org/other_projects/01vs10> si trova la descrizione del plagio del plagio da parte di Florian Cramer in occasione di un'intervista a cura di Snafu.

lo saranno anche in quello virtuale <<http://0100101110101101.org/home/vopos>>.

Life Sharing è un ritratto digitale in tempo reale, che per due anni diventa lo specchio dell'attività degli 0100101110101101.ORG. Il loro computer diventa un sistema di condivisione aperto e tutti hanno visibilità diretta nell'hard disk degli artisti, compresa la corrispondenza privata. Gli artisti sostengono che la privacy al giorno d'oggi è "stupida" e applicano la loro idea di hacktivism aprendosi in maniera trasparente all'esterno, attraverso una piattaforma basata su Linux <http://0100101110101101.org/home/life_sharing>.

L'opera che farà comunque maggiormente discutere a livello internazionale è *Nike Ground* <www.nikeground.com>. Al passo con i tempi, il progetto riflette sulla pervasività dei brand negli spazi urbani creando un fake-info-point nella città di Vienna, in Austria, in cui i passanti sono informati su un nuovo avveniristico progetto firmato Nike, la celebre multinazionale delle scarpe da ginnastica. Allo stesso tempo, i due creano un sito internet perfettamente in stile Nike, che spiega l'operazione e che si presenta perfettamente in linea con i siti ufficiali della Corporation. *Nike Ground* si propone di sostituire il nome di diverse importanti piazze cittadine inserendovi la voce "Nike" e collocandovi nel bel mezzo un imponente monumento con lo "swoosh", il logo della Nike ormai simbolo mondiale. Per esempio, Karlsplatz, una delle più celebri piazze viennesi, viene rinominata Nikeplatz e gli 0100101110101101.ORG informano del prossimo avvenimento i cittadini curiosi attraverso un credibilissimo info-point posto nella piazza "incriminata".

Ovviamente anche in questo caso è tutto falso, ma la campagna di un mese provoca la reazione indignata dei cittadini viennesi, che vogliono salvare la propria piazza e, naturalmente, del Gruppo Nike, che si dichiara estraneo a tutta l'operazione dando il via a una battaglia legale...

L'aspetto interessante è che questa volta il duo non agisce isolato, ma l'intera performance è prodotta direttamente dalla Public Netbase, un'istituzione di *netculture* di Vienna diretta da Konrad Becker, che dichiara chiaramente che *Nike Ground* è un intervento artistico e che la sua presenza nella piazza deve essere vista come un'appropriazione creativa, finalizzata a manipolare artisticamen-

te i simboli della vita quotidiana. In un certo senso, *Nike Ground* è anche un'inversione di rotta degli 0100101110101101.ORG, che decidono di giocare la loro partita appoggiati da un'istituzione artistica. Gli "avversari" diventano le Corporations, mentre il mondo dell'arte si fa compagno di gioco.

In realtà bisogna chiedersi quanto siano "avversarie" le multinazionali in operazioni come queste, dato che il tutto potrebbe essere visto anche come fonte di pubblicità indiretta per la Nike e come specchio di una nuova creatività che potrebbe portare beneficio d'immagine alla multinazionale. La domanda che rimane irrisolta è se i membri della Nike siano abbastanza svegli per capirlo... forse la risposta è affermativa, dato che il colosso sportivo fa cadere nel nulla la causa legale.

La cosa certa è che gli 0100101110101101.ORG con la loro nuova operazione hanno giocato una beffa a tutta la città di Vienna e a tutti coloro che ci sono cascati in pieno, sia pro che contro la Nike. Nella più recente operazione artistica degli 0100101110101101.ORG, i due livelli, sperimentazione artistica e beffa istituzionale rimangono in sintonia. Ormai gli 0100101110101101.ORG sono conosciuti nell'ambiente dell'arte e in qualche modo il sistema dell'arte è diventato "loro alleato". Rimane invece ancora un territorio di gioco quello delle mega-corporations e i nuovi orizzonti di business. Nell'ultima operazione del duo, tale orizzonte si concretizza con una parola: cinema.

United We Stand, Europe has a Mission è il nuovo *fake-movie* della coppia di artisti, che annovera nel proprio cast star del cinema, da Penelope Cruz a Ewan McGregor. L'idea è quella di presentare per la prima volta nello schermo l'Europa Unita come paladino della giustizia, in uno scenario che vede gli Stati Uniti in lotta contro la Cina, incarnando una delle paure più radicate della potenza oltreoceano. Il film si presenta in perfetto stile Blockbuster, ingaggia autori di richiamo e fa naturalmente chiacchierare i media. Ma ovviamente, il film non esiste, anche se a livello mediatico ha tutti i connotati per essere vero: manifesti affissi nelle principali città mondiali e sito internet ufficiale <www.unitedwestandmovie.com>.

Nel sito degli 0100101110101101.ORG si dichiara chiaramente il film come fake, falso, ma sappiamo bene che tale informazione raggiungerà solo un pubblico "internettizzato", mentre il

resto delle persone crederanno che il film esista veramente. Speriamo che lo creda presto anche un produttore, dato che il film potrebbe a questo punto essere interessante da vedere. Sarebbe l'ultimo colpo del duo di truffatori chiaroveggenti...

Effettivamente uno dei pregi degli 0100101110101101.ORG è sempre stato quello di vedere più lungo degli altri e di saper "ottenere la massima visibilità con il minimo sforzo" (Eva e Franco Mattes, 2000). Tanto che oggi, "Flash Art", la rivista italiana di arte contemporanea più conosciuta negli ambiti istituzionali e più odiata in quelli di movimento, colloca gli 0100101110101101.ORG al centoduesimo posto nei "Top 100: la nuova graduatoria dopo Cattelan" (che comprende però 134 artisti), in base alle opinioni dei migliori critici italiani. Tale classifica appare piuttosto discutibile (anche perché non si riportano i nomi dei critici che l'hanno determinata), ma è utile in quanto espressione delle tendenze attuali nei circuiti del mercato artistico, in particolare in quelli delle gallerie.

Proprio gli 0100101110101101.ORG, che sono nati svelando criticamente i retroscena di questo mondo (si veda l'operazione Darko Maver), compaiono in buona posizione nella classifica, dopo aver iniziato a esporre, nella Galleria Fabio Paris di Brescia, le stampe digitali delle loro opere e altri manufatti che le ricordano. Fra questi, l'installazione *Macchina Perpetua Auto Dis/Infettante* (2003) in cui spicca il virus *Biennale.py*. Tali opere cominciano a essere molto quotate, per tutti gli amanti, un po' tardivi, della cyber-ribellione che fu. Si aspetta qualcuno che, a questo punto, faccia un furto vero e proprio in stile Lupin III, per continuare la tradizione...

L'attuale percorso artistico degli 0100101110101101.ORG può sembrare una contraddizione rispetto alle loro precedenti esperienze, ma va a mio parere interpretato come il raggiungimento di una consapevolezza, mista a una buona dose di cinismo, che dai meccanismi di mercato non si sfugge e quindi è più strategico piegarli a nostro vantaggio. Oppure, semplicemente, il tutto è un'altra beffa al sistema dell'arte, dimostrando che vale sempre la regola dell'ottenere la massima visibilità con il minimo sforzo. Quindi, invece di creare lavori da zero, le operazioni artistiche precedenti vengono esposte come stampe in galleria, traendo profitto proprio dagli stessi circuiti di mercato che un tempo sono "caduti in trappola".

Certo, la beffa rimane, ma si perde però quell'elemento critico che si trovava nelle prime opere firmate 0100101110101101.ORG, che hanno irritato e spaesato, con tattica ironia, diversi circuiti di potere da quello artistico a quello ecclesiastico.

Network vs. Network

Corre l'anno Duemila, e proprio a causa di una classifica dei migliori artisti in base al giudizio di critici e galleristi pubblicata nella rivista "Flash Art", il direttore della rivista, Giancarlo Politi, riceve un'inflammata e colorita mail dall'artista Oliviero Toscani, che protesta per la sua posizione non lusinghiera fra i "Top 100". Comincia un fitto scambio di email dai toni molti accesi (fra cui "Caro Direttore, il suo giornale mi fa vomitare", firmata Oliviero Toscani) e nel corso della corrispondenza, nonostante le invettive, Giancarlo Politi propone al fotografo di curare una sezione della nascente Biennale di Tirana. Una Biennale che il direttore di "Flash Art" sta iniziando a organizzare a Tirana, in Albania, coinvolgendo numerosi artisti, che per l'occasione vestono i panni di curatori, fra cui Maurizio Cattelan, Vanessa Beecroft, Nicolas Bourriaud, Francesco Bonami e molti altri per un totale di venti curatori. La ciliegina sulla torta sembra proprio il fotografo Oliviero Toscani, ormai acclamato a livello internazionale per le sue immagini nelle pubblicità trasgressive firmate Benetton, che accetta la proposta promettendo una sponsorizzazione dell'amico Luciano (Benetton). Ma è il vero Oliviero Toscani? Il direttore Politi non sembra chiederselo.

È l'inizio del cosiddetto "complotto di Tirana", forse la migliore beffa mediatica italiana fin qui realizzata, che ha fatto parlare a suo tempo numerosi quotidiani locali e internazionali e ha coinvolto a pieno titolo la cosiddetta "prima rivista d'arte in Europa" e il suo direttore²⁵.

²⁵ Riportiamo la lista delle riviste che hanno trattato del "Complotto di Tirana". Il "Sole 24 Ore", 6 gennaio 2002, dal titolo *Vittime del Complotto di Tirana*, articolo di Manuela Gandini; "Il Giorno", 27 ottobre 2002, dal titolo *Beffa firmata Toscani*, articolo di Marinella Rossi on-line su: <<http://ilgiorno.quotidiano.net/chan/80/7:2670692:/2001/10/27/>>; *Rekombinant*, 8 gennaio 2001, che cita l'articolo del "Sole 24 Ore", on-line su <www.rekombinant.org/old/article.html.sid=1421>; "ExibArt", 24

Autori del leggendario Complotto sono i misteriosi Marcelo Gavotta & Olivier Kamping, pseudonimi di due ignoti che si spacciano per Oliviero Toscani, firmatari di un ciclostilato inviato a tutte le maggiori testate italiane e internazionali. Il plico, contenente il fitto scambio di email fra il finto Oliviero Toscani e il vero direttore di “Flash Art”, è degno dei migliori film gialli, accompagnato da un trattato che spiega le motivazioni artistico-teoriche della beffa.

Il fotografo (falso) propone quattro artisti ancora sconosciuti, per rendere la Biennale di Tirana indimenticabile. Quattro personaggi che hanno realmente anticipato i tempi, ma che purtroppo, sono perfettamente inesistenti!

Il primo, Dimitri Bioy, proveniente da Miami, è dichiaratamente pedofilo e fa video amatoriali hard accompagnato da adolescenti viaggiando fra un hotel e un altro: per la Biennale di Tirana ha proposto una serie di foto di bambine e adolescenti nude; l'artista nigeriana Bola Ecu, racconta invece degli orrori del suo paese, lottando per i diritti umani attraverso immagini stampate su fotocopie; l'italiano Carmelo Gavotta, proprietario di un'edicola di Milano, realizza video pornografici auto-prodotti in perfetto stile trash; infine, la vera perla dei quattro, il fondamentalista Hamid Piccardo, è apprezzato dallo stesso Bin Laden e da Al Qaeda.

Oliviero Toscani (il finto) descrive le sue (finte) creature in un lungo e sentito articolo pubblicato nel numero di “Flash Art Italia” del luglio 2001 e lo stesso testo viene pubblicato nel catalo-

ottobre 2001, dal titolo *Numero 230, Ottobre/Novembre 2001, Flash Art*, recensione della rivista “Flash Art” firmata Massimiliano Tonelli, visibile su: <www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=3319&IDCategoria=81>; “Artforum”, 23 marzo 2002, dal titolo *Tirana*, firmato Francesco Bonami on-line su: <www.artforum.com/talkback/id=1677>; “Raster”, dal titolo *Biennale Tirana* su: <raster.art.pl/prezentacje/tirana/tirana.htm#moni>; la Casa Editrice Derive Approdi, con il libro omonimo fuori commercio firmato Marcelo Gavotta (!) su: <www.unilibro.it/find_buy/product.asp?sku=1931445>; “Artnet”, 4 settembre 2001, dal titolo *Tirana “Biennale Opens”*, su: <www.artnet.com/Magazine/news/artnetnews/artnetnews9-4-01.asp> (che sembrano non essere a conoscenza del complotto); Yahoo! Notizie del 16 gennaio 2002 *Beffa Informatica, artisti inesistenti alla Biennale di Tirana*, firmato Roberto Buonizio <it.news.yahoo.com>, e naturalmente nello spazio Lettere della rivista “Flash Art” di ottobre e novembre 2001, in cui Giancarlo Politi scrive una lettera figuratamente inviata all'artista Maurizio Cattelan.

go della Biennale di Tirana, insieme a quello degli altri curatori. Ne riportiamo un estratto indicativo:

I miei fantastici quattro (permettetemi l'analogia), non hanno avuto consensi esoterici. Per conoscerli meglio mi sono impegnato in viaggi che mi hanno portato dal Marocco alla Nigeria, dalla Florida al Piemonte. Come posso presentarveli qui in poche righe? Sono certo che a dispetto delle apparenze, Dimitri Bioy ama la specie umana come forse solo Keats, il poeta il cui nome fu scritto sull'acqua. Le sue foto sono state volentieri fraintese (come del resto le mie) e perciò qualche insigne giudice americano ha fatto notare che è solo robaccia... Io però so che lui le ama davvero e non può smettere di farle, non sono un vezzo trasgressivo di un artista in cerca di vanagloria, sono per lui una funzione vitale. Bola Ecuà è impegnata da anni nella protesta contro la pena capitale che ancora vige nel suo paese e pare che i suoi lavori siano una ulteriore dura testimonianza degli omicidi legali che perdurano in Africa come in Asia o nelle Americhe. Bola ha sempre rifiutato le tecniche di espressione tipicamente locali, quali la scultura o la pittura che spesso sfociano nell'afrokitsch, e credo sia stata la prima artista africana a usare la fotocopia come mezzo di rivelazione/delazione, una specie di Andy Warhol yoruba che denuncia con la forza delle sue monotone immagini i crimini del governo filo-militarista della Nigeria. Carmelo Gavotta è italiano a tutti gli effetti e questo oggi sembra quasi una colpa. Già, un artista italiano avrebbe almeno l'obbligo di esser famoso. Io comunque non lo trovo meno interessante di Phil Collins o Maurizio Cattelan. Gli short-video di Gavotta ci ricordano con schietta semplicità che oggi la pornografia può essere prodotta da chiunque possieda uno strumento per registrare immagini che ognuno di noi può sperimentare e approfondire come meglio crede. Peccato non mi abbia concesso di presentare la serie dei suoi Loveysecam video, che lui stesso definisce come "capolavori incompiuti di un voyerista cronico". Infine, poche parole bastano e avanzano per introdurre Hamid Piccardo, il quale non si può nominare solo "artista": il suo fondamentalismo islamico lo colloca su un gradino più alto; i suoi sudari (kafan) iscritti con frasi del Corano sull'apocalisse sono puri atti di fede e non sono meno concettuali della religione che egli professa. Osama Bin Laden lo ha proposto come portavoce della Jihad nell'arte²⁶.

Ricordiamo che, al momento della scrittura di questo testo, non è ancora avvenuto l'attentato alle Torri Gemelle di New York (11 settembre 2001), e Oliviero Toscani (in realtà Marcelo Gavotta

²⁶ Firmato Oliviero Toscani, ma in realtà scritto da Marcelo Gavotta & Olivier Kam-ping, pubblicato in "Flash Art Italia", luglio 2001.

& Olivier Kamping) cita espressamente Osama Bin Laden. Ricordiamo anche che la Biennale di Tirana si inaugura il giorno 14 settembre 2001, tre giorni dopo l'attentato di New York e presenta in prima linea proprio un artista appoggiato da Osama Bin Laden. Per lo stesso motivo, l'artista Maurizio Cattelan deciderà di non partecipare, esponendo solo il suo silenzio. Per il (finto) Oliviero Toscani la partecipazione è invece un'occasione imperdibile, perché è falsa come i quattro artisti esposti e dopo l'11 settembre, suona ancora più grottesca.

Ma la beffa non si limita alla presentazione dei quattro artisti invitati alla Biennale di Tirana, ancora più eclatante è la creazione del manifesto di questa, che Oliviero Toscani (il finto) si fa carico di realizzare gratuitamente, dopo che Giancarlo Politi propone la cosa proprio a Fabrica, la factory di grafica fondata da Toscani (quello vero). Il tutto, come la spedizione delle opere degli artisti, non viene mai concertato per telefono e Marcelo Gavotta & Olivier Kamping inviano via mail il poster realizzato. Questo è naturalmente un'altra provocazione: l'immagine rappresenta la bandiera albanese distorta, con un'aquila a due teste come quella dell'Uck. In un paese come l'Albania, sconvolto dai conflitti e circondato da paesi in guerra in cui la gente muore per una bandiera, la proposta di Toscani suona paradossale e pericolosa ed è osteggiata dalle autorità locali.

Ma, grazie alle pressioni del finto Oliviero Toscani e alle minacce di mandare tutto all'aria, il poster passa e il simbolo della rassegna diviene proprio la bandiera, distorta, con su scritto "Biennale di Tirana". Allo stesso tempo, anche le cartoline di inviti sono il frutto dell'astuzia di Oliviero Toscani (il finto): presentate come create da Rocco, suo figlio, in realtà sono ancora frutto dell'immaginazione di Marcelo Gavotta & Olivier Kamping e vengono inviate a diversi membri dell'arte e critica. Fra queste, una rappresenta un'immagine di Osama Bin Laden sorridente, anche qui, cinicamente premonitrice (siamo tra il 2000 e 2001, prima che il nome Bin Laden arrivi a correre sulla bocca di tutti).

Come si legge nei vari articoli a tema, la faccenda dura un anno e mezzo senza che Giancarlo Politi abbia mai sentito la necessità di chiamare al telefono il vero Oliviero Toscani e senza che questi sia venuto a conoscenza del proprio ruolo organizzativo nella Biennale di Tirana. Il nodo si scioglie solo alla fine, a beffa com-

piuta, quando appena pronto il catalogo, il direttore di "Flash Art" lo invia all'indirizzo del vero Oliviero Toscani e naturalmente il fotografo cade dalle nuvole.

Ma la Biennale è ormai inaugurata, il catalogo diffuso e le opere degli artisti (falsi) esposte. Tutto questo, a pochi giorni dal fatidico 11 settembre! Oliviero Toscani non vuol tener conto della genialità del complotto organizzato, che a nostro parere la dice molto lunga su come funzioni il cosiddetto sistema dell'arte italiano e internazionale. Così, assistito da due avvocati, denuncia un ignoto che si spaccia per lui, ma ancora oggi non è chiaro chi siano Marcelo Gavotta & Olivier Kamping. Giancarlo Politi, impotente di fronte alla beffa, scrive nel numero di "Flash Art" di ottobre-novembre 2001 che i due sono dei geni e propone loro una scrivania a "Flash Art", sostenendo che le opere inviate sono delle reali opere d'arte di grande valore. Naturalmente, Marcelo Gavotta & Olivier Kamping non si fanno vivi.

Se vogliamo trovare la "morale" di questa storia, la risposta è che non esiste, ma come nella fiaba del "re nudo" di Hans Christian Andersen, il Complotto scopre chiaramente le carte dei giocatori del sistema dell'arte e dimostra come funzionano i giochi sia nel sistema dell'arte, sia nella nostra evanescente società del presenzialismo e clientelismo. Luther Blissett insegna, ma qualcuno ha imparato la lezione molto meglio del maestro, soprattutto perché ha dimostrato non solo di saper reggere il gioco, ma di poter anche muovere i fili delle marionette in maniera esemplare.

Questo episodio ci dimostra che l'attacco dei marziani di Orson Welles non è poi tanto irrealistico e soprattutto ci fa chiedere: cosa è reale? Cosa propone l'arte oggi? Se tutti noi possiamo fare arte, come Marcelo Gavotta & Olivier Kamping dimostrano con la loro azione, in cui due personaggi inesistenti creano quattro artisti altrettanto inesistenti, le cui opere ancora più inesistenti sono acclamate dall'arte e dalla critica e sostenute dalla "rivista d'arte più famosa d'Europa", che senso ha perpetuare un sistema come questo? Se chiunque, basta sia spinto dalla persona giusta, riesce ad arrivare ai più alti traguardi, ha ancora senso prendere il mercato artistico sul serio?

Il complotto di Tirana dimostra che fare arte oggi è decisamente, e pesantemente, condizionato dal mercato, a sua volta monopolizzato dai mercanti-collezionisti che influenzano il mercato stes-

so, innescando un circolo vizioso che decide chi può essere artista e chi no. Marcelo Gavotta & Olivier Kamping fanno diventare le strategie di mercato dei canoni estetici, dimostrando che questi ultimi nel mondo dell'arte attuale equivalgono a nulla, non esistono, come i quattro artisti fantasma proposti per la Biennale di Tirana.

In un certo senso, il complotto di Tirana dimostra anche che fare arte oggi è condizionato dal networking, inteso come capacità di creare relazioni funzionali a mantenere in vita le strategie di mercato sopra descritte e quindi ad avallare i meccanismi per cui alcune persone sono decretate artisti.

Un networking naturalmente diverso da quello oggetto di questo libro, due forme di creazione di rete che si trovano a coesistere e si scontrano allo stesso tempo: una dettata dalle reti di business, dalle relazioni di potere, dalle amicizie "ai piani alti", che muove pesantemente i suoi passi in un territorio giurassico, presenzialista, superficiale, di poca sostanza, che ha continuamente bisogno di linfa vitale per auto-replicarsi sempre uguale; l'altra che sa come sfruttare le reti, le domina criticamente e le sa portare a proprio vantaggio, perché ne capisce la portata fluida, globale, virale, sa quali sono i punti di forza e le debolezze del sistema.

Come dimostrano il finto Oliviero Toscani, il finto figlio Rocco, i finti quattro artisti e la finta bandiera dell'Albania, il "complotto di Tirana" è solo il riflesso di un'epoca che ha smesso di farsi domande e che può sostituire una faccia a un'altra, basta che abbia i contatti giusti e l'arroganza giusta quando serve. Cinicamente, anche in questo caso la vera arte è stata il network, la rete di relazioni (fra Giancarlo Politi e Oliviero Toscani; tra Oliviero Toscani e Benetton; tra Marcelo Gavotta, Olivier Kamping e Giancarlo Politi; tra Marcelo Gavotta, Olivier Kamping e i finti quattro artisti), orizzontali o verticali che siano. Non sono state determinanti le opere degli artisti (di fatto inesistenti) per la pianificazione della Biennale di Tirana, ma chi c'era dietro di loro, cioè l'immagine commerciale di Oliviero Toscani e dietro di lui un supporto economico della Benetton in cui evidentemente Giancarlo Politi sperava.

La validità dell'azione di Marcelo Gavotta & Olivier Kamping sta anche nell'aver rivendicato il proprio "complotto" alle varie testate *in forma anonima*, per poi scomparire totalmente nel flus-

so della rete. Al momento della rivendicazione alla stampa, i due cyber-fantasma si sono rifiutati di svelare realmente la propria identità, per evitare il successivo effetto-presenzialismo, vanificando poi tutta l'azione di denuncia perpetuata inserendosi nel sistema artistico. Forse proprio per questo, il complotto di Tirana è stato così velocemente dimenticato e i protagonisti che ne sono stati attori e vittime sono ritornati alla loro consueta *routine*.

Nonostante testate di una certa credibilità, come il "Sole 24 Ore", ne abbiano parlato e lo stesso direttore di "Flash Art" abbia discusso pubblicamente la cosa nello spazio "Lettere al Direttore" della propria rivista, la notizia ha avuto vita breve e il virus non ha realmente attecchito. Nonostante il "complotto" sia stato un colpo leggendario che ha fatto in qualche modo tremare molte cattedrali e una riuscitissima opera di net.art, in Italia il fatto è caduto presto nell'oblio.

Complice sicuramente un sistema dell'arte fatto di relazioni amicali, che non si è voluto troppo esporre e che ha preferito dimenticare, e complice anche un meccanismo mediatico che rende gli artisti delle star solo se c'è la possibilità di associarli a dei visi ben precisi da inserire in prima pagina, o se ci sono determinati critici che si fanno carico di parlarne, battendosi per dar visibilità alle loro opere. Del resto, quale critico italiano avrebbe potuto parlarne senza schierarsi contro un sistema che conviene a tutti (critici compresi) rischiando, magari, di rivelare di aver fatto parte di una Biennale fasulla? E d'altra parte, chi del movimento legato all'hacktivismo frequenta gli ambienti del network più "tradizionale" del sistema dell'arte e legge riviste come "Flash Art", o quotidiani come "Il Giornale", per venire realmente a conoscenza di azioni come questa e, soprattutto, intervenire "sporcandosi le mani" col sistema istituzionale dell'arte?

In questo senso, Marcelo Gavotta & Olivier Kamping, pur avendo simulato un'operazione di networking artistico presentando quattro artisti e curando una sezione di una Biennale, non hanno approfittato successivamente della rete di networking che avrebbe potuto supportarli, quella dell'hacktivismo e della net.art. Hanno agito come dei virus nel network dell'arte ufficiale, ma non hanno cercato di trarre beneficio partecipando nel network "antagonista".

Il fatto che Marcelo Gavotta & Olivier Kamping non abbia-

no subito rivelato la propria identità a mezzo comunicato stampa, mostrandosi poi come delle star nei vari eventi d'arte e festival internazionali, ha contribuito a renderli effettivamente dei fantasmi, sia per il network artistico dei galleristi e dei critici, sia per il network della net.art e dell'hacker art.

Due network in qualche modo incommensurabili, che per una volta si sono trovati uno di fronte all'altro, ma che si sono neutralizzati a vicenda rispondendo con il silenzio a una perfetta opera d'arte architettata a tavolino. Anche perché, probabilmente, Marcelo Gavotta & Olivier Kamping non appartenevano a nessuno dei due e quindi nessuna rete li ha "riconosciuti".

Marcelo Gavotta & Olivier Kamping hanno giocato in un vero e proprio non-luogo della rete che ha messo tutti in imbarazzo.

Il "complotto di Tirana", è stata un'operazione artistica forte anche perché ha affondato il coltello nel punto debole del sistema: le strategie di mercato e le relazioni collezionista-mercato-artista. A differenza delle beffe, come possono essere quelle di un artista come Maurizio Cattelan, che in realtà poi strizza l'occhio al sistema, o quelle degli 0100101110101101.ORG, che hanno agito più sul piano del détournement dei meccanismi comunicativi, del plagiarismo e del pranks, i complotti, come quello di Tirana, sono portati avanti con un rigore diverso, che li avvicina maggiormente alle azioni sovversive di stampo politico-radicale. Da qui, la necessità di rimanere "a volto coperto" una volta diffuso il comunicato alla stampa e partita la denuncia legale.

Paradossalmente, però, pur essendo i complotti molto più incisivi delle beffe in termini di messa in critica del sistema, sono più facilmente dimenticabili, proprio perché non associabili immediatamente a un "autore" e perché non sono funzionali a nessun network, pur basandosi sulle dinamiche relazionali di networking.

Il "complotto di Tirana" ci dimostra, quindi, da una parte, che la sfida artistica attuale sta nell'invenzione di nuove modalità d'azione e nuovi contenuti, sempre se interessi ancora a qualcuno; infatti, dall'altra parte, quest'azione ci dimostra cinicamente il contrario.

Divenire media

Un movimento di immagini

Dal 20 al 22 luglio 2001, in occasione delle tre giornate del G8 di Genova, i media hanno posto al centro delle proprie notizie un nuovo soggetto politico e sociale, per cui si trova subito un'etichetta: "No Global". Questa parola viene usata da molti giornalisti per identificare un movimento di lotta e opposizione anti-capitalista alle principali potenze mondiali, sempre più pervasive sul piano politico ed economico. In realtà, il termine "No Global" è una costruzione approssimativa per trovare un nome a delle pratiche difficilmente definibili con due parole e per unire con leggerezza nello stesso calderone soggetti sociali e politici differenti, con storie molto diverse, che vanno dal pacifismo alla lotta per i diritti umani, dalla militanza nelle organizzazioni di base all'anarchia. Questi soggetti, però, presentano in comune la volontà di resistenza verso gli interessi capitalistici dei paesi industrializzati che decidono per il resto del mondo e l'opposizione al conseguente livellamento economico e politico del pianeta dettato dalle dinamiche di potere.

Le azioni di questi collettivi, gruppi e individui, vanno a congiungersi e intersecarsi strettamente in occasione di diversi eventi mondiali, il primo a Seattle nel 1999. Qui si svolge l'incontro della World Trade Organization (l'Organizzazione del commercio mondiale) e per la prima volta, un movimento globale assume visibilità internazionale, tanto che verrà chiamato per l'occa-

sione, sempre dai giornalisti, “il popolo di Seattle” e successivamente “il movimento dei movimenti”.

Molto ci sarebbe da dire e molto è stato detto al riguardo. In particolare, soffermandoci sulle dinamiche di networking che qui ci interessano e rifacendoci alle pratiche descritte nei capitoli precedenti, un fattore sembra caratterizzare fortemente queste esperienze: la capacità di farsi media, di acquistare visibilità partendo dal basso e in particolare l'utilizzo “tattico” dei mezzi di comunicazione e di internet in maniera reticolare. Diverse associazioni cominciano a utilizzare la rete come forma di diffusione di informazioni e coordinamento delle attività di protesta e internet diviene una delle piattaforme principali a livello mediatico per descrivere i fatti di Genova. “Don't hate the media, become the media”, diventa lo slogan di una delle realtà più partecipate nate a cavallo degli anni Novanta e Duemila, che sarà uno strumento di informazione importantissimo in quell'inflammato luglio 2001 genovese: Indymedia <www.indymedia.org>.

A livello internazionale, Indymedia nasce nel 1999 a Seattle proprio in occasione delle proteste contro il WTO. Il collettivo che dà origine al primo nodo di Indymedia, dal nome Indymedia Seattle <<http://seattle.indymedia.org>>, deriva dall'esperienza di un gruppo di attivisti di Chicago chiamato Countermedia e della tradizione del progetto londinese Reclaim the Streets¹. Indymedia dila-

¹ Come ricorda Maria Teresa Paoli, nella sua Tesi di Laurea dal titolo “Nuovi media e comunicazione politica indipendente. Indymedia tra attivismo e hacktivismismo no global”, discussa presso l'Università degli Studi di Siena, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, Anno Accademico 2000-2001 (scaricabile dal sito: http://italy.peacelink.org/mediawatch/articles/art_14954.html). In particolare, Maria Teresa Paoli scrive: “Gli attivisti di Reclaim the Streets si collegano da tempo attraverso siti web e posta elettronica mentre nei raduni di strada sono già provvisti di telecamere. Alcuni video sulle loro proteste girano già in rete, facilmente scaricabili dal resto del mondo. Si arriva così a un mese prima del vertice WTO, nell'ottobre 1999, quando cinque o sei attivisti si incontrano per mettere a punto un vero media center. Tra questi alcuni hanno partecipato al progetto di Countermedia tre anni prima. Il gruppo riesce a trovare una sede e i fondi necessari mobilitando gli altri gruppi di media indipendenti del paese. Le donazioni da privati ma anche da aziende informatiche locali arrivano. Al momento dell'inizio delle proteste il primo media center del mondo ha a disposizione 75.000 dollari di budget, due sedi, telefoni cellulari, dozzine di computer e di centraline di montaggio video. Circa 500 persone sono coinvolte attivamente nel media center durante le proteste del novembre 1999. Sorprendentemente il sito è lincato dalle pagine iniziali di importanti portali come Yahoo e OneWorld. Secondo alcuni attivisti americani le agenzie di stampa legate a Reuters, CNN e BBC, si collegano conti-

ga poi da Boston a Washington in USA fino a coinvolgere molti altri paesi dall'Europa all'Australia².

Indymedia si afferma ben presto come il “media di movimento”, una piattaforma allargata in cui è possibile leggere le informazioni dirette da parte degli attivisti e dei manifestanti durante le proteste, aggiornarsi quotidianamente sui fatti mondiali descritti con un punto di vista “altro”, visualizzare video, immagini, foto, ascoltare *file* audio e fare network. Questo è possibile sia localmente, mediante il *newswire* sul sito, lo spazio testi open-publishing aperto agli interventi di tutti, sia internazionalmente, in connessione con gli altri siti di Indymedia riportati nei link di ciascun sito nazionale.

La piattaforma web di Indymedia è flessibile, provvista di un database automatizzato per ordinare i contenuti inseriti, presenta un flusso di news sempre aggiornato e servizi *streaming* audio-video. Chiunque può partecipare a Indymedia, basta possedere un computer connesso a internet e saper caricare ed editare registrazioni audio e immagini video, fotografie e testi sulla piattaforma on-line del collettivo. La guida sul sito rende semplice l'operazione anche per i non esperti e il coordinamento fra i membri di ciascun nodo avviene tramite una mailing list pubblica e canali IRC.

Indymedia non agisce comunque solo on-line: l'interfaccia sul territorio sono i cosiddetti Independent Media Center (IMC), centri-stampa di diffusione dal basso delle azioni e immagini del movimento, raccolte attraverso videocamere amatoriali, fotocamere digitali e computer di tutti coloro che, abbracciando la causa, vogliono diffondere indipendentemente il proprio materiale in tempo reale senza filtri e censure.

A cavallo fra gli anni Novanta e Duemila, Indymedia acquista progressivamente visibilità, soprattutto come “megafono” delle proteste mondiali avvenute prima a Seattle (1999) e poi a Nizza (2000), Praga (2000), Goteborg (2001) e Genova (2001), solo per citar-

nuamente all'IMC, per avere un contatto diretto con i manifestanti” (pp. 93-94). Su Countermedia, vedere: <www.cpsr.cs.uchicago.edu/countermedia> e su Reclaim the Streets: <<http://rts.gn.apc.org/>>.

² Oltre agli USA e Canada, Europa, America Latina, Africa, Australia, Medio Oriente e India.

ne alcune. La piattaforma comincia a diventare una fonte di informazione per molti, anche per i media ufficiali, che vedono i siti di Indymedia come la voce diretta ed eterogenea dei manifestanti. Il network degli Independent Media Center territoriali viene gestito attraverso il principio di decentralizzazione e si basa sull'auto-organizzazione di collettivi autonomi attivi localmente e sui principi del libero scambio e del libero accesso all'informazione, propri dell'etica hacker.

In Italia, come è facile immaginare, la storia di Indymedia si ricollega direttamente a quella del movimento antagonista di cui abbiamo fin qui raccontato e va a costituire un ulteriore tassello al network dell'autogestione e alla tradizione del "do it yourself" (DIY), che nasce a partire dall'utilizzo delle radio libere e reti telematiche amatoriali, sviluppandosi fino alla creazione di collettivi indipendenti in rete.

Nel sito di Indymedia Italia, <www.italy.indymedia.org>, si trova il comunicato con cui l'iniziativa è stata lanciata nel nostro paese. Ne riportiamo un estratto:

Indymedia ha rappresentato una rottura nel mediascape nord-americano e ora si appresta a fare lo stesso anche in Italia, ultimo nodo ad aggiungersi al suo network internazionale. Nato per esigenze di copertura mediatica di un evento che i media rischiavano di deformare, le proteste di Seattle contro il WTO, Indymedia ha dimostrato possibile grazie a Internet la creazione di mass media dal basso, autogestiti, non-profit e indipendenti dai media istituzionali e commerciali. Nulla è stato più come prima: da quel momento i grandi media hanno dovuto confrontarsi con una voce che l'opinione pubblica considera attendibile, e questo li ha costretti a una maggiore obiettività. La vera forza di Indymedia sta in ultimo nella capacità di influenzare i grandi media, di costringerli a collaborare con l'informazione dal basso, di vigilarne la condotta. Indymedia è lo zoccolo che si incunea negli ingranaggi della grande industria dei media e la costringe a riavviarsi in modo nuovo. (...) Indymedia Italia si sviluppa strategicamente considerando la storia e lo stato attuale dei media italiani e vuole conquistarsi una propria visibilità nel panorama televisivo, radiofonico, della stampa, della rete. (...) Indymedia Italia cerca redattori, giornalisti, organizzatori, tecnici, attivisti, videomaker, fotografi e soprattutto web designer, sistemisti, linuxisti, hacker sensibili ai temi dell'informazione libera e disposti a lavorare a Indymedia Italia. Indymedia si rivolge in particolare a tutte quelle esperienze italiane che hanno già sperimentato in questi anni forme di informazione dal basso, indipendenti, autogestite, con la speranza di valorizzare al meglio la ricchezza di questo network (<<http://italy.indymedia.org/process/about.php>>, 10 giugno 2000).

Si comincia a discutere concretamente negli ambienti di movimento della creazione di una sezione italiana di Indymedia nel giugno 2000, con particolare attenzione all'interno della mailing list "Net_Institute" e nella sezione del sito relativo <<http://net-i.zkm.de/indymedia>>. Qui avvengono le prime riflessioni sulla creazione del nodo e, infatti, il collettivo si fa inizialmente carico della realizzazione del sito italiano e del coordinamento a livello tecnico fra Indymedia Italia e Indymedia internazionale. Si pensa di rendere operativo il sito di Indymedia Italia in occasione del boicottaggio del vertice OCSE a Bologna, previsto dal 12 al 15 giugno 2000³. Nel sito di "Net_Institute", collettivo bolognese nato nel 1999, si riporta il primo appello, chiedendo di inviare i propri recapiti a chiunque voglia collaborare al progetto di costruzione del nodo italiano. Le prime riunioni organizzative avvengono a Bologna, prima del vertice OCSE, e a Roma, nel convegno sulla net.art e l'hacktivism nell'ambito dell'Hackmeeting 2000 al Forte Prenestino⁴.

"Net_Institute", fra i cui fondatori vi sono Franco Berardi "Bifo" e Matteo Pasquinelli, nasce come una mailing list nel febbraio 2000. Il progetto "Net_Institute" è pensato per diffondere la cultura e critica della rete nell'area mediterranea, rifacendosi direttamente alle esperienze internazionali della *netculture* centro-europea, fra cui quella della mailing list "Nettime".

Come scrive Franco Berardi "Bifo",

da una parte "Net_Institute" si propone di attaccare con gli strumenti della critica l'ideologia virtualizzante Wired, che rimuove in maniera sistematica la dimensione fisica (il territorio-pianeta, il corpo sensibile) e tende a

³ Si veda per informazioni il sito di Contropiani, fra gli organizzatori delle proteste contro il vertice OCSE, <www.contropiani2000.org>, oggi indirizzato su: <www.bologna.social-forum.org>.

⁴ Un'ampia rassegna su net.art e hacktivism dal tema "L'arte come pratica reale: riflessioni sull'uso della tecnologia nella sperimentazione artistica dalle avanguardie all'arte in rete", organizzato da Tommaso Tozzi, Snafu e la sottoscritta, che ha coinvolto numerosi teorici ed esperti del settore in una fitta serie di interventi nei giorni 16 e 17 giugno 2000, presso il cinema del Forte Prenestino di Roma, Hackmeeting 2000. Il giorno 17 giugno Franco Berardi "Bifo" e Matteo Pasquinelli raccontano l'esperienza della contestazione del meeting dell'OCSE e presentano il nascente progetto Indymedia Italia. Le info sul convegno si trovano nel sito dell'Hackmeeting 2000: <www.ecn.org/hackit00/text/proposte/arte.htm>.

vedere il futuro come puro e semplice sviluppo della rete disincarnata. Dall'altra parte, "Net_Institute" conduce una sua battaglia teorico-pratica contro la visione strumentale della rete, contro il semplicismo di coloro che (nelle formazioni politiche di sinistra istituzionale o di sinistra estrema) credono che Internet sia uno strumento. Internet non è uno strumento, ma una sfera. *Netculture* non significa affatto usare Internet per condurre una battaglia di tipo politico tradizionale, sostituire i volantini o le riunioni di sezione con delle liste elettroniche e dei siti belli colorati. Questa visione strumentale è dominante nella dimensione italiana della rete. E "Net_Institute" è nato per criticarla, batterla, spazarla via⁵.

L'esperienza di "Net_Institute" ottiene partecipazione e visibilità nazionale e internazionale, ma finirà nel gennaio 2002, trasformandosi e fondendosi con il progetto Rekombinant, mailing list e relativo portale di news e progetti <www.rekombinant.org>. Il progetto di Rekombinant viene lanciato all'interno di "Net_Institute" il 16 luglio 2000 dagli stessi Franco Berardi "Bifo" e Matteo Pasquinelli, in preparazione di una conferenza a Bologna prevista per il settembre successivo, nel momento di preparazione per le contestazioni di Praga, contro il Fondo monetario internazionale e la Banca mondiale. Rekombinant si presenta come lo strumento della *dissoluzione/ricombinazione della politica e rete del lavoro cognitivo*. Nel comunicato iniziale, si legge:

Nel settembre del 2000, a Bologna, intendiamo organizzare un incontro sull'insieme di questi temi: lavoro cognitivo nella rete, dissoluzione della politica ed emergenza del movimento globale. (...) È nostra intenzione capire come la rete sta dissolvendo le forme stesse della politica moderna, e come nella rete si delineano prospettive alternative. Settembre sarà un mese importante per il movimento globale. A Melbourne, Australia, si riunisce il World Economic Forum; a Praga, il 26 settembre, si terrà l'incontro congiunto di International Monetary Fund e World Bank. In entrambe le occasioni noi vedremo ritornare nelle piazze, in forme imprevedibili e originali, il movimento globale che si batte contro i vampiri della globalizzazione, contro gli organismi illegittimi che pretendono di decidere della vita e della morte di milioni di persone senza avere alcun mandato, se non quello delle società multinazionali che lucrano sul sapere altrui. Rekombinant si propone di comprendere meglio l'orizzonte problematico del movimento globale, a par-

⁵ Mail inviata alla mailing list "Net_Institute", oggetto "rapidi cenni teorici netin-NOOCSE", 6 giugno 2000.

tire dalla consapevolezza del fatto che il lavoro cognitivo nella rete non può riconoscersi nelle forme della politica moderna, e solo attraverso una dissoluzione delle forme politiche esistenti potremo dare avvio alla ricombinazione sociale capace di aprire prospettive di umanità⁶.

L'interlocutore principale è un movimento globale in progressiva crescita, lo stesso che televisioni e giornali definiscono paradossalmente "No Global"; movimento che, durante le manifestazioni di piazza e le azioni di coordinamento fra un evento e un altro, comincia a utilizzare strategicamente la rete. In tale contesto, il progetto Indymedia Italia acquista un'importanza centrale in termini di diffusione e di coordinamento di questa rete. Si sviluppa abbracciando spontaneamente diverse pratiche, individui e obiettivi, con storie e formazioni diverse, sia politiche che apolitiche, ma che hanno in comune l'idea della libertà e della messa in critica dell'informazione.

Come dicevamo, il momento in cui l'azione di Indymedia ha maggiore visibilità in Italia dopo la sua nascita è proprio in occasione delle tre giornate di protesta del G8 di Genova (2001). Qui, anche per la complessità dei fatti avvenuti, dalla morte di Carlo Giuliani alle violenze sui manifestanti, dall'incursione nella scuola Pertini-Diaz da parte delle forze dell'ordine alle intimidazioni nella caserma di Bolzaneto, l'azione di denuncia e di rete fra i soggetti e le realtà attive assume un valore centrale. Nelle giornate contro il vertice del G8, infatti, membri del collettivo di Indymedia, legali del Genoa Social Forum, manifestanti e soggetti attivi di diverse associazioni coinvolte nella protesta, numerosi stranieri giunti a Genova per collaborare, interagiscono a livello spontaneo nel Media Center situato nella scuola Pascoli, di fronte alla scuola Pertini-Diaz. Qui, nell'ultimo piano dello stabile, viene allestito l'Indymedia Center.

Indymedia diviene una realtà determinante nella diffusione di immagini, testi e materiale audio-video delle giornate del controvertice ed è proprio attraverso l'azione di tanti volontari impegnati nell'Indymedia Center e altri sparsi nella città con macchine fotografiche e videocamere, che le informazioni sui fatti di quei

⁶ Franco Berardi e Matteo Pasquinelli, mail inviata nella mailing list "Net_Institute" con oggetto: "Rekombinant - Settembre 2000, Bologna", 16 luglio 2000.

giorni giungono in tempo reale a livello globale. Soprattutto, gli stessi media ufficiali, si rendono conto di avere per la prima volta a che fare con un interlocutore molto combattivo con cui confrontarsi, nato dal basso, autogestito e non dipendente da istituzioni politiche, governative o commerciali, intenzionato a diffondere gli avvenimenti velocemente e senza censure. L'Indymedia Center, infatti, diviene il punto di riferimento di numerosi operatori indipendenti che filmano sparsi per la città quanto avviene durante i cortei, utilizzando la propria telecamera digitale e poi consegnando il filmato per farlo caricare nel sito a disposizione di tutti gli utenti della rete. Lo stesso fanno fotografi con macchine fotografiche digitali e redattori che scrivono news in tempo reale.

La scuola Pascoli, sede del Genoa Social Forum, diviene il centro stampa non solo per i media di movimento, ma anche per quelli ufficiali. Qui si genera un vero e proprio network fra i diversi attivisti e operatori, mettendo in rete i computer e gli altri macchinari necessari a produrre informazione. All'interno del Media Center, viene allestita anche la redazione di Radio GAP <www.radiogap.net>, un altro riuscito esperimento delle tre giornate di Genova, che continuerà la sua azione in dimostrazioni successive. Radio GAP (Global Audio Project) è un network formato da sette radio libere italiane (Radio Onda Rossa di Milano, Radio Onda d'Urto di Brescia e Milano, Radio Black Out di Torino, Radio K Centrale, Radio Città Fujiko e Radio Città 103 di Bologna) e da un'agenzia stampa (AmisNet). Radio GAP realizza la diretta radio dei fatti di Genova via *streaming*, per dare informazioni momento per momento sugli avvenimenti in corso⁷. Infine, nel Media Center, si trova la sede dell'assistenza legale del Genoa Social Forum.

Proprio per queste ragioni, appare evidente perché il Media Center e la vicina scuola Pertini-Diaz diventino degli "obiettivi" strategici: durante l'incursione improvvisa delle forze dell'ordine nel-

⁷ Contemporaneamente, testi e immagini di Indymedia e file audio di Radio GAP vengono usati in diversi contesti informativi di movimento in altre città italiane. Per esempio, a Firenze come collettivo Strano Network organizziamo la serata di controinformazione sulle giornate del G8 nello spazio estivo all'aperto di nome Parterre. L'iniziativa si chiama "Voci e immagini dal G8" e per tre giorni, i passanti fiorentini vengono informati sugli accaduti in tempo reale.

la sera tra il 21 e 22 luglio, l'hard disk del computer dei legali del GSF viene sequestrato, insieme ad altro materiale video raccolto. Le violente immagini del blitz, diffuse inizialmente nel sito di Indymedia Italia, fanno il giro del mondo e vengono utilizzate dalle stesse televisioni commerciali.

In Italia si respira un forte clima di tensione che, unito alla spettacolarizzazione della violenza perpetuata dai media, contribuisce a mettere in secondo piano i reali motivi della protesta, determinando la ovvia e conseguente strumentalizzazione politica e mediatica di gran parte degli avvenimenti di quelle tre giornate. Anche se è stato sicuramente importante e necessario filmare e diffondere senza censura certe immagini di violenza, il dubbio è se a un certo punto la guerriglia per le strade fosse diventata solo materiale in mostra per le televisioni e le videocamere e per dar vita ad accuse reciproche. Nonostante la validità dei contenuti della protesta e la normale reazione a un clima di tensione come quello di quei tre giorni, viene da chiedersi fino a che punto si stesse lottando per i diritti planetari o si stesse facendo un gioco pianificato da altri, diventando strumenti di una vera e propria *infowar*. E ci si domanda se il conflitto vissuto in quell'infuocato fine luglio, non fosse in realtà uno dei tanti copioni già scritti della storia politica italiana e mondiale.

Il contro-G8 di Genova non è stato comunque solo un territorio di violenze e scontro, come la gran parte dei media ha evidenziato. L'esperienza è stata una piattaforma incredibilmente riuscita dal punto di vista di networking gestito dal basso, che ha dato il via a numerosi altri progetti di controinformazione nei mesi successivi. Mai come allora la rete di tanti individui e collettivi, attivi per una medesima causa, ha mostrato di essere così capillare ed efficiente, immediata e incisiva, dando prova di grande validità e fluidità. Le tre giornate di Genova sono state un'importante esperienza per chi costruisce informazione dal basso, attraverso telecamere amatoriali, circuiti di radio indipendenti, siti internet di movimento⁸. Un'occasione per mettere in pratica l'incisi-

⁸ Fra i siti di contro-informazione più attiva, oltre allo stesso Indymedia e Radio GAP, ricordiamo gli storici siti di movimento Isole nella Rete <www.ecn.org/g8>, Tactical Media Crew <www.tmcrow.org>, Carta <www.carta.org>, Decoder <www.decoder.it>, Genoa Social Forum <www.genoa-g8.org>.

vità del modello a rete, dimostratosi valido fino a quel momento nei circuiti più underground e finalmente uscito allo scoperto, facendosi voce in capitolo, nell'overground diventando media.

Come tutte le situazioni auto-organizzate, però, l'esperienza è scappata più volte di mano e non sempre l'improvvisarsi "media-attivisti" ha portato dei reali benefici al movimento. Certamente, l'uso di massa di telecamere amatoriali, macchine fotografiche, telefonini, internet, ha permesso di veicolare un'informazione dal basso senza precedenti, dando voce direttamente ai fatti così come si sono svolti per le strade. Dall'altro lato, però, la spontaneità di molti che si sono improvvisati "media attivisti" si è dimostrata in alcuni casi funzionale proprio alle forze dell'ordine, che, sequestrando il materiale filmato, sono riuscite successivamente a identificare e accusare alcuni manifestanti ripresi a viso scoperto. L'urgenza di fare informazione, se non regolata da una linea comune di comportamento, rischia infatti di favorire proprio quello contro cui ci si batte.

Per questi motivi, il collettivo di Indymedia ha sentito l'esigenza di riformulare a posteriori i principi di un'etica nell'uso delle videocamere, riflettendo criticamente sull'efficacia stessa della decentralizzazione. La mancanza di controllo diretto sui contenuti di progetti come Indymedia, aperti all'intervento di tutti, può essere infatti problematica quando la piattaforma (o la videocamera) va in mano a chi non possiede un'adeguata coscienza critica o consapevolezza politica e può facilmente diventare vittima di strumentalizzazioni.

Problematica che si è ripresentata anche successivamente, in occasione dei fatti dell'11 settembre 2001, quando a seguito di un messaggio antiamericano (firmato arbitrariamente "movimento No Global") scritto da ignoti nello spazio open-publishing del sito di Indymedia, tutto il movimento è stato giudicato negativamente nella trasmissione su Raiuno di nome "Porta a Porta" condotta dal giornalista televisivo Bruno Vespa. Durante la trasmissione, è stata mostrata in televisione proprio la pagina "incriminata" di Indymedia. Naturalmente, il collettivo ha reagito prendendo distanza dal messaggio, dichiarando che in Indymedia chiunque è libero di esprimere le proprie opinioni, ma che queste "non rappresentano nessuno se non gli autori delle

stesse”⁹. Anche qui si vede come, la mancanza di moderazione dei contenuti, può diventare controversa se strumentalizzata da persone poco critiche, una problematica che si presenta giornalmente in molte mailing list aperte agli interventi di tutti, che decidono di non essere moderate per privilegiare la libertà di espressione.

Oggi i fatti di Genova sono ancora un capitolo aperto e un team di persone ha dato vita nel 2004 a un’iniziativa, Supporto Legale, per assistere tecnicamente ed economicamente la Segreteria Legale di Genova – e per diffondere informazione sui processi derivati dalle giornate contro-G8. Come si legge dal comunicato di presentazione,

Supporto Legale è una rete di persone che seguono i processi di Genova e Cosenza: quelli a persone che c’erano andate per manifestare, quelli a pubblici ufficiali accusati di violenza, torture, abuso di potere. Supporto Legale trascrive le udienze, le trasforma in sintesi comprensibili, le pubblica e le diffonde; inventa progetti, campagne e iniziative di informazione e raccolta fondi. Supporto Legale, nato per iniziativa di alcuni mediattivisti che partecipano alla rete di Indymedia, fa un lavoro di informazione e comunicazione, di supporto tecnico e di finanziamento, con una serie di campagne di raccolta fondi, versando integralmente il ricavato per il lavoro delle segreterie e per le spese processuali. Perché la memoria è un ingranaggio collettivo (<<https://www.supportolegale.org>>).

Circuiti video e Telestreet

I fatti di Genova sono stati un’importante piattaforma per il coordinamento mediatico del movimento e per la creazione di progetti video indipendenti, ma la sperimentazione video come network pone le sue radici molto tempo prima.

Già dal 1970 ricordiamo a livello internazionale il progetto di Radical Software, che vede attivi fra altri anche lo stesso Nam June Paik, membro di Fluxus. Fondato da un gruppo di giornalisti, studiosi e videomakers a New York, si presenta come il primo periodico sul video che mostra come centrale il discorso dell’analisi cri-

⁹ La vicenda è descritta diffusamente nella tesi di laurea di Maria Teresa Paoli, (cit.), pp. 142-144. Nella tesi viene riportato il comunicato scritto da Indymedia di reazione all’accusa nella trasmissione “Porta a Porta”, da cui traiamo la frase sopra citata.

tica del mezzo televisivo e l'utilizzo del modello di networking per la diffusione dei contenuti. Intorno a Radical Software si realizza infatti una vera e propria comunità, che si sviluppa fino alla metà degli anni Settanta. Fra i membri ricordiamo Frank Gillette, Michael Schamberg, Ira Schneider, Beryl Korot, Phyllis Gershuny e altri <www.radicalsoftware.org>¹⁰.

Un'interessante analisi dell'utilizzo politico e sociale del video negli anni Sessanta e Settanta, si trova nel libro *Definizione Zero*, scritto da Simonetta Fadda (1999), in cui si descrive l'utilizzo del video come mezzo artistico e come strumento di controinformazione culturale e politica. La stessa Simonetta Fadda è un'artista che lavora col video e il suo percorso inizia alla fine degli anni Ottanta con la creazione di installazioni a circuito chiuso in spazi pubblici e gallerie, per poi farsi, dagli anni Novanta, una modalità artistica di descrizione dell'esistente con il mezzo espressivo della telecamera¹¹.

Proprio questa seconda fase del percorso di Simonetta Fadda è centrale a questo punto della nostra riflessione sul networking video come forma di attivismo e critica sociale. Nelle sue opere video, infatti, l'utilizzo della bassa definizione, mette in luce criticamente l'esistenza di gerarchie insite nel fare arte e comunica-

¹⁰ Sul sito di Radical Software (www.radicalsoftware.org), è possibile trovare i numeri della rivista in formato pdf da scaricare liberamente.

¹¹ La prima installazione video a circuito chiuso di Simonetta Fadda si inserisce nell'ambito del concerto di Giuseppe Chiari per *Il fido maestro giardiniere*, a cura di Nanni Balestrini, parco di Pratolino (Firenze), estate 1987. Per Simonetta Fadda, le installazioni video a circuito chiuso realizzate in quel periodo sono uno stimolo per riflettere sulle forme di controllo e di sorveglianza sul sociale, un'occasione per creare delle *situazioni*, nel senso situazionista del termine, in cui gli spettatori si trovino a partecipare attivamente interagendo con l'opera d'arte, confrontandosi con il proprio "alter ego" nel momento della fruizione della stessa. In *Videogame* (1987), lo spettatore osserva se stesso e i propri gesti all'interno dello spazio espositivo, in *Sistema* (1987) "lo spettatore era messo a confronto col suo 'essere lì in quel momento', col fatto di essere entrato in quella situazione che gli stava domandando qualcosa (chi sei?), gli stava chiedendo di fare qualcosa (cosa vuoi?)" (Fadda, 2006), mentre in *Sorveglianza totale* (1989), "lo spettatore si confronta con l'occhio dell'altro (la telecamera di sorveglianza che osserva lo spazio espositivo nudo), senza alcuna possibilità di comunicazione", come spiega Simonetta Fadda in appunti inviati via mail (2006). Il rimando al concetto situazionista di situazione non è a caso, dato che Simonetta Fadda è un'appassionata studiosa e critica di pratiche dissacratorie, ironiche e provocatorie nei circuiti dell'arte e oltre. Fra i testi da lei tradotti, citiamo il libro di Stewart Home, 1995, *Neoismo e altri scritti. Idee critiche sull'avanguardia contemporanea*, Genova, Costa & Nolan, 1997.

zione e pone in primo piano i rapporti di potere che inconsapevolmente determinano la codifica della realtà attraverso un determinato uso della tecnologia. Le riflessioni che hanno animato la produzione video di Simonetta Fadda dagli anni Novanta, diventano preziose oggi per tutti coloro che si apprestano a utilizzare il video e la telecamera come strumento di critica e soprattutto possono essere lo stimolo per adoperare questi mezzi non solo per documentare attivamente certi fatti della realtà, ma anche per lavorare artisticamente sul segno visivo, sia singolarmente che collettivamente.

Come scrive Simonetta Fadda, ragionando sulla differenza fra alta e bassa definizione e sulle implicazioni nell'uso di questa gerarchia,

un'espressione come "alta definizione" evoca di per sé un miglioramento, un perfezionamento riferito senz'altro all'immagine prodotta, ma anche a ciò che tale immagine riproduce, ovvero il mondo esterno. Il processo della definizione, inteso in questi termini, si presenta come un lungo percorso partito da un materiale grezzo e informe (la realtà), via via rielaborato e raffinato sempre più (l'immagine della realtà). In un contesto di questo tipo, all'immagine della realtà con il suo nitore verrebbe, perciò, affidato il compito sociale di sostituire la realtà stessa che questa immagine riproduce, in sé sporca e contraddittoria, ovvero, in una parola, impresentabile. L'atteggiamento che difende l'alta definizione, quindi, è in realtà spinto dal desiderio di igienizzare ed edulcorare il mondo e in quest'ottica la "bassa definizione" è per forza di cose inaccettabile e non potrebbe essere diversamente. (...) La compartimentazione alta/bassa definizione, allora, si rivela esplicitamente come un modo di riproporre in campo televisivo quelle separazioni gerarchiche che dividono il professionista dal dilettante, l'artista dal suo pubblico o il produttore dal consumatore, su cui è basato l'ordine economico generale. (...) Le tecnologie attuali, piuttosto, permettono di rilanciare in termini maggiormente costruttivi l'utopia delle avanguardie artistiche di inizio secolo: la conquista della libertà per mezzo della bellezza che costituiva il loro programma, oggi può infatti trasformarsi in una pratica della libertà per mezzo della comunicazione e dei suoi strumenti (1999, pp. 49-50).

Bassa definizione è quindi per Simonetta Fadda l'indice di una "presa di posizione" artistica e critica in cui l'uso della telecamera non viene presentato come falsamente oggettivo e meramente documentaristico, ma riesce piuttosto a svelare i retroscena attra-

verso i quali il reale viene codificato e presentato al pubblico con tutti i suoi apparati simbolici, veicoli di forme di potere. Ecco perché, nelle opere video di Simonetta Fadda, lo sguardo di chi riprende non è assente, ma si fa elemento di costruzione attiva di un presente quotidiano con tutte le sue contraddizioni e criticità. Allo stesso tempo, il segno visivo “sporco” e non patinato, mette in luce non solo l’immagine, ma anche gli elementi che la costituiscono, “cioè come l’immagine è processata, come viene costruita dalla macchina elettronica. (...) Così nei miei video si vede la realtà ripresa, ma contemporaneamente si percepisce a livello visivo quanto e come questa realtà diviene immagine” (Fadda, 1999).

Nelle sue opere video, il lavoro espressivo non è tanto nella costruzione narrativa a posteriori, quanto nella sperimentazione sul linguaggio e sul segno visivo in bassa definizione che viene modellato come se fosse colore su una tela e appare evidente come una pennellata. Simonetta Fadda, infatti, nei lavori video a partire dal 1992, dà vita alla pratica della *telecronaca*, riprendendo spaccati di vita “comune” al confine fra pubblico e privato e osservando direttamente le persone nella loro quotidianità, nel loro vissuto visto in soggettiva con partecipazione emotiva. Nelle sue opere video, sono gli elementi della vita quotidiana a raccontarsi, situazioni apparentemente “neutre” che rimandano però sempre a qualcosa d’altro, portando lo spettatore a riflettere criticamente sul significato e sull’attendibilità delle immagini e sulla propria esperienza di spettatore del mondo.

Per esempio, nel video *Genova ora zero* (1993) si crea una corrispondenza fra la Baghdad del 1991, teatro della guerra del Golfo, la prima guerra fortemente “mediatica” e quasi immateriale per un pubblico distante, e la Genova del Capodanno 1992, con il suo centro storico “in fiamme”. Tale rimando viene presentato da immagini video “sporche” e “contaminate” nei vari passaggi di copie a partire dall’originale, trasformando l’immagine iniziale in un corpo che non si riesce più a vedere, come scrive Simonetta Fadda, “vicinissimo al senso teorico del porno, che è fatto di noia e ripetizione, ma nel momento in cui si fa visibile negli atti, si nega alla visione, rendendo paradossalmente invisibile ciò che è raffigurato e permettendo soltanto di immaginarlo (Gariazzo, *Tutto fuorché alta definizione* (intervista), in “Filmcritica”, 451-452, novembre 1995).

Il tema della porno-grafia della città ritorna in *Genova Pissing* (1993), modellato nei termini televisivi della sorveglianza e della sua oppressione, a detta sempre di Simonetta Fadda, in cui viene ripreso un angolo nascosto di una via genovese che si fa situazione letteralmente liberatoria per molti passanti di sesso maschile, territorio rituale sempre uguale con un incredibile potere attrattivo. Anche in *Pulizia* (1994), con un'ulteriore sollecitazione a svelare le manifestazioni simboliche del potere, il centro storico di Genova si presenta come "una sorta di Belfast mediterranea, che viene tenuta sotto assedio da innumerevoli quanto inutili presidi di pubblica 'sicurezza'" (Fadda, 1994).

Oppure, in *Still Life* (1996) lo sguardo fisso di un tossico che osserva la telecamera e, di rimando, lo spettatore che guarda il video, presenta un paesaggio urbano costruito dalle strategie del vedere e del farsi vedere, durante una performance silenziosa fatta di sguardi, reali e virtuali. Simonetta Fadda, risponde "alla crisi dell'ordine simbolico con una pornografia delle cose che si sostituisce alla loro esperienza, restituendo emozioni che normalmente restano nell'invisibilità del linguaggio"¹².

I video di Simonetta Fadda sono attenti "alla realtà nuda e cruda, alla banalità del reale, alla sua sporcizia, al rumore e la qualità complessiva delle immagini, fa emergere nell'insieme degli elementi che sono considerati osceni per la visione televisiva, disturbanti per l'ordine televisivo" (Fadda, 1999-2000). Per questo, si fa centrale l'uso del lavoro espressivo sul segno in bassa definizione, per prendere in considerazione il reale con tutte le sue contraddizioni, senza voler costruire un mondo virtuale, perfetto e in "alta" definizione.

Come infatti sottolinea l'artista,

utilizzare la bassa definizione per realizzare video che circolano nei contesti dell'arte non è un espediente casuale da parte mia, ma una precisa scelta di campo. Le abitudini visive indotte proprio dal consumo d'immagini con cui la TV ci ha fatto familiarizzare appartengono alla realtà viva, anche triviale. Svelare e identificare le nostre abitudini visive è possibile solo con un approccio dal basso alla realtà viva. Oggi non è più necessario un alto

¹² Comunicato stampa della mostra personale *Still Life*, presso la galleria Maria Cilena di Milano, 1996.

livello di conoscenza tecnica e lo sarà sempre meno. Invece che essere consumatori passivi di immagini, è possibile divenire *soggetti parlanti, produttori di senso, partecipanti attivi*. Produrre senso è la grande posta in gioco della comunicazione¹³.

Un altro progetto di video indipendente in cui si realizza arte e sperimentazione allo stesso tempo e che fa della bassa definizione una missione, è la Chiesa dell'Elettrosfia. Nato a Roma nel 1990, il gruppo è formato da giovani sperimentatori cresciuti nel campo dell'audio, video e performance.

“L'attività principale di questi ragazzi era giocare a fare musica improvvisata, travestimenti, riprese video e film, foto e pittura. Le finalità erano l'esplorazione creativa della casualità, il motore la processualità del fai-da-te, i modelli la non scuola delle avanguardie artistiche (dal futurismo al pop) e della musica punk del '77” (Link Project, 2000, p. 56)¹⁴. In particolare, “sul piano tecnologico il metodo elettrosfifico si traduceva in primo luogo in una quantità di piccole invenzioni e soluzioni artigianali che potessero sopperire alla mancanza di mezzi. In secondo luogo, la limitazione forzata della qualità (tecnologica) dei prodotti costringeva gli elettrosfifici ad accettare la bassa definizione, e anzi, a farne una bandiera... Ai limiti dell'astrazione, caos, *noise*. Da qui, il misticismo” (*ivi*, pp. 56-57).

I membri della Chiesa dell'Elettrosfia, la cui esperienza si conclude nel dicembre del 1994, realizzano una commistione felice fra ambiente underground e mercato dell'arte e dell'audiovisivo, lavorando saltuariamente negli ambienti *broadcast* e dando vita

¹³ Simonetta Fadda, *Bassa definizione*, intervento per il seminario Hacker Art a cura di Tommaso Tozzi, tenutosi il 5 giugno 1998, durante l'Hackmeeting 1998, Firenze, Centro Sociale CPA.

¹⁴ Fra i membri della Chiesa dell'Elettrosfia, Robert Chrosicki, Enzo Tagliatalata, Giuseppe Serse, Manolo Luppichini, Cécile Glevarec, Stefano Aria, Myriam Laplante, Pierfrancesco Savona, Luca Nepi, Massimo Di Felice, iniziatore e primo sacerdote, che nel 2000 fonda la società di produzione indipendente Elettrosfia srl. Simile attitudine, che combina, mondo del *broadcast* e ambienti indipendenti, si trova nel Link Project, nato a Bologna nel 1994 e autore di una serie di eventi musicali, performativi e artistici durante rassegne e occasioni sperimentali realizzati nello spazio Link di Bologna. Da una costola del Link Project e da altre soggettività attive negli ambienti audio-video è nato il progetto *Netmage*, un festival internazionale audio-video e una serie di eventi correlati <www.netmage.it>.

al cosiddetto “metodo elettrostatico”. Questo, basato sulla bassa definizione, permette di creare lavori capaci di “tradurre in pratica il flusso libero del pensiero, con tutte le limitazioni del contingente (pochi soldi in tasca, quindi mezzi e strumentazione limitata” (*ivi*, pp. 56). Un’attitudine nell’uso del mezzo video come fai-da-te che si traduce nell’approccio alla tecnologia come forma di attivismo e critica al modello gerarchico della comunicazione che si ritrova successivamente negli ambienti dell’hacktivismo italiano.

L’esperienza della Chiesa dell’Elettrosafia è tangente agli ambienti dell’autogestione romana, in particolare al circuito delle reti telematiche amatoriali (AvANa.net) e a quello della sperimentazione video, in cui si forma nel 1999 il collettivo Candida TV¹⁵. Candida TV nasce dall’esperienza di un gruppo di persone che da alcuni anni lavorano autonomamente sul video e sulla rete: molti provengono dal collettivo AvANa.net, altri dal collettivo Ordanomade, altri sono vicini alla scena rave e techno degli anni Novanta. Tutti hanno esperienza nell’utilizzare i media in forma sovversiva all’interno di rave, liveset, feste nei Centri Sociali (come OFF, l’Overdose Fiction Festival previsto allora ogni anno in estate al Forte Prenestino di Roma). Candida TV, definita “la televisione elettrodomestica”, inizia a trasmettere il 18 dicembre 1999 su Teleambiente, un’emittente televisiva del Lazio, dando il via a un ciclo di puntate per nove settimane ogni sabato sera.

In realtà, come raccontano i membri di Candida TV, già nel giugno del 1999 il collettivo ha realizzato due trasmissioni pilota, in occasione del Festival OFF al Forte Prenestino, in seguito all’interesse di Teleambiente per l’Overdose Fiction Festival. Le puntate si svolgono in diretta dallo studio con contributi provenienti dal Forte in microdifferita¹⁶. Agnese Trocchi, una dei membri di Candida TV, descrive l’esperienza del gruppo su Teleambiente in un comunicato (1999):

¹⁵ Uno dei membri della Chiesa dell’Elettrosafia, Manolo Luppichini, è infatti attivo nella prima fase del collettivo AvANa.net ed è parte del collettivo Candida TV. Membri di Candida TV, sono anche Agnese Trocchi, Cristina Petrucci, Antonio Veneziano, Tora Krogh, Emanuele Bozzo e altri.

¹⁶ Tali informazioni le ho ricevute dal collettivo di Candida TV in occasione di un’intervista per la rivista “Neural”. L’articolo, *Candida, la televisione elettrodomestica*, è stato pubblicato su “Neural”, 15, maggio-ottobre 2000.

Candida entrerà nelle cucine delle famiglie romane proponendo a tutti il piacere di “metterci le mani”; perché la televisione si può fare in casa, con gli strumenti di uso quotidiano. Tecnologia televisiva di scarto feticizzata. Il *do your own television* si fa realtà connettiva in cui dubitare dell'autorità e promuovere il decentramento dell'informazione. Un nuovo territorio in cui penetrare, invadere e scombinare i detriti dello spettacolo sociale, prodotto dell'industria culturale. Candida è un'idea giocattolo del tubo catodico e il candore è l'aspirazione perversa della domesticità. Candida accade ora, in diretta: tutto l'apparato tecnico della regia palese e visibile, traballante come un frullatore o una lavatrice, ma attivo a pieno regime (...). Un delirio strategico, calcolato da chi davanti alla televisione ci è cresciuto. (...) Televisione oltre la televisione, strumento di transizione nelle infinite codifiche della realtà. Candida prevede spazi pubblicitari ma, mentre si nutre, cospira allo svelamento del magnetismo della pubblicità stessa, decodifica, scompone e rimescola la seduzione dell'immagine. Candida non ha peli sulla lingua ma estensioni metalliche, è candida e immediata, ha cioè un rapporto non mediato con il media. È il momento dell'esperienza, dalla televisione per tutti alla televisione di tutti. Candida è una televisione comunitaria, tutti se la possono fare¹⁷.

Sin dall'inizio, Candida TV si presenta come un'esperienza poli-mediale: pur se il mezzo centrale di espressione rimane il video, la televisione elettrodomestica non agisce solo in questo formato. Il collettivo realizza un sito web, oggi ospitato dal server di The Thing <candida.thing.net>, una mailing list <candida@inventati.org>, e organizza spettacoli dal vivo, feste e liveset in spazi indipendenti.

Riteniamo che non ci sia un media più importante degli altri o a cui vada data più attenzione, vanno tutti attraversati per portare i propri contenuti e per portare quelle infezioni che Candida ha interesse a diffondere attorno a sé il più possibile, per toccare le utenze e le interazioni più svariate.

¹⁷ Mail inviata da Agnese Trocchi, su [AVANA-BBS] dall'oggetto “Candida: una televisione elettrodomestica”, datata 24 settembre 1999. Come scrive ancora Agnese Trocchi nella mail, il palinsesto proposto da Candida TV per le trasmissioni su Teleambiente, proponeva: “rubriche medico-chirurgiche di ibridazioni suburbane, spazi sul territorio chiuso della detenzione, cut-up informativi con approfondimenti socio-economici, *reading* di poesia impossibile, tagli musicali sotterranei, cucina cronica alternativa e anti-proibizionista (...), l'hyperfiction dei videogames immersivi di ruolo, incursioni nella rete globale e romana con associazioni che si occupano di diritto telematico e di telematica sovversiva, salotti rosa, quiz dementi, sessualità organica e inorganica, ecologia nihilista, astronomia radicale, intervalli”.

È importante riuscire a trasformare la propria espressione intersecandola e ibridandola con ognuno dei diversi mezzi di comunicazione (intervista personale pubblicata su “Neural”, 2000).

Ciò che lega dall’inizio i membri del collettivo non è quindi unicamente il saper lavorare sull’uno o sull’altro medium, ma l’idea che anche con pochi mezzi sia possibile trasmettere un’attitudine, il fatto che non esistano media “interattivi” o media “passivi”, ma che il tutto dipenda da come questi vengono usati e dalla possibilità di collettivizzarne la fruizione.

Noi non vogliamo emulare i grandi show nazionali, ma creare un interscambio attraverso dei nodi, delle situazioni umane, che decidano di comunicare attraverso le immagini. Puntiamo a un abbassamento dell’unicità del mezzo, all’avvicinamento verso la realtà quotidiana, senza che nelle trasmissioni ci sia bisogno che accada veramente qualcosa di grosso o che ci sia un evento con la e maiuscola (*ibidem*).

I membri di Candida TV sperimentano sin dall’inizio l’idea di creare una televisione comunitaria e ben presto diventano la TV indipendente più presente nelle situazioni collettive della comunità hacker italiana. Sono i membri di Candida TV a filmare dall’Hackmeeting 2000 in poi tutti gli avvenimenti principali della tre giorni degli hacker, inseriti poi nella raccolta video *Reality Hacking* (2003), e lo stesso avviene in altri contesti di movimento, da Praga 2000 fino alle proteste di Genova 2001, evento in cui compare il personaggio di Supervideo, un supereroe dell’immaginario, attivo nel video *Supervideo>>>G8* (2001) e in altre produzioni di Candida TV, fra cui in quella basata sul Netstrike, dal titolo *Teatro del Disturbo Elettronico, intervista con Ricardo Dominguez* (2001)¹⁸. Realizzando video indipendenti, il collettivo di Can-

¹⁸ Emanuele Bozzo, nei panni di Supervideo, continuerà a realizzare degli interventi con il nome di ManuelBo. Tra questi, “un tentativo di rianimare l’informazione, che vede i mezzi di comunicazione (televisore, radio, computer) trasportati in una barella, con tanto di infermieri e medici, intorno al ministero delle Telecomunicazioni; pagine di giornale servite come pietanze perché, come scrive l’autore, ‘nella società dell’informazione la fame di comunicazione ha bisogno di nutrimento’; l’esposizione – lo stesso giorno dell’inizio delle trasmissioni di Tele Padre Pio, alla presenza del ministro Gasparri – di un televisore che versa lacrime di sangue, in una specie di ‘miracolo’ laico. Performance, quelle di ManuelBo, che giocano sulla letteralizzazione di metafore ormai logore (l’informazione ‘malata’, l’indigestione di notizie ecc.) per rilanciare la possibilità di

dida TV traduce lo spirito hacker dell'informazione, "uno spirito di giocosa intelligenza, che non si applica solo all'informatica, ma a ogni aspetto della realtà: vuol dire esplorare i limiti del possibile, conoscere ciò che siamo, ciò che ci circonda per modificarlo seguendo gli stimoli della nostra immaginazione..."¹⁹.

Dal 2001 Candida TV ha preso la forma di una cooperativa, specializzata nella produzione audio-video. Fra le diverse attività, oltre alla realizzazione di video e di fiction televisive e documentari fatti dalla gente e per la gente, Candida TV organizza eventi e workshop sull'uso della tecnologia per rendere accessibili a tutti i linguaggi dell'audiovisivo, sempre con il motto "fai la tua TV". Le produzioni video di Candida TV, sempre secondo lo spirito hacker del fare informazione, sono liberamente scaricabili dal sito di New Global Vision <candida.thing.net/pages/video.html>. I riconoscimenti, anche internazionali, non hanno tardato ad arrivare e nel 2004 Candida TV è stata presente prima al festival *Next Five Minutes* di Amsterdam e successivamente al festival di arte e nuovi media *Transmediale* di Berlino. Fra le numerose collaborazioni, ricordiamo il legame con il progetto e rivista londinese "Mute, Culture and Politics after the Net" <www.metamute.org>, da cui è derivata l'ospitalità nel server Openmute, per la nuova versione inglese del sito di Candida TV <candida.omweb.org>.

L'ultimo lavoro video firmato Candida TV, insieme a D Media (organizzazione no profit di Cluj, Romania, impegnata nella promozione delle tecnologie di free knowledge e nella fusione tra arte e attivismo sociale <www.dmedia.ro>.), porta il titolo *Made in Italy* (2006), un'inchiesta-documentario sulle lavoratrici rumene, donne che dopo il crollo del governo comunista e le promesse dell'entrata in Europa, lavorano a basso costo in molte aziende, per la maggior parte italiane e cercano di spostarsi oltre confine. Tanto che la Romania viene detta oggi l'ottava provincia triveneta ed è diventato uno dei territori principali della delocalizzazione delle produzioni. Il video ripercorre un viaggio nell'Europa allargata visto attraverso gli occhi delle donne rumene e lascia molti inter-

una comunicazione dal basso, spregiudicata e libera, alla portata di tutti". Questa descrizione dell'opera di ManuelBo è tratta dal sito della rivista underground "Cut-Up" <www.cut-up.net>.

¹⁹ Da *Reality Hacking*, video raccolta, Candida TV, 2003.

rogativi aperti sulle trasformazioni del lavoro nella società globale. Il progetto, realizzato con il sostegno finanziario della Comunità Europea, apre uno dei tanti nodi irrisolti del nostro presente, che vede le donne dell'ex blocco comunista diventare un soggetto sociale ed economico strategico per molte aziende.

Dal 2002, l'esperienza di Candida TV, è tangente a un altro circuito di canali video indipendenti che ha fatto parlare molto di sé in Italia e all'estero, il fenomeno delle Telestreet che trasferisce in un network territoriale a livello nazionale molte delle utopie praticate precedentemente da laboratori impegnati sulle sperimentazioni video a circuito chiuso negli anni Sessanta e Settanta e, successivamente, nella creazione di televisioni indipendenti, da Pratello TV (Bologna, 1996) alla Minimal TV (Vinci, 1996), alla stessa Candida TV (Roma, 1999).

Le Telestreet sono TV di strada, di quartiere, micro-interventi cittadini che coprono un raggio di metri limitato (poche centinaia, se non meno), che sfruttano i coni d'ombra delle frequenze televisive situati a macchia di leopardo nel territorio nazionale per iniziare a trasmettere il proprio palinsesto, costruito dal basso, generalmente con pochi mezzi. L'idea è immaginare una Telestreet per ogni cono d'ombra televisivo, dando origine a una grossa rete per tutta Italia, una rete nazionale di televisioni di strada.

Fabrizio Manizza, che ha vissuto fino al 2006 l'esperienza della Telestreet Disco Volante di Senigallia, spiega in maniera originale il processo della nascita delle Telestreet²⁰:

Si trattava di sfruttare i "buchi" negli apparati di controllo del potere mediatico e televisivo, per avviare delle pratiche alternative e assolutamente libere da controllo. Questa strategia trova del resto oggi attuazione, in forme ogni volta originali, in diversi campi del sapere e della produzione/riproduzione della vita materiale. Nel caso delle telestreet i "buchi" che si potevano sfruttare erano almeno di duplice natura: "buchi" di natura tecnica, e "buchi" di natura legislativa. Il "buco" di natura tecnica consisteva nel fatto che la modalità di copertura del territorio da parte del segnale radio delle emittenti televisive tradizionali, dà origine, per la stessa conformazio-

²⁰ Una precisazione di Fabrizio Manizza: quando compare il termine telestreet (iniziale minuscola) nelle sue citazioni, è soltanto un sinonimo di tv di strada o tv di quartiere, quando invece si legge Telestreet (iniziale maiuscola) il riferimento è all'insieme del movimento o network che raggruppa e collega le singole telestreet.

ne geografica del territorio, a dei coni d'ombra interni alle singole frequenze, cioè a delle aree circoscritte di territorio nelle quali il segnale radio su una data frequenza non giunge: per tale motivo, quella data frequenza risulta "libera" in quella zona circoscritta, anche se sul piano formale la frequenza risulta di fatto occupata, e posseduta da un gestore televisivo tradizionale che ne ha pagato uso e concessione allo Stato. In questi "buchi" o coni d'ombra, poteva perciò inserirsi il segnale a bassissima potenza di una tv di strada, con un raggio di emissione molto circoscritto, tipicamente pari all'estensione di un singolo quartiere cittadino, sfruttando una frequenza che su estensione regionale o nazionale era posseduta da una emittente televisiva media o grande, ma che localmente era libera, e quindi senza causare interferenze di alcun genere²¹.

Allo stesso tempo, come Manizza aggiunge parlando della situazione legislativa che regola la trasmissione televisiva italiana,

vi era un corrispondente "buco" sul piano legislativo, della normativa vigente, dato che la legge sull'emittenza televisiva in vigore definiva le regole della concessione e del possesso di una o più frequenze dello spettro radio, pensando ovviamente all'attività di emittenti televisive di dimensioni e scala almeno provinciale o regionale: nessuno aveva previsto che si potessero creare micro-tv su scala addirittura di quartiere, che per trasmettere non avevano bisogno di una intera frequenza ma semplicemente di un cono d'ombra della stessa, un'area così circoscritta da essere un semplice residuo inutilizzato dell'attività di una emittente più grande, una specie di "rifiuto", di "spazzatura" dell'etere, ma suscettibile di essere utilizzato con profitto da parte di intelligenti operatori indipendenti. Dato che un "cono d'ombra" non è una "frequenza", né può essere a questa assimilato, una legge concepita per regolamentare l'uso delle frequenze non poteva, a rigor di termini, essere applicata alle tv di strada (*ibidem*).

Le Teletstreet nascono formalmente nel 2002, in una situazione di emergenza democratica nel paese, per rispondere al crescente monopolio televisivo italiano, originato dalla conquista del potere politico del maggiore gestore dell'offerta televisiva privata, che

²¹ Appunti inviati da Fabrizio Manizza, scritti il 6 giugno 2006, conseguentemente alla mia richiesta di raccontare, secondo la sua personale visione, lo status attuale del fenomeno Teletstreet. A questo invito, Fabrizio Manizza ha risposto con un lungo e stimolante saggio, che si trova in versione integrale sulla sezione on-line dedicata a questo libro, nel sito di AHA: Activism-Hacking-Artivism. <www.networkingart.eu>.

in tal modo giunge a controllare politicamente anche l'azienda televisiva pubblica nazionale. Le Teletreet, in conflitto con il monopolio berlusconiano, cercano di andare alla fonte, e si oppongono direttamente alla regolamentazione coatta delle frequenze televisive legittimata dalla Legge Mammì degli anni Ottanta, che stabilisce un numero limitato di frequenze nel territorio italiano. Il fenomeno Teletreet viene visto come il tentativo di opposizione al monopolio televisivo italiano che appare ancor più evidente nell'era Berlusconi, assumendo la forma di una rete di progetti che fanno del loro baluardo l'articolo 21 della Costituzione italiana, dimostrando che è necessario impegnarsi concretamente e praticamente per la libertà di parola e di espressione.

La strategia di movimento è quella che accomuna molte delle pratiche *hacktiviste* descritte finora:

La pervasività e l'invasività degli apparati e dei sistemi di controllo generano una apparente monoliticità, ma questa monoliticità, osservata da vicino, è piena di buchi, fratture, interstizi, all'interno dei quali proliferano nuove pratiche frutto della continua reinvenzione della vita materiale attuata dai soggetti concreti, i gruppi, le singole persone, le comunità. (...) La società contemporanea, che continuamente ricrea nuovi vincoli e barriere alla libertà individuale, per la stessa legge economica che la governa, non può fare a meno di inventare e distribuire anche sempre nuovi strumenti con cui le persone possono poi riconquistare la libertà perduta. Ed è lo stesso anche per i beni immateriali, il sapere, la conoscenza: il sistema universitario, anch'esso governato dalla stessa legge economica generale, non può fare a meno di distribuire più sapere e conoscenza di quanto sia necessario, cioè di quanto possa poi essere reinvestito nel puro ciclo della produzione e del consumo (*ibidem*).

Nel corso degli anni, l'esperienza Teletreet dimostra che è possibile dare voce direttamente alle persone qualsiasi che vivono la propria quotidianità urbana, con l'idea che dal decentramento e l'autogestione scaturisca la libertà d'espressione. Allo stesso tempo, dimostrano come il connubio tra reinvenzione dell'immaginario mediatico e messa in pratica delle capacità tecniche sia il paradigma che rende i movimenti di oggi capaci di inserirsi attivamente nel ciclo della produzione e del consumo, rispondendo alle dinamiche economiche con le stesse armi, ma con obiettivi sociali e politici ben diversi.

Quello delle Teletreet diventa un vero e proprio network di

micro-televisioni di quartiere, che si coordina principalmente attraverso il sito <www.telestreet.it>, la mailing list relativa <telestreet@telestreet.it>, il server-provider video New Global Vision, di cui parleremo più avanti <www.ngvision.org>, e mediante appuntamenti periodici di incontro collettivo fra tutte le Telestreet nazionali, come Eterea (Bologna, 2002) ed Eterea2 (Senigallia, 2004).

Molti e in diverse città d'Italia, i progetti di TV di strada che raccolgono l'invito a fare la propria televisione dal basso, come Orfeo TV, la prima televisione libera del circuito Telestreet nata a Bologna nel 2002 che con un filo diretto si ricollega all'esperienza degli anni Settanta di Radio Alice²², TeleImmagini (Bologna), Gli Anelli Mancanti TV (Firenze), Ottolina TV (Pisa), Spengilatv, NowarTv e TeleAUT (Roma), CTV (Brescia), IsolaTv (Milano), Disco Volante (Senigallia), TeleMonteOrlando (Gaeta), TeleRobbinud (Squillace), Telefermento (Savona), RosaGhettoTv (Genova), InsuTv (Napoli), Telecitofono (Reggio Emilia), Telecerini (Pistoia), solo per citarne alcune. Una rete di soggetti sparsa per tutto il territorio nazionale e una grande struttura reticolare comunitaria, che ricorda la rete neoista o della mail art di cui abbiamo parlato nel primo capitolo, tanto che "ogni esponente di Telestreet poteva tranquillamente trasferirsi in una qualsiasi città dove fosse attiva una tv di strada ed essere praticamente certo di trovare ospitalità presso i colleghi-compagni lì presenti, con vitto e alloggio pressoché gratuiti (entro limiti ragionevoli, beninteso)" (*ibidem*).

Ma la portata del fenomeno Telestreet non sta tanto nella realizzazione di micro-televisioni locali e nella produzione di determinati contenuti "alternativi" creati dal basso, quanto nel loro potente valore simbolico, nell'essere una rete che esprime nel suo insieme molto più di quello che i singoli nodi comunicano, particolarità che ben descrive, ancora una volta, Fabrizio Manizza nelle sue personali riflessioni sul fenomeno Telestreet, rifacendosi a sua volta alle riflessioni sviluppate da Giancarlo "Ambrogio" Vitali, di Orfeo TV:

²² Va ricordato, infatti, che uno dei membri di Radio Alice, Franco Berardi "Bifo", è anche propulsore e sostenitore del fenomeno Telestreet.

La forza del movimento di TV di strada stava nella sfida simbolica che esso portava al sistema generale delle telecomunicazioni: proclamandosi illegale ma costituzionale, quindi di fatto legale in base alla legge fondamentale della Repubblica, il movimento affermava un principio fondamentale, il diritto inalienabile di qualunque cittadino alla libertà di espressione con i mezzi che la tecnologia attuale (comprese le “astuzie” degli hackers) gli mette a disposizione. La posta in gioco quindi non era semplicemente pratica, ma simbolica e di principio, ben più importante della semplice autorizzazione a fare TV di quartiere: si affermava che il diritto, e quindi il potere, di agire come soggetti attivi della comunicazione, come produttori di informazione, doveva tornare al corpo sociale nel suo complesso, alla società civile e alle sue componenti, dopo essere stato espropriato dai grandi apparati burocratici ed economici, essi sì illegali, rispetto alla Costituzione, in quanto accentratori e monopolisti per vocazione (*ibidem*).

In questo senso, le Telestreet si trovano ad agire per rendere concreta ed efficace la loro forza simbolica e una delle proposte indicate dal movimento, e in particolare da Orfeo TV, diventa quella di affermare “il principio che una quota del 10% delle nuove frequenze rese utilizzabili dal digitale fosse sottratta alle regole del mercato e messa gratuitamente a disposizione della società civile e dei soggetti che ne sono espressione, associazioni, organizzazioni non-governative e no-profit, amministrazioni locali, Centri sociali autogestiti, ecc. In breve, si trattava di utilizzare la sfida simbolica portata dal movimento Telestreet per ottenere un risultato su un piano organizzativo più alto e di vasta portata, e non semplicemente di rivendicare la legittimità della pura e semplice pratica telestreet così com’era (*ibidem*).

Le Telestreet diventano oggetto di numerosi dibattiti in Italia e all’estero, anche in occasione del sequestro di due progetti, Telefabbrica in Sicilia e Disco Volante TV a Senigallia, da parte del ministero delle Telecomunicazioni che si appella alla Legge Mammì per bloccare le loro trasmissioni.

Anche in questo caso, la reazione di Disco Volante è avvenuta soprattutto agendo a livello di immaginario collettivo, tattica che ha reso così pervasivo il network delle Telestreet:

Disco Volante Tv, una tv di strada situata in un quartiere relativamente poco popolato di una piccola città, Senigallia, è riuscita a diventare un caso nazionale e internazionale in virtù della forza simbolica della sua vicenda, non in virtù della forza dei programmi che mandava in onda: è stata l’immagine

di una piccolissima TV, con una redazione composta da quattro-cinque persone, metà delle quali oltretutto disabili, senza soldi, senza sponsor, con mezzi minimi, che nonostante tutto è riuscita a dimostrare la capacità di controllare l'intero flusso della produzione televisiva, dallo scripting, alle riprese video, al montaggio, alla messa in onda, un'impresa che si riteneva possibile solo per apparati dotati di grandi capitali e adeguate risorse umane – e tutto questo è stato fatto con finalità esclusivamente sociali e di servizio, senza alcuno scopo di lucro, contro le regole del mercato, contro la legge, contro la stessa logica verrebbe da dire. Questa immagine, questa identità di Disco Volante, che ha avuto larga diffusione in seguito alla vicenda giudiziaria che ci ha coinvolto, ha dimostrato una forza sul piano simbolico e morale che ci ha portati a vincere alcuni importanti premi nazionali e alla fine anche a vincere la battaglia legale con il proscioglimento in istruttoria. La nostra debolezza è stata la nostra forza, e in un certo senso si potrebbe dire che hanno avuto paura a processarci, perché anche se ci avessero condannato la vittoria morale sarebbe stata comunque nostra, le nostre ragioni sul piano simbolico e morale erano troppe e troppo forti (*ibidem*)²³.

Il fermento Telestreet viene percepito presto anche all'estero, in cui il monopolio televisivo italiano è visto con grande disappunto: nel 2004, la Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, organizzazione tedesca nazionale di educazione politica, supporta una mostra-evento dal tema “MediaDemocracy and Telestreet, Networking Free TV” organizzata a Monaco nell'ambito di una rassegna incentrata sulla cultura e l'arte italiana²⁴, mentre l'an-

²³ Fabrizio Manizza, Senigallia, giugno 2006, *Ibidem*. Sulla battaglia nel piano simbolico fra Disco Volante e il ministero delle Comunicazioni, si legga la versione integrale del testo di Fabrizio Manizza su: <www.ecn.org/aha/networking>.

²⁴ L'evento viene organizzato dalla sottoscritta insieme alla film-maker tedesca Alexandra Weltz dal 14 al 16 luglio 2004, presso il Centro culturale Muffathalle di Monaco, in Germania. L'evento-incontro presenta progetti e riflessioni sulla “media guerrilla” e l'informazione indipendente in Italia. Si svolge attraverso un convegno internazionale e una rassegna video con Candida TV, Disco Volante TV, Minimal TV, New Global Vision, Rekombinant, P2P-FightSharing, infoAccessibile e contributi video sul circuito delle Telestreet italiane. Nell'anno successivo, il progetto Telestreet e in particolare la Telestreet Disco Volante TV, sono presenti nella mostra-evento “Hack.it.art, Hactivism in the Context of Art and Media in Italy”, organizzata sempre dalla coppia Bazzichelli-Weltz presso il Kunstraum Kreuzberg/Bethanien di Berlino in Germania. “Hack.it.art” è una rassegna sull'hactivism italiano e sulle forme indipendenti di produzione artistica e mediatica, portando l'esperienza di un paese come l'Italia in un contesto internazionale. Si realizzano dibattiti, workshop e diversi eventi sul tema Hactivism nel periodo dal 14 gennaio al 15 febbraio 2005, presentando molte delle realtà storiche e recenti della scena hacker italiana. Le mostre-evento si inseriscono a loro volta nel percorso del progetto *AHA: Activism-Hacking-Artivism* <www.ecn.org/aha>.

no successivo il progetto Telestreet e New Global Vision ottengono l’Award of Distinction della XIX edizione del Prix Ars Electronica di Linz in Austria, nella categoria “Digital Communities”, ex aequo con la Free Software Foundation di Richard Stallman.

I progetti Telestreet e New Global Vision sono per la giuria del Festival di Linz uno strumento prezioso per dimostrare che l’opposizione al monopolio dei maggiori canali televisivi è possibile, e questo, può avvenire creando comunità dal basso che usano in modalità integrata le tecnologie video e internet.

Infatti, il progetto New Global Vision diventa nel corso degli anni uno strumento utilissimo per le Telestreet, come archivio di video indipendenti scaricabili dalla rete a costo zero, permettendo a tutte le realtà di movimento di creare un punto di connessione in cui rendere visibile il proprio materiale video <www.ngvvision.org>. I temi dei video presenti nell’archivio on-line sono diversi, dall’antifascismo e antiproibizionismo fino all’hacktivismo e alla net.art e sono rilasciati in Licenza Creative Commons, permettendo la ridistribuzione non commerciale²⁵.

New Global Vision nasce dalle esperienze provenienti da collettivi come Isole nella Rete, Indymedia e dai Centri Sociali e ancora oggi si dimostra una risorsa utilissima per orientarsi nel panorama della produzione video indipendente che appare in tutta la sua reticolarità diffusa. NGV permette alle Telestreet di costruire un palinsesto a costo zero e infatti molti video presenti nell’archivio di New Global Vision costituiscono proprio l’oggetto delle trasmissioni di diverse TV di strada italiane.

Ma mentre oggi il progetto New Global Vision è sempre attivo e vivo, la rete Telestreet appare un poco assopita. Causa forse la scarsità delle risorse dei collettivi, elemento che da un lato è stato determinante per lo sviluppo di tutta l’esperienza, ma dall’altro sembra costituire un ostacolo per la produzione e realizzazione dei contenuti da mostrare al pubblico.

Un anno fa, era vero che si aveva notizia di sempre nuove TV di strada che nascevano, ma era altrettanto vero che di molte che avevano segnalato la

²⁵ Del progetto New Global Vision ho diffusamente scritto nel saggio *Dalle Telestreet agli Hackmeeting: il network del fare informazione*, nel testo a cura di Marcello Pecchioli, *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico-glocalle*, Milano, Costa & Nolan, 2005, pp. 93-109.

loro esistenza non si aveva più notizia, perciò a me sembrava che la dinamica interna al movimento avesse assunto una forma stazionaria in base alla quale per tante telestreet nuove che nascevano, altrettante chiudevano i battenti e sparivano, e questa poteva essere la prima fase di una tendenza in cui la mortalità avrebbe superato la natalità, portando il movimento all'estinzione. La sfida simbolica di cui era portatore il movimento (andare all'attacco, con minuscole tv, dei colossi televisivi nazionali) era molto affascinante e attraente, specie per dei gruppi di giovani, ma dopo un po', a contatto con le oggettive difficoltà di portare avanti una simile impresa e di far funzionare la macchina, per così dire, molti potevano trovarsi costretti ad ammettere di non avere sufficienti energie morali e materiali per durare, e ad abbandonare (*ibidem*).

Inoltre, come spesso accade, le dinamiche interne di movimento sembra siano state da una parte la forza, dall'altra la fonte di rallentamento per una concreta affermazione del network Telestreet a livello politico e sociale, per non correre il rischio di essere strumentalizzati (come l'invito del ministro Gasparri a Roma per i membri della Telestreet di Disco Volante poteva far pensare), oppure per evitare di entrare a far parte dell'ordinario mainstream televisivo (da cui è conseguito il rifiuto del coinvolgimento nella vicenda di Disco Volante di showman come Maurizio Costanzo o Pippo Baudo). Allo stesso tempo, per privilegiare il carattere decentrato e libertario del network Telestreet, è stata sempre osteggiata l'idea di una creazione di una Associazione Nazionale delle telestreet, che avrebbe forse comportato la formazione di possibili leadership, ma sarebbe probabilmente stato un utile strumento di coordinamento.

Comunque, nonostante il problema del reperimento di risorse per la sopravvivenza delle TV di strada e le difficoltà poste dalle dinamiche politiche interne, il fenomeno delle Telestreet non è affatto tramontato.

Nel 2006, sono attive ancora diverse Telestreet, fra cui la felice esperienza di Insu TV di Napoli, attiva nel quartiere Forcella, la cui attività riesce a raggiungere 35-40.000 persone, data la densità della zona. I creatori di Insu TV hanno dato vita a un sistema di controllo remoto e programmabile per gestire in automatico il palinsesto della TV di strada, realizzato su piattaforma Linux e disponibile per tutte le altre Telestreet che lo vogliono adottare. Attività che ha fatto vincere loro un premio e che dimostra

come la presenza di una TV di strada in un quartiere con forti problematiche sociali, possa essere ancora un forte stimolo creativo per fare attivismo.

Fra le varie iniziative del network Telestreet ancora in corso, come sottolinea Giancarlo “Ambrogio” Vitali di Orfeo TV nel giugno 2006, “oggi abbiamo chiesto l’autorizzazione al Ministero come produttori di contenuti comunitari, per trasmettere in tecnica digitale terrestre e l’abbiamo ottenuta: ci manca la banda e il denaro, tuttavia è un sintomo di dove si potrebbe andare...” (mail personale).

Il permesso ottenuto dal ministero delle Telecomunicazioni per trasmettere contenuti comunitari in tecnica digitale terrestre è sicuramente uno sviluppo interessante della battaglia di Telestreet e, come aggiunge Fabrizio Manizza, potrebbe forse portare alla creazione di un Open Channel italiano.

La battaglia che ha determinato il raggiungimento di tale permesso si collega a un altro possibile sviluppo del network Telestreet, basato su un progetto promosso dalla stessa Orfeo TV nel 2004. Definito con il nome T.CAP (Televisioni Comunitarie ad Accesso Pubblico), il progetto prevede di passare dalle semplici televisioni “pirata” di quartiere a delle televisioni comunitarie poste sotto la tutela degli enti locali (come le amministrazioni comunali) e, quindi, perfettamente legali.

Come scrive lo stesso Giancarlo “Ambrogio” Vitali:

Orfeo TV e Ottolina TV, in primo luogo, hanno concentrato il loro lavoro soprattutto nella promozione del progetto Telestreet nel suo complesso e in un suo possibile allargamento a soggetti istituzionali (le tv civiche o comunitarie che dir si voglia, per intenderci), considerando tale allargamento una prospettiva politicamente decisiva e strategicamente promettente. In questo senso, è stato individuato un percorso che ha dato frutti concreti nell’esperienza del comune di Peccioli (Pi): la tv di strada più vicina al comune di Peccioli – Ottolina TV-Telestreet – si è occupata di tenere i contatti e di seguire il comune nella definizione del progetto in ogni sua fase, mentre Orfeo TV-Telestreet ha fornito collaborazione per le tecnologie, l’assistenza legale e la promozione. Circa il 74% della popolazione italiana abita in comuni di piccole o medie dimensioni (da 250 a 50.000 abitanti). Tali dimensioni permettono di pensare a emittenti televisive di basso costo e di assoluta efficacia; il modello è ancora Telestreet, anche se in questo caso tutto viene realizzato a norma CE e con apparecchiature omologate, quindi relativamente più costose (è ovvio che il discorso vale anche per città più

importanti). (...) Sarebbe una novità per molti, una curiosità, un'occasione di socializzazione, un modo per dare voce a persone tendenzialmente escluse dai circuiti della comunicazione. (...) Oggi Peccioli TV (come dicevamo, la prima T.CAP nata in Italia a partire dall'esperienza Telestreet), ha ottenuto l'autorizzazione del Ministero delle Telecomunicazioni che le consentirà di venire al mondo proponendosi come televisione comunitaria ad accesso pubblico (...). I contenuti di quella TV saranno in parte forniti dalle televisioni di strada già operanti nella zona e da una redazione che va formandosi direttamente sul territorio grazie a moduli di formazione realizzati da Ottolina TV-Telestreet. Peccioli TV sarà inoltre dotata di un sito web (realizzato ancora da Ottolina TV-Telestreet) che permetterà ai cittadini di dialogare con essa e presto di contenere le produzioni più significative, in modo che siano visibili e scaricabili in tutto il mondo. Per non perdere il treno digitale, si sta pensando inoltre di allestire un paio di spazi pubblici, in territorio comunale, collegati in banda larga dove riversare il segnale etero²⁶.

Sembra infatti una promessa per il futuro il diffondersi della banda larga, che potrà permettere di costruire delle Internet TV in tempi brevi, superando anche l'ostacolo della legittimità delle frequenze via etere. La banda larga, infatti, consente la ricezione su schermi TV e computer di trasmissioni televisive di ottima qualità, pari a quella attuale *broadcast*, i costi sono minimi e il target raggiunto è numeroso. Con la banda larga, il servizio TV viene associato anche alla ricezione di altri contenuti multimediali, dai film alle fotografie, ed è possibile contemporaneamente navigare in internet e telefonare²⁷.

In questo modo, però, si perde forse l'elemento comunitario che ha fatto delle Telestreet un'esperienza "di strada" e si predilige un target più competente in campo di internet e tecnologia, tagliando fuori molti altri soggetti. Per questo, appare più convincente e utile associare il percorso delle Internet TV a quello delle TV comunitarie ad accesso pubblico, proposte con il progetto T.CAP.

²⁶ L'articolo, scritto da Giancarlo "Ambrogio" Vitali, che deriva dal documento progettuale di creazione delle T.CAP (Televisioni Comunitarie ad Accesso Pubblico), viene pubblicato nel sito Telestreet l'8 marzo 2004, alla URL: <www.telestreet.it/modules.php?%20op=modload&name=News&file=article&sid=41>.

²⁷ Per approfondire il tema delle nuove Internet TV via banda larga, si legga l'articolo *La nuova tv che cambierà il mercato*, di Giuseppe Turani, pubblicato su "Affari & Finanza" ("La Repubblica") il 9 maggio 2005 e in rete sul Forum del sito Telestreet <www.telestreet.it>.

Il progetto T.CAP ha il pregio di coinvolgere direttamente tutti i cittadini, non solo quelli tecnicamente preparati o gli appartenenti al circuito indipendente della produzione comunicativa che hanno dato vita al network Telestreet. Le T.CAP, se diffuse in grande scala, potrebbero segnare l'inizio di una nuova forma di servizio pubblico in cui le Telestreet giocherebbero un ruolo di primo piano, perché fonte già "testata" di soluzioni tecniche e contenutistiche. Inoltre, coloro che hanno partecipato all'esperienza Telestreet potrebbero dare vita alla redazione delle T.CAP, risolvendo così il problema del reperimento di risorse per la sopravvivenza delle TV di strada.

L'effetto collaterale potrebbe essere però quello di non rendere più evidente il carattere oppositivo che ha accompagnato l'esperienza iniziale del network Telestreet, il cui campo di azione è andato oltre la mera comunicazione via etere, andando a toccare dei nervi scoperti nel tessuto politico e sociale italiano nel periodo di massimo dibattito sul monopolio televisivo nel nostro paese.

Un ulteriore passo da compiere insieme alla costruzione di televisioni comunitarie per tutti i cittadini, potrebbe essere quello di trovare un modo di reinventare e rilanciare le strategie simboliche che hanno fatto delle Telestreet un movimento forte, anche se debole per mezzi e risorse.

Ma forse è già in preparazione qualche altro tentativo per sfruttare dei "buchi" sociali, legislativi e politici in cui ricreare delle nuove forme di creatività e attivismo capaci di incidere non solo a livello simbolico, ma anche concreto come meriterebbero. Del resto, il vero significato del movimento sta nel suo morire e rivivere tante volte, inventandosi sempre nuove modalità di azione con sempre nuove risorse ed energie.

Il precariato creativo

L'esperienza delle Telestreet ha cercato di agire direttamente sul territorio applicando i principi della libertà di informazione alla trasmissione televisiva. Ma le Telestreet non sono l'unico tentativo di protesta e critica verso un sistema mediatico, politico e culturale accentratore. Nei primi anni Duemila, entra a pieno ritmo nella scena italiana un nuovo soggetto che si auto-definisce

“precario” e che, organizzandosi dal basso, dà origine al collettivo dei ChainWorkers, i cosiddetti “lavoratori della catena” <www.chainworkers.org>.

I ChainWorkers sono i giovani figli della New Economy e di tutti quei processi economici globali che fanno della flessibilità un baluardo. Sono coloro per cui il contratto a tempo indeterminato (ma anche a tempo determinato!) è diventato una chimera, per cui probabilmente non esisterà mai una pensione, che rimangono a casa dei genitori a oltranza non certo perché sono “mammoni”, che lavorano part-time collezionando diversi lavoretti, una “mancetta per imparare l’hobby di lavorare”. Sono il giovane popolo della divisa dei grossi centri commerciali o delle multinazionali (McDonald’s, Burger King, Kentucky Fried Chicken - KFC, Pizza Hut, Ikea, Esselunga, Spizzico, Blockbuster, Media World, Auchan, Tipico, ecc.), che lavorano come telefonisti nei *call center* o nelle Autogrill delle autostrade, per cui vale la regola ritmo, disciplina, gerarchia e sorriso sempre pronto. Sono i giovani assunti nel magico mondo del brand o delle aziende in franchising, molti emigrati dal proprio paese d’origine, che sono pagati 5 euro l’ora.

Ma, aggiungerei, sono anche chi lavora (o ha lavorato) nelle società della cosiddetta “New Economy”, pagati di più ma sempre con contratti deboli e flessibili, come del resto l’orario di lavoro che spesso supera le otto ore giornaliere, considerati dagli stessi sindacati dei “lavoratori atipici” e quindi scarsamente tutelati perché “fuori dalla norma”. Il problema è che per molti ragazzi oggi è questa la norma, mentre le strutture sindacali sembrano fare le veci solo di chi ha un posto fisso, scegliendo come interlocutori una minima parte dei lavoratori attuali oppure una fascia di età prossima alla pensione.

Alla fine degli anni Novanta, scoppia anche in Italia il boom della flessibilità, sistema che pochi anni dopo rivelerà le sue falle lasciando diversi giovani “creativi” per la strada. Contemporaneamente, diversi giovani in cerca di prima occupazione (o senza più la precedente), cominciano a entrare nel mondo delle catene multinazionali o dei servizi telefonici a chiamate, i “call center”. Lavoratori flessibili, interinali, in affitto, sono alcuni termini che cominciano a connotare questa realtà.

Ma come si legge nell’appello di organizzazione della MayDay

Parade, l'alternativa dei precari alla festa del primo maggio per chi lavora:

Oggi siamo di nuovo al punto di partenza. Il Capitale è tornato a essere globale, totale. Lavoriamo sempre di più, ci saturano al massimo il tempo di vita, abbiamo sempre meno diritti contrattuali, minori certezze di reddito, poche protezioni dall'abuso. Siamo precari, atipici, parasubordinati, interinali. Siamo in formazione-lavoro, a termine, in apprendistato. Siamo in affitto e a scadenza. Le imprese ci ingoiano, ci intimidiscono, sconvolgono i nostri affetti e tempi di vita, occupano le nostre menti e poi ci spuntano via quando le convenienze finanziarie lo richiedono. Siamo la maggioranza di quelli che entrano nel mercato del lavoro. Ma non abbiamo voce. Non esistiamo. La nostra condizione è invisibile, è subita in silenzio, da soli. Il mercato del lavoro oggi tira, e molto. Ci sono sempre nuovi uffici e centri commerciali e direzionali da riempire di nuovi schiavi dell'industria dei servizi e della comunicazione. Siamo in piena occupazione. Ma il precariato avanza e il reddito ristagna. Una nuova generazione nelle fabbriche e nelle catene commerciali ha cominciato a scioperare. I tempi sono propizi per lanciare una campagna di riequilibrio dei rapporti di forza sul lavoro e di redistribuzione massiccia del reddito. Le casse sono piene di capitali accumulati in quindici anni di crescita delle borse, a colpi di fusioni e acquisizioni. È il momento buono per farla finita con la ricattabilità, è l'ora giusta per costruire con il conflitto diritti chiari ed esigibili collettivamente. Più soldi, meno ore, questa è la flessibilità che rivendichiamo (Chaincrew, 2001, pp. 111-112)²⁸.

I ChainWorkers nascono negli anni Settanta negli USA, come protesta al dilagare delle grosse catene in *franchising*, da McDonald's a Pizza Hut e cominciano ad organizzarsi scioperando o attraverso azioni di protesta, come i McStrike, per fare un esempio, scatenando grossi conflitti fra sindacati e multinazionali (come a San Francisco nel 1973 e a Mason City, nello Iowa, dal 1971 al 1975). Le grosse multinazionali cercano di osteggiare in tutti i modi la sindacalizzazione e molti perdono il posto di lavoro, anche perché spesso si reagisce ai tentativi di protesta con la chiusura di tutto il centro commerciale, per riaprirne un altro uguale un

²⁸ Appello per l'organizzazione della MayDay Parade 2001, in Chaincrew, *ChainWorkers, lavorare nelle cattedrali del consumo*, Roma, Derive Approdi, 2001, pag. 111-112. La MayDay a Milano è promossa nel 2001 da ChainWorkers.org, il Deposito Bulk e la Cub. La MayDay esiste in versione europea in diverse città d'Europa: le informazioni si trovano su <www.euromayday.org>.

poco più in là. Dall'altro lato, però, i giovani assunti nelle catene commerciali cominciano a rendersi sempre più conto che sono entrati a far parte di una "famiglia" da cui non è facile uscire. Nonostante molti giovani affermino di rimanere in certe condizioni solo per breve tempo, e quindi la mobilità è ancora alta, non sempre il lavoro flessibile è facile da lasciare, dato che non si ha più il tempo necessario per la propria formazione in vista di un posto più qualificato.

In Italia, i ChainWorkers nascono nel 1999 da queste riflessioni: il collettivo proviene dall'area dell'attivismo mediatico e dei Centri Sociali e trasferisce "dentro i centri commerciali, i supermercati e i fast-food delle città le proprie forti capacità agitazioniste sui media e sul territorio", ispirandosi alle esperienze dei ChainWorkers americani degli anni Settanta e a progetti di media activism come Adbusters <www.adbusters.org> e RTmark <www.rtmark.com>.

L'esperienza ChainWorkers nasce inizialmente da un'idea del Deposito Bulk di Milano <www.ecn.org/bulk>, dei collettivi Infospaccio e LOA (proveniente dall'area dell'hacktivismo italiano), della RASC e Smokers, degli ex-occupanti del Metropolix, tutte realtà dell'attivismo milanese. Il sito dei ChainWorkers, lanciato nel 2000, trova ospitalità nel server di Isole nella Rete, lo storico "provider di movimento" italiano.

Una delle prime azioni dei ChainWorkers avviene a Milano, nel centro commerciale "Metropoli" di Quarto Oggiaro, all'epoca il più grande della città.

Una carovana di dieci macchine ha parcheggiato sul tetto. Abbiamo caricato soundsystem e generatori sui carrelli e siamo scesi al primo piano dove abbiamo occupato la balaustra che dà sul cuore del centro. A suon di Bob Marley e *speakerate* antiprecariato, mazzate dei guardioni (riprese dalla TV nazionale) e resistenza, siamo riusciti a spostare l'attenzione delle persone dal consumo all'azione, a un punto che, la direzione ha annunciato che bisognava evacuare il centro commerciale. Visto che avevamo parcheggiato sul tetto, ci abbiamo messo una vita a uscire (*ivi*, pp. 50-51).

È l'inizio di una serie di "azioni" che porteranno alla MayDay Parade del 2001 a Milano e alla campagna "Reclaim the Money" per il reddito garantito a opera dei ragazzi romani della rivista "Infoxoa", a dimostrazioni locali per strade e centri commerciali con-

tro il lavoro precario (per esempio, il Bulk organizza nell'ottobre 2000 una manifestazione contro la Giunta di Milano distribuendo volantini dentro tutte le catene commerciali lungo il percorso del corteo), ecc. Il motto diventa: "Vogliamo minimo (euro) 10 per ogni ora di lavoro PIÙ il 50% di straordinario la sera e il sabato, il 100% la notte e la domenica" (Chaincrew, 2000).

Nel corso degli anni, il network dei precari ha assunto una dimensione europea "per gettare le premesse per un nuovo *welfare* e una società più orizzontale e democratica, dove il lavoro immateriale, di cura, nei servizi, flessibile non sia più devalorizzato e sottoposto allo sfruttamento, al ricatto della precarietà, all'impossibilità di esprimersi e di vivere" (<www.euromayday.org>, 2005).

Intorno alla MayDay Parade, nascono diverse iniziative. Nella MayDay a Milano del 1 maggio 2005, per esempio, vengono presentate le gesta degli Imbattibili. Gli Imbattibili sono supereroi precari, nati dalla mente di diversi collettivi italiani coordinati in network, come ChainWorkers, Reload, Sexyshock, Serpica Naro, Pornflakes, Resistenza Universitaria, CSA Paci Paciana, CSA Magazzino 47, in collaborazione con altre realtà "precarie", come i lavoratori del Teatro Piccolo e quelli della Scala di Milano, l'Ambulatorio medico popolare di Milano, i lavoratori dei call center Omnitel-Vodafone e delle librerie Feltrinelli e molti altri, per un totale di ventuno Imbattibili.

In realtà, come si legge nel sito dei ChainWorkers,

gli Imbattibili non sono dei supereroi ma sono piccoli gioielli di esperienza, capacità e relazioni, che troveranno la loro espressione prima e durante la MayDay. Sono supereroici: se non unici e irraggiungibili come gli eroi, queste figure sono comunque eroiche perché ognuna di esse riflette un modo d'opporsi a quell'annichilimento della nostra esistenza di cui le esigenze di profitto delle imprese hanno bisogno. In esse ci sono i mille trucchi, i diversi *escamotages* che ognuno di noi inventa per affrancare la propria dignità, i propri desideri dal giogo di condizioni lavorative e sociali che ci chiedono sempre il massimo della disponibilità, della versatilità, della pazienza e ci restituiscono il minimo in termini di reddito, sicurezza e affermazione delle nostre capacità e dei nostri desideri²⁹.

²⁹ Testo tratto da: <www.chainworkers.org/imbattibili>.

Ogni Imbattibile è il protagonista di una figurina da incollare in un album creato per l'occasione, presenta una sua storia di vita e particolari superpoteri, derivati dalle esperienze che il collettivo che lo rappresenta ha sedimentato nel corso degli anni. Per esempio, "The Peer", l'Imbattibile del collettivo Reload di Milano esperto di hacking, ha "accumulato una bile che gli permette, con il pensiero, di agire sugli oggetti, creando postazioni wireless, computer, masterizzatori, fotocopiatrici" (Reload, 2005); oppure, "Superflex", l'eroina dei ChainWorkers, dopo lo stress derivato sperimentando ogni tipologia di contratto, ha subito una mutazione e "riesce a comunicare mentalmente con tutt* i/le superflex³⁰, dando il via alla cospirazione precaria universale" (ChainWorkers, 2005); oppure, "SpiderMom", l'Imbattibile del collettivo Sexyshock di Bologna³¹, ha un «corpo mutante in grado di immobilizzare contemporaneamente tutti i nemici della laicità e del libero "ammore"» (Sexyshock, 2005).

Tali figurine, come si legge nel sito, non riguardano la precarietà solo in quanto condizione lavorativa, ma ne rappresentano più in generale la sua dimensione sociale. Sono il risultato di molteplici relazioni fra diversi collettivi italiani, ognuno presente alla MayDay 2005 con un carro "a tema", con l'obiettivo di informare i passanti sulla propria attività e, di conseguenza, distribuire le figurine. L'iniziativa degli Imbattibili favorisce anche il formarsi di nuove reti di relazione, generando connessioni fra tutti coloro che, cercando di completare la raccolta di figurine, corrono da un carro all'altro per trovare quelle mancanti.

Un aspetto ludico dell'attivismo e della battaglia sociale al precariato che si ritrova anche nella MayDay 2006 di Milano, con il gioco della Lotteria <www.imbattibili.org/lotteria>. Nei carri dei collettivi presenti, vengono distribuiti dei "kit di sopravvivenza precaria": più kit e biglietti della lotteria si raccolgono, cercando i carri Imbattibili, più possibilità ci sono di vincere la lotteria, e

³⁰ L'asterisco (*) viene usato in forma politically correct in molte aree del movimento (soprattutto in quelle pink e queer) per dare lo stesso peso al genere maschile e femminile. Essendo una scelta che implica una serie di ragionamenti condivisi da coloro che lo usano in questa forma, abbiamo deciso di lasciarlo così come compare nei comunicati, sia in questo caso che nei successivi.

³¹ L'esperienza del collettivo Sexyshock sarà trattata diffusamente nel prossimo capitolo.

quindi di esaudire finalmente i propri sogni di fuga dalla precarietà.

I kit di sopravvivenza precaria rappresentano i quattro assi della precarietà: affetti, mobilità, saperi e reddito e sono realizzati dai collettivi italiani che agiscono nei rispettivi ambiti tematici (come Sexyshock, Serpica Naro, Reload e molti altri). Ancor più interessanti sono i premi, forniti da tutte le realtà dell'auto-organizzazione che decidono di partecipare all'iniziativa, mettendo a disposizione gli strumenti per "sovertire" la propria condizione precaria (7 biciclette degli Anarcociclisti, rifornimento preservativi per un anno, 6 bottiglie di vino Precario Rouge, 10 super-cocktail, ecc.).

Nel 2004, i precari italiani proclamano anche un proprio santo, San Precario, il paladino protettore di tutti i lavoratori interinali e flessibili <www.sanprecario.info>. San Precario diventa il protagonista di santini, adesivi, volantini e parate dentro i centri commerciali, in cui il santo viene portato in spalla come simbolo dell'oppressione capitalistica. Nascono progressivamente i "Punti San Precario", dove i giovani lavoratori precari possono ottenere la "Pia Opera Assistenza Precaria" (consulenza giuridico-sindacale individuale), il "Pronto Intervento Precario" (solidarietà per rivendicazioni collettive: agitazioni, picchetti e organizzazione di scioperi), analisi giuridico-contrattuale.

Sempre a Milano, dall'immaginario di San Precario, nasce un originale progetto creativo, già citato sopra descrivendo le iniziative della MayDay di Milano: Serpica Naro, la stilista dell'immaginario <www.serpicanaro.com>. Serpica Naro combina strategia mediatica, opposizione al precariato, attivismo artistico, cyberfemminismo e hacking sociale e fa il suo debutto nel 2005, in occasione della Settimana della moda, l'importante kermesse milanese.

Serpica Naro, il cui nome è in realtà l'anagramma di San Precario, diviene la protagonista di un'azione subliminale diretta contro il business della moda, la superficialità mediatica e lo *star-system*, denunciando in conclusione le condizioni di lavoro precarie dei giovani di oggi. La stilista anglo-giapponese, il cui viso appare nel logo del progetto, infatti è una sorta di Luther Blissett al femminile. Non esiste, ma vive nell'ambito di azioni mediatiche, pronta a insinuarsi viralmente nelle pieghe del business, proponendo una nuova modalità di produzione e creazione artistica, in cui la

condivisione del sapere è centrale. Come si legge nel sito del collettivo milanese, “Serpica Naro è la paladina *stylish* dei precari, l’ingranaggio impazzito che può bloccare l’intera macchina. Serpica Naro propone, non interferisce soltanto”.

Durante la Settimana della moda di Milano nel febbraio 2005, la candidatura di Serpica Naro viene accettata direttamente dalla Camera della Moda, istituzione centrale per decidere chi può far parte o meno della kermesse milanese. La giovane stilista anglo-giapponese si presenta come una promessa della moda internazionale, con tanto di sito internet, collezione, doppio *showroom* a Londra e Tokyo, portfolio clienti e rassegna stampa accreditata. Tutto falso: in realtà Serpica Naro è un’invenzione di giovani precari e precarie milanesi vicini all’area hacker del movimento e alla scena dell’autogestione, che hanno precedentemente proclamato San Precario come loro protettore. Anche qui, come tanti casi descritti in questo libro, nessuno fra chi accetta la candidatura di Serpica Naro sembra pensare a fare una ricerca più approfondita per rendersi conto della beffa.

Gli autori di Serpica Naro si informano su come una stilista deve presentarsi, quali “credenziali” deve avere per entrare nella crema della moda internazionale e su tutto l’apparato mediatico che è necessario costruire per diventare una star. Questo avviene in collaborazione con reali precari e precarie che lavorano nel settore moda, i quali aiutano il gruppo nella “cospirazione” fornendo le giuste informazioni. Ma l’azione non si ferma solo alla presenza di Serpica Naro nella kermesse milanese.

Per poter riuscire ad avere la necessaria notorietà in un evento che presenta cento marchi da tutto il mondo, i creatori del metamarchio Serpica Naro si inventano una strategia. Decidono di inscenare una battaglia mediatica: Serpica Naro vs. San Precario, due figure simbolo rispettivamente del mondo della moda internazionale e dell’attivismo milanese. Dall’area antagonista milanese, in particolare nella scena queer e pink, si leva una protesta contro la stilista: questa, viene accusata di aver avuto un comportamento inaccettabile già nel 2001, in occasione di una collaborazione con il movimento gay e lesbo giapponese. Inoltre, viene accusata di utilizzare l’immaginario underground per fare business rilasciando dichiarazioni discutibili contro la scena indipendente e dei Centri Sociali. La notizia viene inviata presto nelle mailing

list pink e giunge poi a molti altri attivisti attraverso il network di collettivi vari. Di conseguenza, si decide di fare un'azione contro la stilista il terzo giorno della Settimana della moda.

Contemporaneamente, il collettivo registra il dominio ancora libero <www.settimanadellamoda.it>, e fra comunicati informativi ad hoc realizzati da precari e precarie che lavorano realmente nel mondo della moda, il sito viene usato come megafono delle dichiarazioni e delle attività di Serpica Naro. Comincia così a essere usato concretamente da molti giornalisti che cercano notizie registrandosi nell'area riservata del sito.

Altri precari e precarie, accompagnati dal santo Precario, si radunano all'entrata della sfilata di Prada e diffondono un loro comunicato denunciando alcuni stilisti di atteggiamenti vampireschi verso il sociale. Altri ancora compaiono nella passerella della sfilata di Laura Biagiotti al Teatro Piccolo, "denunciando le sempre peggiori condizioni dei propri lavori e affermando che a quella dimostrazione comunicativa e simbolica ne sarebbe seguita una meno dimostrativa il sabato con la stronza di Serpica Naro" <http://serpicanaro.realityhacking.org/il-progetto/?c=1_La-storia>.

Il tutto è solo uno specchietto per le allodole e gli stessi che organizzano la protesta anti-Serpica, sono anche coloro che rivelano la verità dei fatti a giornalisti e curiosi pronti ad assistere allo "scontro". In realtà a sfilare nella passerella di Serpica Naro sono persone normalissime, giovani precari e precarie che dimostrano come è possibile penetrare nella superficialità dell'informazione mediatica e del *fashion business*. Gli attivisti di Serpica Naro sfoggiano abiti di "nuova tendenza" da loro cuciti e realizzati, in realtà una parodia sarcastica delle condizioni dell'attuale panorama lavorativo precario: "Mobbing Style", "Call Donald/Mc Center", "Pregnant Lady", ecc. Seguono le creazioni di chi lavora realmente nei circuiti della moda, ma rimane estraneo alle manifestazioni più ufficiali e per concludere, sfilano gli attivisti spagnoli di Yo Mango <www.yomango.org> e del collettivo della Conscious Fashion Week.

L'epilogo di tutta la vicenda, che spiega le motivazioni del collettivo Serpica Naro, è descritto nel sito della finta stilista:

L'iscrizione all'evento Settimana della moda non deve indurre a errori di interpretazione. Innanzitutto non rivendichiamo il diritto o il merito di esser-

ne partecipi. Non ci interessa. Sappiamo anche che una presentazione non è una sfilata e che quindi l'iscrizione di Serpica Naro nel calendario ufficiale della settimana della moda deve essere relativizzata. È altrettanto chiaro però che se un certo numero di precari* e creativi* in una settimana, a costo quasi nullo, riesce a introdursi nel circuito modaio, quest'ultimo evidentemente non è così pregiato come lo si vorrebbe far credere. Siamo molto più orgogliosi del fatto di essere riusciti a coinvolgere un numero altissimo di precari* e creativi* che tramite collaborazione attiva o complicità sottaciute ha permesso di creare tutto ciò. E quel 'tutto ciò' per noi è il punto fondamentale. Siamo noi che produciamo immaginari, cultura, conflitto e radicalità partendo da noi, dai nostri desideri, dalla nostra condizione di lavoro e di vita e dalla rabbia che inevitabilmente scaturisce dalla miseria sociale che ci ingloba. E riusciamo a farlo, con grande sforzo, nei ritagli di tempo, all'interno di occupazioni acrobatiche e con budget ridicoli. Questo sì! che ci interessa. A ognuno i propri immaginari (*ibidem*).

Fra giornalisti incuriositi, responsabili indignati e pubblico straniero confuso fra realtà e finzione, Serpica Naro ha segnato lo scacco matto al mondo della moda milanese. Tanto che, successivamente, lo stilista (reale) Enrico Coveri utilizzerà il logo (virtuale) Serpica Naro "senza permesso", ragion per cui la stilista dell'immaginario ha deciso oggi di registrare il proprio marchio, rendendone aperto l'utilizzo a tutti coloro che lavorano precariamente nel mondo della moda.

Come si legge nel sito di Serpica Naro,

share significa scambio, condivisione di saperi, idee, informazioni, ma anche del piacere, delle capacità e dei talenti. C'entra con la pirateria? Non proprio. La condivisione non produce capitale commerciabile e non usa lavoratori come fossero una qualsiasi risorsa rinnovabile. La condivisione significa contenuto gratis in cambio di contenuto gratis. Serpica Naro, il simulacro della stilista giapponese paladina dei precari, che ha saputo utilizzare la moda per mettere in passerella il disagio imposto dai nuovi modelli di lavoro, ha deciso di diventare marchio per ribaltarne la filosofia e far tremare tutte le etichette possibili. Serpica Naro è un Metabrand, una Community e un Metodo di Produzione innovativo. La licenza Serpica Naro mette a disposizione, in condivisione, la creatività, l'abilità, ma anche la capacità e la decisione di non fare uso di pratiche di sfruttamento lavorativo nella catena produttiva/distributiva (<www.serpicanaro.com>).

Questo ci rimanda all'etica hacker del fare arte e informazione, tradizione a cui i giovani stilisti e stiliste dell'immaginario, inven-

tori di Serpica Naro, si ispirano. Allo stesso tempo, battaglie precarie, lotte alle multinazionali accentratrici e MayDay Parade hanno ispirato altri giovani creativi³².

Fra questi, il collettivo Molleindustria, che presenta videogiochi politici e sovversivi realizzati in Flash sul sito <www.molleindustria.it>. Paolo Pedercini racconta le motivazioni che animano la creatività della Molleindustria:

Negli ultimi anni i *videogames* hanno travalicato sempre più di frequente i confini entro cui per decenni erano stati rinchiusi. È esploso il fenomeno dei *videogames* pubblicitari, sono stati commissionati dal Pentagono degli “sparatutto” con lo scopo dichiarato di reclutare giovani, sono stati creati *videogames* religiosi. Tutto questo è accaduto e accade tuttora in un contesto come l’industria dell’intrattenimento che è in forte convergenza con gli altri compartimenti della produzione culturale: non è un caso che si parli di *infotainment* o di *edutainment*, che si facciano *videogames* sui film e viceversa, che i brand “pokemon” o “star wars” contraddistinguano ormai delle ampie sottoculture di consumo e non una serie di prodotti omogenei. Accadeva nello stesso periodo che quel grande movimento che ha attraversato le piazze di tutto il mondo criticando l’ordine neoliberista, ha iniziato a rapportarsi in maniera diversa con i mezzi di comunicazione di massa. Alla centralizzazione dei media è stata opposta una proliferazione “dal basso” degli agenti enuncianti, sotto la scorta delle utopie democratiche della rete. La combinazione di queste due tendenze ci ha spinto a pensare i videogiochi come mezzi di comunicazione e considerarli come terreno di scontro culturale³³.

Molleindustria nasce nel 2003, presentando brevi giochi in Flash che, con ironia e cinismo, accompagnano chi gioca nei mondi con-

³² Un interessante prodotto dvd-video in cui etica hacker, telestreet, attivismo e lotta precaria si incontrano, è P2P-FightSharing (I + III), una raccolta di materiali video che mostra lo stato della comunicazione antagonista italiana nel periodo 2003-2005. La versione I è nata in occasione degli eventi esterni al World Summit on Information Society (WSIS) di Ginevra nel 2003 e presenta forme di networking e cooperazione trans-europea fra coloro che realizzano attivismo politico e mediatico. Temi centrali sono: azioni di protesta cittadina, media activism, guerriglia informativa e sabotaggio mediatico. La versione II e III è una compilation di video sul precariato e azioni di protesta fra ChainWorkers e MayDay. I dvd, ideati da Francesca Bria, Tora Krogh e Lize De Clercq, sono presentati da Candida Tv <candida.thing.net> e Greenpepper Magazine di Amsterdam <www.greenpeppermagazine.org>.

³³ Intervista a Paolo Pedercini di Claudia D’Alonso, “Molleindustria, quando il gioco si fa duro”, pubblicata in *Digimag, periodico di informazione digitale*, aprile 2006, su: <www.digicult.it/digimag/article.asp?id=330>.

temporanei dei lavoratori atipici, del sesso simulato, della flessibilità e nell'universo precario del nostro presente. Una creatività però che non porta verso la pesantezza della resistenza auto-referenziale, ma verso la teoria e pratica del conflitto "molle, strisciante, virale, guerrigliero, subliminale, che produce la nostra materia grigia, anch'essa molle" (Molleindustria, 2003).

I primi giochi che si trovano sul sito sono *Tuboflex*, nome della multinazionale di lavoro in affitto che ha come missione quella di dislocare in tempo reale le risorse umane a seconda della domanda, per cui il lavoratore è costretto a sopravvivere in un universo di mobilità; *Simulatore di orgasmi*, che fa vivere situazioni di orgasmo simulato e di eiaculazione precoce; *TamAtipico*, il gioco del lavoratore precario virtuale che lavora, si riposa e si diverte a comando e che, se non vuole più giocare, basta licenziarlo senza giustificato motivo. Seguono poi *Memory Reloaded*, il gioco del revisionismo storico in cui i politici italiani cambiano le carte in tavola e bisogna esercitare la propria memoria nel ricordare le associazioni del passato; *Papaparolibero*, parole sante in libertà, in cui si possono comporre i messaggi del pontefice per la comunità cristiana combinando liberamente le parole del Papa che fioccano dal cielo; *Queer Power*, a ognuno i suoi sessi, che aiuta a trovare il giusto compagno/a dimenticando le categorie stereotipate maschio/femmina; *Embrioni in fuga*, videogioco critico-ironico sul referendum sulla Legge 40 contro la sperimentazione sugli embrioni e *McDonald's Videogame*, che permette di controllare ogni fase del processo di business della multinazionale.

In attesa della EuroMayDay Parade del 2004, la Molleindustria dà vita al progetto *MayDay NetParade*. Una sfilata di tanti avatar virtuali, alter ego dei numerosi lavoratori interinali, co.co.co, collaboratori a progetto, ricercatori e lavoratori in nero o parttime. Entro il primo maggio del 2004 è possibile creare il proprio avatar virtuale e inserirlo nella Parade, formata da tanti personaggi virtuali in 2d variopinti e colorati che sfilano fra carri musicali e slogan anti-precariato. Partecipano moltissime persone, che sfilano insieme a quelle reali fisicamente presenti nelle strade di Milano e Barcellona. Un cybercorteo che è un'opera collettiva (www.euromayday.org/netparade).

Molte delle pratiche descritte finora dimostrano che gran parte degli attivisti italiani cresciuti fra Centri Sociali, *raves* e fanzi-

ne, hanno parecchio da insegnare per quanto riguarda tecniche di comunicazione vincenti e strategie mediatiche capaci di far notizia. Un background accumulato negli anni che, come in molti sottolineano, permette *la massima visibilità con il minimo sforzo*. Luther Blissett insegna e in molti hanno imparato la lezione. E lo hanno fatto talmente bene, che hanno deciso di capitalizzarla. Nel 2002 nasce Guerrigliamarketing.it, azienda nata con l'idea che è possibile associare la sperimentazione politico-culturale degli ambienti alternativi e underground all'attività di marketing propria dei circuiti di *business* (www.guerrigliamarketing.it). In Italia, il concetto di guerriglia marketing assume così una connotazione politica che è aliena dal resto del mondo, come per tante altre esperienze descritte in precedenza. Andrea Natella, uno dei fondatori di Guerrigliamarketing.it, sottolinea infatti che il concetto di "guerriglia marketing" comprende molteplici pratiche che esulano dallo specifico di "guerrigliamarketing.it", nonostante poi, in Italia, anche e soprattutto negli ambienti del marketing, ci sia stata una sovrapposizione tra i due termini (Andrea Natella, 2006).

Alcuni membri di Guerrigliamarketing.it provengono dal Luther Blissett Project, dal collettivo MenInRed (MIR), un'esperienza di Ufologia Radicale (www.kyuzz.org/mir), da Indymedia e dal movimento hacker. Si muovono da tempo nei circuiti del *cultural jamming*, "un insieme di pratiche creative di intervento sulla comunicazione *mainstream* attraverso l'uso del detournement, del falso, dell'improbabile e dell'assurdo" (dal sito Guerrigliamarketing.it). Con il loro progetto, i Guerrigliamarketing rispondono all'eterno divario fra ambienti sperimentali underground e società commerciali. E lo fanno utilizzando tecniche e strategie necessarie a raggiungere i mass media, imparate nel corso della propria attività "antagonista".

Come racconta Andrea Natella,

quello che l'underground insegna ai piccoli gruppi culturali è che se hai un'opinione scomoda o minoritaria per riuscire a diffonderla senza avere un budget da investire devi trovare delle strade alternative. Devi inventare cose nuove o più spesso trovare un modo nuovo di raccontare la stessa cosa, fare in modo di superare pregiudizi e attirare l'attenzione dell'opinione pubblica sulle tue tematiche. Per fare questo inizi a muoverti come un guerrigliero. Tendi un'imboscata, crei una trappola, costruisci un falso evento, un'azione, una notizia che la stampa non può esimersi dal trattare per

il suo carattere di interesse, curiosità, novità. E che lo vogliano o no saranno costretti a parlare di te. È lo stesso tipo di attenzione di cui hanno molto spesso bisogno piccole imprese in fase di start-up o di rilancio. Hanno bisogno di visibilità, hanno bisogno che si parli di loro, hanno bisogno di un'immagine dinamica. (...) Le nostre tattiche di comunicazione prevedono creazione di eventi improbabili, paradossali, fantascientifici, azioni da eseguire nottetempo talvolta ai limiti della legalità. (...) In questo senso abbiamo utilizzato Internet soprattutto come una sponda dietro cui nascondere un prodotto, oppure come punto di partenza per diffondere una notizia. Se si sfruttano unicamente i meccanismi orizzontali della comunicazione e si aspetta che i reticoli delle relazioni sociali facciano il loro lavoro per noi, le risorse da investire diventano ingenti, oppure bisogna rassegnarsi a tempi molto lunghi per raggiungere obiettivi minimamente ambiziosi. Per questo abbiamo sempre puntato al *broadcast* e lavorato spesso con le *hoax*, finti scoop costruiti appositamente per i media in grado di riverberarsi nelle reti sociali assieme alla nostra comunicazione commerciale (<www.percheinternet.it/autoformazione/guerriglia-mktg.html>).

Il team di Guerrigliamarketing.it si propone quindi direttamente alle aziende in cerca di notorietà con l'idea di capitalizzare il proprio *background* culturale che fa gola a molti. Perché rimanere sempre ai margini quando si è ormai degli esperti in campo di comunicazione e *social hack*? Perché lasciare il territorio di azione solo ai grossi brand pronti a fagocitare nell'industria culturale qualsiasi nuovo tentativo di sperimentazione? Il team di Guerrigliamarketing.it decide di diventare un soggetto attivo nella nuova economia immateriale, proponendosi di «reinvestire in modo integrato e sistematico le nostre competenze dentro un progetto di comunicazione a servizio di chi ha ancora voglia di rischiare e di giocare e ha soprattutto un dannato bisogno di visibilità» (dal sito <www.guerrigliamarketing.it>).

Vengono messe quindi in atto strategie di comunicazione orientata al profitto realizzando pseudo-eventi concepiti ad hoc per le aziende che accettano l'invito, lavorando sull'immagine di queste e cercando di ottenere per loro la massima visibilità. Fra le varie campagne ben riuscite, *La beffa di Riccione* (2001) è la prima della serie. Concepita da Andrea Natella e Fabrizio Carli, ancora nell'ambito dell'esperienza di MenInRed, mette in scena un finto atterraggio ufo come campagna pubblicitaria dell'Azienda di promozione turistica dell'Emilia Romagna. Il Comune di Riccione ha accettato la proposta dei Guerriglia Marketing di simulare un'invasio-

ne di alieni, lasciando “le tracce” incriminate sul parcheggio del parco dei divertimenti acquatici Acquafan e facendo parlare della cosa la stampa locale e nazionale e gli speaker di Radio DeeJay.

Naturalmente la notizia si è diffusa a macchia d’olio fino allo “svelamento della beffa”, il tutto “rafforzando al contempo l’immagine di un comune giovane, attivo e propenso alla sperimentazione” (dal sito <www.guerrigliamarketing.it>).

Altra iniziativa, la campagna *Rottama il brand* “per rilanciare l’occupazione e per ridare respiro alla creatività della comunicazione Made in Italy, chiediamo una politica di incentivi a favore di quelle aziende che decidono di rottamare le proprie obsolete strategie di marketing e comunicazione per sostituirle con campagne nuove di zecca!” (<www.guerrigliamarketing.it/campaign/rottamabrand.htm>). Oppure, l’*Illegal Art Show*, “portando le proprie opere in uno spazio pubblico senza bisogno di chiedere il permesso. Oggetti, disegni, corpi con cui far accadere qualcosa in uno spazio in cui di solito non succede nulla. Cercando di interagire con i passanti come con gli appassionati d’arte, e provando a dare un senso nuovo all’ambiente circostante”³⁴.

Un altro progetto innovativo, l’istituzione di un “Reality Trainer”, un giovane accompagnatore (o accompagnatrice) di un manager aziendale che, stanco della vita fra scrivanie e camere d’albergo, decide di andare a ricaricare la mente nei luoghi di produzione reale di nuove culture e tendenze:

Studi di giovani artisti e sale prova per musicisti, piazze e luoghi di incontro metropolitano, feste private e rave party, centri sociali e sedi di associazioni, cene tra hacker e circoli di poesia, spazi di degrado urbano e sociali e luoghi di consumo più o meno alternativo, locali di culto e microimprese allo stato nascente, situazioni di immigrazione o marginalità e bar alla moda, sedi di associazioni di volontariato e contesti semilegali. Entrerete in questi luoghi al fianco di un giovane che è in assoluta confidenza con le persone e lo spazio in cui vi accompagna e che farà in modo di mettere in luce per voi gli aspetti più concreti e interessanti di ciascuna situazione. (...) Avrete così modo di conoscere e scambiare idee con persone e personaggi in grado di dare nuovo impulso alla vostra creatività e permettervi di recuperare un rapporto concreto con la realtà sociale (<www.guerrigliamarketing.it/solutions/realitytrain.htm>).

³⁴ Guerriglia Marketing, “Illegal Art Show”, su: <www.guerrigliamarketing.it/campaign/ias.htm>.

Il progetto di Guerrigliamarketing.it è in realtà anche una critica a molte delle situazioni di movimento “autogestite” che escludono a priori il contatto con le realtà di *business*, dimostrando che la contaminazione può anche essere vincente e non sempre è lo specchio della perdita d’identità. Certo, nel farlo bisogna essere abili per evitare di essere fagocitati da ciò che si vuole fagocitare: “Fottere il mercato per entrarci”, è questa la filosofia dei Guerrigliamarketing. Ci vuole naturalmente una certa capacità recitativa e una gran dose di autocritica, tanto che i Guerrigliamarketing hanno iniziato a ironizzare sullo stesso movimento dei precari.

Per rispondere alle varie azioni nei supermercati e nelle catene commerciali operate da alcuni precari che nel 2004 sembrano perdere un po’ troppo la visione critica delle prime battaglie, compiendo rivendicazioni un poco “facilone” (e che mettono in ombra quelle più meditate), i Guerrigliamarketing creano un sito-beffa di promozione degli “espropri proletari”. Nasce così il progetto *Espropriproletari.com*, “un’opportunità unica per fare conoscere la tua azienda su tutto il territorio nazionale” <www.guerrigliamarketing.it/ep>.

Il team ironizza su quello che sembra essere diventata una moda di alcuni che si firmano “devoti di San Precario” e che nel 2004 realizzano espropri di libri nelle librerie Feltrinelli o fughe dai ristoranti senza pagare il conto (ma con mancia per il cameriere) dopo cene di pesce o banchetti battesimali composti da quaranta persone. Nel sito chiamato *Espropriproletari.com* l’idea degli espropri di merci per combattere il precariato e il caro-vita diventa un’occasione di *recruitment* per giovani attivisti che hanno voglia di vivere nuovi brividi o di *business* per aziende in cerca di facile pubblicità. Come si legge nel sito:

Espropriproletari.com è un servizio rivoluzionario in grado di garantire la visibilità del vostro marchio o della vostra insegna su tutta la stampa nazionale; si rivolge alle catene della grande distribuzione, agli ipermercati, alle imprese della ristorazione, alle aziende di trasporto, ai piccoli *retailer*; un gruppo di operatori specializzato è inviato sul punto vendita per sottrarre merci nell’ambito di un’azione eclatante di sicuro impatto; un’occasione unica per associare la desiderabilità estrema per i vostri prodotti in una campagna nazionale sulle principali testate giornalistiche (<www.guerrigliamarketing.it/ep/it/index.html>).

Un sito che vuole essere anche un'occasione di riflessione per i tanti precari e precarie che spesso con le loro azioni rischiano di fare pubblicità indiretta per i marchi contro cui lottano. Tanto vale farsi pagare dai centri commerciali stessi, dimostra il progetto di Guerrigliamarketing.it, perché basta conoscere un poco le leggi e le strategie di mercato, per capire che al giorno d'oggi tutto viene prima o poi capitalizzato dall'industria culturale, o strumentalizzato dai giochi di potere.

Oppure, è necessario pensare a delle strategie che siano realmente critiche, e che giochino con le stesse "armi" (come Serpica Naro ha mostrato), perché non è sempre detto che la quantità delle azioni sia proporzionale alla qualità.

Allo stesso tempo, però, non tutte le aziende sembrano rendersi conto dell'ironia di *Espropriproletari.com* e dei benefici della pubblicità indiretta, tanto che nel giugno 2006, lo studio legale della Pam S.p.A e di Panorama S.p.A., aziende presenti nella voce "clienti" di *Espropriproletari.com*, invia una lettera al titolare del suddetto sito, intimando di rimuovere entro tre giorni qualsiasi riferimento e link al Gruppo Pam³⁵. Le due aziende sono presenti nella voce "clienti" insieme alle altre oggetto di precedenti espropri proletari e lo studio legale afferma che, a causa della pagina incriminata del sito *Espropriproletari.com*, in cui si prospetta un ruolo attivo del Gruppo Pam nella vicenda degli espropri proletari, è derivato un danno di immagine alle aziende. E questo anche perché alcune pubblicazioni specialistiche hanno considerato la presunta partnership fra *Espropriproletari.com* e il Gruppo Pam come un dato di fatto (ancora una volta, un'imboscata stile Luther Blissett agli addetti stampa che non si preoccupano di verificare le fonti...). Di conseguenza, i riferimenti a Pam S.p.A e a Panorama S.p.A sono rimossi dal sito *Espropriproletari.com* e l'immagine del Gruppo Pam è ritornata alla normalità. Ma come molte operazioni di guerriglia marketing ci insegnano, non è detto che al giorno d'oggi "ritornare alla normalità" sia la giusta strategia di marketing per le aziende.

In questo senso, i Guerrigliamarketing.it si sono sicuramente rivelati più scaltri rispetto a un normale studio di marketing, dimo-

³⁵ Come mi scrive Andrea Natella in una mail personale del luglio 2006.

strando di saper agire criticamente nell'ambito delle tecniche di informazione pubblicitaria, oltre che nei riguardi delle dinamiche di movimento. Il concetto di "pubblicità indiretta" sembra però ancora essere difficilmente assimilato in Italia, mentre va ricordato che un colosso internazionale come la Nike, coinvolto nell'operazione *Nike Ground* degli 0100101110101101.ORG, dopo un primo momento di opposizione ha fatto cadere nel nulla la causa legale... Inoltre, oggi *Nike Ground* è considerata un'opera di net.art dalla maggioranza della critica internazionale.

Extra gender

Cyberfemminismo in rete

La tecnologia oggi è ancora generalmente identificata come un campo d'azione maschile. Ma mentre questo è vero per i network non situati, il fenomeno diventa più ambivalente e complesso se il soggetto dell'analisi sono le reti di esperienze in cui la sessualità si fa liberata e diviene stimolo per andare oltre le categorie di genere. Nel 1991, Donna Haraway pubblica il libro *Manifesto Cyborg* (1995), in cui l'esperienza femminista viene considerata secondo una nuova prospettiva, pensando la tecnologia e le reti come territorio di costruzione di nuovi processi culturali e sociali.

La sessualità in questa visione diviene codice di comunicazione aperto e giocosamente radicale. L'identità della donna non è più basata sull'opposizione di genere (femminile/maschile), ma diviene un'entità fluida, capace di manifestarsi attraverso una rete di legami diffusi e reticolari che non pongono più l'accento sulle differenze, ma sulle prossimità, mostrando sul piano della tecnologia il mimetismo camaleontico delle identità. Non è più un'identità "soltanto femminile", ma qualcosa di più aperto e ibridato. Il ruolo della donna, secondo l'approccio di Haraway, diventa attivo all'interno delle dinamiche di produzione della cultura e della conoscenza, acquistando rilievo nella costruzione dei processi tecnologici. Allo stesso tempo, la tecno-cultura cyberfemminista vede il corpo della donna come un luogo di sperimentazione attiva, con particolare attenzione per l'aspetto radicale e ludi-

co delle pratiche artistiche che trattano identità e sessualità, non più arenate nel mostrare dolore e sofferenza come risposta alle forme di controllo.

Sempre nel 1991, VNS Matrix, un gruppo di artiste e attiviste australiane fortemente ispirato alle teorie di Donna Haraway, scrive il *Manifesto Cyberfemminista per il 21esimo secolo*, testo radicale e ironico che pone al centro delle proprie riflessioni il superamento delle categorie rigide e patriarcali¹. Attraverso il proliferare di una matrix fluida di dati digitali, specchio di una nuova concezione “espansa” della sessualità, il seme del cyberfemminismo si diffonde dall’Australia all’Europa, fino all’America. I suoi concetti chiave sono l’uso radicale del corpo, l’entusiasmo per le utopie tecnologiche e gli immaginari cyber e la convinzione che sia possibile sovvertire il patriarcato, attraverso nuove identità ibride, ironia e attivismo politico.

Mettendo in relazione femminismo e tecnocultura sul piano critico e analizzando le conseguenze dell’uso femminile della tecnologia nel lavoro, nella vita domestica, nella società e nella dimensione del piacere, il Cyberfemminismo ha segnato lo spirito di un’epoca, gli anni Novanta. Ma allo stesso tempo, il *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway e il *Manifesto Cyberfemminista* di VNS Matrix, sono stati fondamentali per riflettere sui dualismi culturali strettamente legati ai processi del dominio tecnologico, mostrando come la rete e i processi culturali siano ancora dominati principalmente dagli uomini. Donna Haraway descrive lo sviluppo tecnologico come *informatics of domination* (informatica del dominio), attraverso cui la sorveglianza e il controllo diventano una costante della vita quotidiana e condizionano lo sviluppo culturale e le relazioni sociali.

Dal 1997 al 2001, tali riflessioni sono portate avanti a livello internazionale dalla rete di donne Old Boys Network <www.obn.org>, organizzando diversi incontri ed eventi: il *First Cyberfeminist International* (Kassel, Germania, settembre 1997 nell’ambito della rassegna *Documenta X*), *Next Cyberfeminist International* (Rotterdam, Olanda, marzo 1999) e *Very Cyberfeminist*

¹ Il collettivo VNS Matrix è formato da Josephine Starrs, Francesca da Rimini, Julianne Pierce e Virginia Barratt. Il testo del *Cyberfeminist Manifesto for 21st Century* si trova su: <<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>>.

International (Amburgo, Germania, dicembre 2001), costruendo relazioni fra diverse artiste, attiviste e teoriche impegnate nella net.art e critica dei media².

Le donne impegnate in questo network dimostrano come l'approccio femminile alla tecnologia presenti una capacità critica molto sofisticata, giocando a decostruire le categorie sociali, culturali e di genere. La riflessione femminile sull'uso della tecnologia mira al superamento delle etichette, sovvertendo pregiudizi culturali e convinzioni di senso comune attraverso l'ironia e la parodia. Le strutture di potere e le gerarchie che vengono perpetuate anche nei cosiddetti "network liberi" della *net culture* sono messe in luce e ribaltate. Ne sono un esempio il progetto *Female Extension* della net.artista tedesca Cornelia Sollfrank, l'azione disturbante e virale nelle mailing list di *net culture* di Netochka Nezvanova e le poesie in codice di programmazione scritte dall'australiana Mez con il suo particolare linguaggio poetico detto "mezangelle".

Per esempio, in *Female Extension*, Cornelia Sollfrank dimostra come è possibile realizzare con eleganza e ironia un hackeraggio culturale. Nel 1997 il Museo d'arte contemporanea di Amburgo, promuove una competizione di net.art dal tema "Internet come materiale e oggetto", invitando gli iscritti a realizzare opere artistiche per il web, da inserire in un database-galleria con tanto di user e password. Ma proprio in internet appare riduttivo considerare un lavoro di net.art come un prodotto finito da collezionare, quando si dovrebbe invece favorire un processo collettivo. Allo stesso tempo, appare limitativo ridurre una persona (l'artista) a una precisa individualità fatta di nome, cognome, telefono, indirizzo, e-mail, riportando le tradizionali categorie del sistema artistico in un contesto dove vengono di solito stravolte. Così, Cornelia Sollfrank ha iscritto circa duecento donne fittizie alla competizione, aiutata dalla comunità della rete per generare altrettanti indirizzi email funzionanti.

Servendosi del programma *net.art generator* (la cui prima versione è stata realizzata da Ryan Johnston), l'artista è riuscita a produrre un'opera di web art per ognuna delle duecento artiste, com-

² Old Boys Network è fondato a Berlino da Susanne Ackers, Julianne Pierce, Valentina Djordjevic, Ellen Nonnenmacher e Cornelia Sollfrank. Oltre al sito internet <www.obn.org>, esiste una mailing list il cui spazio web si trova su: <www.nettime.org/oldboys>.

binando diverse pagine internet in una sorta di collage. In questo modo, in poco tempo ha potuto non solo iscrivere tutte le donne alla competizione, ma anche fare in modo che ognuna di queste presentasse la propria opera, in realtà un insieme di dati associati in modo casuale. Gli organizzatori, pur mostrandosi sorpresi per la notevole percentuale di donne presenti nella competizione, non si sono accorti del “trucco”. Dopo la pubblicazione dei nomi dei vincitori, tre artisti di sesso maschile nonostante l’elevata percentuale di donne iscritte al concorso, Cornelia Sollfrank rende pubblica la sua azione, con il nome di *Female Extension*. Appare chiara la vacuità del concorso e la scarsa preparazione dei critici che lo promuovono. Inoltre, si dimostra che anche quando le donne in rete diventano un soggetto attivo, difficilmente riescono a raggiungere posizioni e riconoscimenti di un certo peso. E questo vale anche in ambito internazionale³.

Queste considerazioni spingono Cornelia Sollfrank a realizzare nel 1999 una ricerca sulle donne hacker, pubblicata successivamente nel reader dell’evento-incontro *Next Cyberfeminist International*. La ricerca rivela che un numero molto esiguo di donne è attivo nel campo dell’hacking. Cornelia Sollfrank osserva che non soltanto poche donne sono realmente coinvolte nello sviluppo commerciale della tecnologia e poche ricoprono un ruolo importante negli ambienti di business, ma che sono ancora meno quelle presenti negli ambienti della cultura underground e nelle aree di critica ai media. Contrariamente alle utopie degli anni Novanta, in cui la tecnologia via computer e i network digitali sembravano aprire e promettere nuovi orizzonti di comunicazione oltre le differenze di genere, i confini fra i sessi sono ancora intatti e, dopo quindici anni, questo aspetto sembra perdurare. Cornelia Sollfrank scrive che “la maggior parte delle donne sembra preferire occuparsi di mansioni politicamente subordinate in un ambien-

³ Questa e altre pratiche di Cornelia Sollfrank sono pubblicate in un libro, *net.art generator*, che ripercorre l’attività dell’artista e le sue battaglie per dimostrare che non esiste un’identità unica, bensì una molteplicità di entità diffuse, estese, che nella rete hanno trovato linfa vitale. Il testo aiuta a riflettere sulle pratiche di hackeraggio culturale, sul concetto di identità, originalità e copyright. Il mio testo che descrive l’attività di Cornelia Sollfrank è tratto da un mio articolo intitolato *Subversive Body-tech*, pubblicato sulla rivista “Avatar”, tema dell’edizione “Corpo: bodyscape: corpographie”, 5, Roma, Meltemi Editore, febbraio 2005.

te puramente culturale, a livello non-tecnologico. Le donne non stanno influenzando attivamente lo sviluppo dell'hardware e del software e perciò stanno rinunciando a qualsiasi possibilità di condividere il potere che ne consegue" (Sollfrank, 1999). La ricerca di Cornelia Sollfrank si conclude con un dato di fatto: di donne nella produzione di nuove tecnologie e nella creazione di nuovi tecno-paradigmi ve ne sono ben poche.

In realtà, in quegli anni esperienze come lo stesso *Old Boys Network* (di cui Cornelia Sollfrank è un membro) e la mailing list internazionale *Faces, Women in Media*, dimostrano che ci sono molte donne attive nel campo della tecnologia. Di fatto, comunque, rimane aperto l'interrogativo se le donne siano realmente influenti nella creazione di nuovi tecno-paradigmi e nelle dinamiche di potere che determinano la produzione di hardware e software.

Sette anni dopo la ricerca di Cornelia Sollfrank, non esiste ancora uno studio approfondito che descriva lo scenario per la situazione attuale (questo è un invito a realizzarlo). La situazione sembra essere decisamente migliorata in termini di partecipazione femminile, pur se il divario rimane costante. Per esempio, la comunità della mailing list *Faces, Women in Media*, fondata nella primavera del 1997 da Kathy Rae Huffman, Diana McCarty e Valie Djordjevic (nel 2003 si è aggiunta Ushi Reiter), conta oggi 400 membri <www.faces-l.net>.

Inoltre, sono nati negli ultimi anni numerosi eventi internazionali di networking sul tema gender-tech che mostrano come il numero delle donne impegnate nei settori di arte e nuove tecnologie sia aumentato. *Les HTMLles*, con sede a Montreal in Québec <www.htmlles.net>, è un festival canadese di new media art promosso dalla community Studio XX. Fondato nel 1995, Studio XX è il centro più importante a Montreal per lo studio delle nuove tecnologie da parte delle donne <www.studioxx.org>. Il gruppo di donne di Studio XX alterna l'organizzazione dell'appuntamento canadese con quella di altri eventi europei, come *Digitales*, festival internazionale su tecnologia orientato alla creazione di un network femminile, tenutosi a Bruxelles nel 2001, 2002 e 2004 <www.digitales-online.org>.

Nel 2002 a Pola, in Croazia, ha preso vita l'esperienza dell'*Eclectic Tech Carnival*, che si è poi svolto nel 2003 ad Atene, in Gre-

cia, nel 2004 a Belgrado in Serbia, nel 2005 a Graz, in Austria e nel 2006 a Timisoara, in Romania. Un carnevale organizzato dalle donne per le donne che amano il computer e sperimentano con la tecnologia. Una sorta di hackmeeting al femminile, in cui si prevedono corsi di base sul computer, sul PC hardware, sull'uso di Linux anche per i principianti, sul networking, sulla privacy e il PGP, sullo Scripting language, sull'Open publishing, sull'etica hacker ("get your hands into computers!") <<http://etc.genderchangers.org>>.

Un recente festival come *City of Women* <www.cityofwomen-a.si> (Ljubljana, Slovenia, 2004, 2005 e 2006) attraverso incontri panel, workshop, performance e proiezioni video, ha presentato il lavoro di molte artiste e attiviste provenienti da tutto il mondo, in gran parte dall'Est europeo⁴.

Un'altra mailing list di coordinamento fra donne, principalmente impegnate nel campo della ricerca, è NextGENDERation, una rete transazionale europea di studiose, ricercatrici, attiviste e di tutte coloro interessate alla teoria e politica femminista e alle sue relazioni con tematiche dall'antirazzismo, migrazione, anticapitalismo, cultura lesbica e queer <www.nextgeneration.net>⁵.

Queste esperienze a livello internazionale mostrano il ruolo centrale delle dinamiche di networking per connettere fra loro artiste, attiviste, teoriche e hacker che lavorano con l'arte e le nuove tecnologie. Proprio in queste occasioni in cui la tecnologia viene usata per scopi artistici, culturali e politici, l'azione congiunta di

⁴ City of Women è un Festival internazionale di arte contemporanea incentrato sull'arte e la cultura realizzate da donne, dalla performing art a film e video. L'edizione del 2004 di City of Women è avvenuta in un momento politico particolare per la Slovenia (l'entrata in Europa), in cui molti assetti socioculturali del paese sono stati ridefiniti ed è apparso importante provare a scrivere nuovi codici e visioni artistiche alternative. Fra le presenze, figurano nomi storici (e non) del cyberfemminismo, come Mara Verna, Barbara Albert, Shilpa Gupta, Olga Kisseleva, Suzanne Treister, Tamara Vukov, Lizzie Borden, Cornelia Sollfrank, Nadia El Fani, Hans Scheirl, Peggy Ahwesh, Nina Mesko, Tanja Lazetic, Dara Birnbaum, CocoRosie, Pamela Z, Hiroko Tanahashi, Alicja Zebrowska, Misoura e il gruppo musicale femminista *electropunk* Le Tigre di New York.

⁵ A livello accademico, attivo da anni nel campo del femminismo e dei Gender Studies è il network ATHENA. Questo connette più di cento istituti in Europa specializzati nel campo dei Women's Studies e della ricerca sul gender. Fra le varie università promotrici, spicca l'università di Utrecht in Olanda, dove il dipartimento di Women's Studies gestito da Rosi Braidotti è attivo da quindici anni nel campo della ricerca e della formazione post-universitaria <www.let.uu.nl/womens_studies>.

diverse soggettività dimostra come sia possibile attuare un primo passo per ridefinire poteri e gerarchie, in termini di destrutturazione e apertura di categorie sociali, culturali e sessuali.

Azione pink e network queer

In Italia, la riflessione critica sulla sessualità e sull'identità, come molte delle pratiche liberate già descritte, non poteva che prendere la forma di una rete. In particolare, questo network dimostra di saper concretamente lavorare sui codici culturali, per generarvi all'interno delle aperture, aldilà di qualsiasi forma di sterile dualismo che non fa che perpetuare le categorie di potere esistenti. E lo fa mettendo in gioco il proprio corpo e utilizzando la sessualità come un territorio critico per andare oltre i confini, le barriere e le forme rigide del pensare.

La performance, nella teoria ideata dall'antropologo Victor Turner (1920-1983) per descrivere le fasi di passaggio socioculturale, è vista come pratica corporea necessaria per una ridefinizione critica del reale. Il concetto di antropologia della performance è utilizzato da Victor Turner per descrivere le pratiche *liminali* (zone potenzialmente feconde di riscrittura dei codici culturali) e per comprendere la trasformazione sociale stessa. Allo stesso modo in cui nelle pratiche teatrali è possibile elaborare il vissuto a partire dalla sperimentazione corporea, nella vita quotidiana il fatto di appellarsi alla spontanea improvvisazione creativa può facilitare la comprensione del presente e generare il nuovo ricomponendo i simboli culturali secondo modalità inedite.

Il corpo, messo in scena all'interno di determinati contesti comunicativi ed espressivi, in cui acquistano particolare rilevanza le dinamiche di interazione, dialogo e scambio collettivo, permette di giocare con l'alterità e il diverso mettendo nello stesso tempo in crisi i conflitti di dominio che caratterizzano gran parte del nostro presente. In questo spazio attivo libero e sperimentale, possono essere introdotti nuovi elementi culturali e nuove regole combinatorie e soprattutto è possibile operare una riflessione critica sull'assetto societario stesso a partire dalla messa in scena performativa del proprio corpo.

Come scrive Victor Turner, "l'essenza della liminalità consiste

nella scomposizione della cultura nei suoi fattori costitutivi e nella ricomposizione libera o 'ludica' dei medesimi in ogni e qualsiasi configurazione possibile, per quanto bizzarra" (1986, p. 61). La performance ha quindi un carattere sperimentale e nello stesso tempo critico: attraverso l'azione corporea è possibile vivere e portare a compimento un'esperienza⁶ e nella messa in scena del nostro corpo in contesti liberatori, è possibile riflettere sull'esperienza stessa. A livello più generale, la performance costituisce una forma di *metacommento sociale*, rappresenta cioè "una storia che un gruppo racconta a se stesso e su se stesso" (*ivi*, p. 185).

Tornando al discorso sul networking, l'importanza della messa in gioco del proprio corpo e della propria sessualità in territori oltre i confini, vive all'interno di reti rosa di liber-azioni e strategie ludico-tattiche che prendono comunemente i nomi di *blocco pink*, *macchia rosa* o *action pink*. Francesco "Warbear" Macarone Palmieri, agitatore culturale attivo nell'area queer romana, descrive le pratiche della rete pink ponendo l'accento sul loro carattere giocoso e trasformante:

Desiderare l'altro da sé, farlo proprio e teatralizzarlo in un evento di massima socialità, visibilità, pubblicità – echeggiando con l'idea romantico-surrealista del freak show di Coney Island, NY – è azione tipicamente pink dove l'elemento dello spaesamento, dato dallo scatenarsi di piaceri/paure nel loro continuo rovesciamento, crea la dinamica della critica. Il tema del mostro non può che passare per il tema del corpo: focus primario del pink. Festeggiare il corpo ed estenderlo oltre i confini del socialmente stabilito, del culturalmente definito e del moralmente accettato, significa espanderlo e alterarlo in un'architettura nomade di guerre estatiche, di momenti di

⁶ Una precisazione teorica: il termine "esperienza" è inteso qui nel senso di esperienza vissuta, considerando il concetto di *Erlebnis* proposto da Wilhelm Dilthey (1833-1911), esponente dello "storicismo contemporaneo". Dilthey propone un metodo di analisi sociologica basato sul *Verstehen*, la comprensione, teorizzando 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 quindi dalla sociologia di matrice positivista), ma per comprendere il mondo dello spirito, della realtà storico-sociale e 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 di particolari modelli culturali e modalità di interazione sociale. Si può quindi conoscere l'alterità solo mediante una intima partecipazione a essa.

fešta altalenante tra il circo del *grand guignol* e un rush orgiastico provocato dall'uso di massa di MDMA⁷. In quest'ottica basculante, possiamo ritmare il dentro e il fuori del concetto di *pink block*, proponendo una geografia di individualità, entità, gruppi, organizzazioni e strutture. Il *pink block* si attualizza di volta in volta, in forme sempre diverse – organizzate e contemporaneamente immediatiste – come momento di aggregazione sui temi libertari: quindi in primis decostruzione, critica e rifiuto delle pratiche di dominio basate sulla guerra totale e tutto ciò che ne consegue, come neocolonialismo, sessismo, neoliberalismo, misoginia, antiecologismo, omofobia, razzismo, proibizionismo, censura, libertà di culto, negazione della condivisione dei saperi tramite la liberazione dell'informazione e molto altro. Il *pink block* rappresenta il piacere di divenire attraverso la libertà di essere (2005, p. 57).

Il blocco pink entra in scena attivamente a livello internazionale nelle manifestazioni che coinvolgono gran parte del movimento: a Praga (2000), Genova (2001), Roma⁸, Milano e Bologna (2004), e risponde alle strategie dello scontro e della violenza con il detournamento dei codici, la frivolezza tattica, l'azione giocosa e allo stesso tempo incisiva perché orientata a ribaltare creativamente i simboli e le roccaforti del potere. Il tutto avviene all'insegna di un colore che abbaglia, il pink (o rosa shocking), appunto, che sostituisce il più "tradizionale" nero di altre pratiche antagoniste, proponendo una visione diversa da quella nichilista del *no future*.

"Pensa rosa, per un futuro più roseo. Con un semplice gesto rosa è possibile conquistare il centro della scena. *Empowerpink*: si insinua nell'etere come un profumo, cattura il nervo ottico come un fascio di luce nella penombra" (<www.ecn.org/sexyshock/xpink.htm>).

Pur se inserita all'interno delle dinamiche di networking di movimento, la "macchia rosa" propone una visione politica e stra-

⁷ Un'anfetamina dagli effetti stimolanti ed empatogeni, molto popolare in USA negli anni Ottanta e poi diffusa in Europa negli anni Novanta nei *rave* e nelle discoteche. Per questo, è conosciuta come la *club drug* (N.d.A.).

⁸ In particolare, la manifestazione a Roma si è svolta il giorno 4 giugno 2004 in occasione della venuta in Italia di George W. Bush. Il blocco pink ha organizzato per le strade della città un PPP-Pink Paint Party, per protestare contro la visione politica ed economica made in USA. Diversi video sulle azioni del blocco pink si trovano su NGV, alla voce "identità, genere, sessualità": <<http://www.ngvision.org/mediabase/category/14>>. Un rappresentativo e ironico cortometraggio sull'evento è realizzato da Cotoletta, un attivista pink, si intitola "PinkCorps" ed è stato proposto al Tekfestival 2005: <www.tekfestival.it/filmdb/scheda_film.php?id=357>.

tegica diversa, che mette in crisi quella abituata all'opposizione e allo scontro, fatta di contrapposizioni che non fanno che legittimare le forme di potere tradizionali, le subalternità che vivono nelle gerarchie dualistiche (per esempio cultura e contro-cultura, potere e contro-potere) e negli scontri fra ideali contrapposti ed escludenti. Allo stesso tempo, il blocco pink comunica una diversa visione della sessualità e dell'identità che rifiuta ogni tipo di etichetta e sostituisce alla visione del g.l.b.t. (gay-lesbo-bisex-trans) quella più aperta del *queer*. Per descrivere l'attitudine queer, riportiamo sempre le parole di Francesco "Warbear" Macarone Palmieri:

Il pink è sinonimo di queer e viceversa, entrambi espressi in un arco bipolare che viaggia su delle focalizzazioni semantiche e pop/elitarie. In questo senso, il pink è uno spazio di ibridazione delle battaglie, in cui sono prese in considerazione tutte le realtà dimenticate dai grandi movimenti e le tematiche ritenute di serie B, come le forme di emarginazione e repressione sessuale. La liberazione dall'oppressione e dal controllo non può che partire da un denudamento semantico e da una ricostruzione del significato del corpo e delle sue pratiche di relazione socio-sessuale. Ribellare i propri corpi, liberando sessualità e orientamenti e sperimentando forme nuove di relazione sociosessuale. (...) Incarnare il diverso, la mostruosità, il percepire l'altro da sé, moltiplicare il sé desiderante trasformando la politica in desiderio e decostruendo il concetto del bisogno come narrazione demagogica, populista e generalizzante: è pratica sia pink che queer intesa anche e soprattutto come critica a quei processi di rivendicazione politica g.l.b.t. (gay-lesbo-bisex-trans) che si propongono come libertari ma in realtà rivendicano la norma e il conforme più che l'estremizzazione del difforme. La cultura queer propone una visione radicale, critica e libertaria di questo tipo di processi (2005, pp. 60-61).

Le pratiche pink vivono quindi attraverso *processi di teatralizzazione politicamente scorretta*, scherzi e *pranks*, *mud-fights* (lotte nel fango) di gruppo, giocose e libertarie, in cui la pratica della lotta diviene una forma di contatto ludico fra i corpi imbrattati di fango, insieme ad azioni colorate durante i cortei, serate di musica electropunk e video di corpi radicali e ibridi, pornografia come sinonimo di ribellione, apertura e critica culturale. Un comunicato di un'azione a Losanna (Svizzera) contro il G8 di Evian del 2003, descrive la strategia pink (e silver, un'altra rete di corpi liberati) della frivolezza tattica (*tactical frivolity*):

Una forma di azione diretta e disobbedienza civile creativa, allegra, divertente, diversificata fluida e vitale. Uno splendido ibrido auto-organizzato di feste e proteste, basato sui valori dell'autonomia, della solidarietà, della diversità, dell'iniziativa personale, dell'indisciplina e del mutuo appoggio. (...) I Pink e i Silver nella nostra ottica non sono né un gruppo "pacifista" né un gruppo "violento", perché pensiamo che queste categorie siano inutili e una dicotomia basata su di esse sia assurda. (...) Rispettiamo il fatto che tra di noi esistano idee molto differenti sul modo di confrontarsi, e accogliamo questa diversità. Vogliamo quindi pensare e creare, tutti insieme, uno spazio aperto e fluido di proteste/azioni creative e vitali. Uno spazio dove i nostri gesti di liberazione possano coesistere, dove tutti abbiano il controllo di quello che succede, e dove ognuno di noi possa scegliere cosa fare e come, e anche cambiare scelta (<<http://ch.indymedia.org/it/2003/05/9025.shtml>>, 2003).

In Italia l'action pink e l'attitudine queer vivono attraverso una rete di corpi e menti che viaggia allo scoperto in eventi locali o manifestazioni nazionali, ma in realtà è la punta di un triangolo rosa che pone la sua base in molti progetti collettivi che fanno della riflessione critica sulla diversità e la sessualità il campo di azione principale.

Fra questi, il Sexyshock, il primo sexshop indipendente in Italia fatto da donne per donne, un collettivo le cui componenti hanno assunto tutte il nome di Betty <www.ecn.org/sexyshock>. Delle Luther Blissett pink dalla cui unione, nel 2001, è nato un sexshop autogestito, spazio di riflessione sui temi della sessualità, pornografia, sextoys e post-femminismo all'interno del Centro Sociale TPO di Bologna e oggi con sede in un negozio-libreria-spazio per incontri di nome "Betty & Books" <www.betty-books.com>. Agli spazi fisici, si associa una mailing list nazionale di riflessione su donne, tecnologie, sessualità, prostituzione, ecc. <sexyshock@inventati.org>. Ma lasciamo che le Betty presentino il Sexyshock direttamente:

Sexyshock è il primo sexyshop autogestito da 'donne' in Italia. Un iper-luogo disseminato di links, un circuito con cui poter interagire che conduce ad altri circuiti. Un luogo in cui sottrarre la sessualità alla cultura mercantile e restituirla a una cultura delle relazioni capace di valorizzare le differenze, lontana dai giudizi e dalle semplificazioni, dai ruoli e dagli irrigidimenti identitari. Uno spazio dove riunirsi, dove archiviare materiale, un punto informativo che diventi riferimento. Un "luogo mentale" in cui rendere visibili e fruibili i percorsi delle donne, progettualità aperta che sia interfaccia tra altre progettualità. Per riprodursi come una cellula staminale creando nuovi tessuti. Dentro al genere, oltre il genere. Betty è il nome col-

lettivo utilizzato dal sexyshock. Betty ha tante identità e nessuna e per questo non può essere rappresentata, non ha genere perché love tutt@, Betty non ha colore perché ama il *melange* (anche se ha qualche inclinazione per il rosa), Betty è poliglotta, Betty è nomade, Betty non ha bisogno di documenti di soggiorno perché ha avuto la fortuna (finora) di essere cittadina (<www.ecn.org/sexyshock/menu2.php, 2001).

Dal 2001 le Betty hanno portato avanti numerose azioni e campagne, investendo i temi della sessualità, del piacere liberato, della pornografia, ma hanno anche toccato argomenti come prostituzione, sexwork e precariato (<www.ecn.org/sexyshock/xprostitu.htm>, procreazione assistita e biotecnologie e implicazioni culturali, politiche e sociali della tecnologia sul genere e l'identità (<www.ecn.org/sexyshock/xbiotech.htm>).

In particolare, rispetto al rapporto fra donne e tecnologie, le Betty del Sexyshock hanno sviluppato un'originale posizione nei confronti dell'hacking e dell'uso delle macchine, qualsiasi esse siano. Per le Betty, non solo i computer sono macchine da prendere in considerazione, ma anche gli elettrodomestici, per cui è ugualmente possibile applicare l'etica hacker e la logica del "metterci le mani". Questo avviene nel detournare gli immaginari di frullatori, lavatrici, ferri da stiro e aspirapolvere comunemente associati alla donna, per renderli qualcosa di diverso: uno strumento di piacere e di gioco, un'occasione per scardinare i rapporti di potere e le gerarchie sessuali. Macchine che possono essere viste da un altro punto di vista, come sex-toys o vibratorii.

Come scrivono le Betty "donne e casalinghi è un terreno di stereotipi radicati nel tempo: per capirlo, basta sfogliare la rivista *Grazia*, degli anni Cinquanta, che intreccia una relazione pericolosa con l'erotismo, non dichiarato, ambiguo, rivolto a un pubblico maschile, da altrettanto tempo" (Betty, marzo 2006). Questo approccio, orientato a operare una decostruzione e ricostruzione partecipata degli stereotipi e di nuovi immaginari, cercando di riscrivere, allargare e destrutturare gli immaginari stessi, è stato il punto di vista di diverse iniziative del Sexyshock nell'ambito del movimento hacker italiano (<www.ecn.org/sexyshock/xbiohack.htm>).

Per esempio, all'Hackmeeting del 2002 a Bologna, le Betty hanno realizzato un convegno dal tema "Betty e le sue tecnologie", incentrato sulle biotecnologie e l'identità in rete, diviso in tre appuntamenti: il primo, con focus in una ricerca sulle esperienze di prosti-

tuzione e pornografia in rete; il secondo, incentrato sulle possibilità tecniche di riproduzione assistita possibili oggi; il terzo, sulla rete vista come spazio di azione per ridefinire i confini di genere e identità a livello individuale e collettivo. Inoltre, in occasione dell'Hackmeeting 2003 a Torino, le Betty hanno proposto una performance "dildo" con un vibratore colorato, e un gioco-sfida a squadre fra identitari e post-identitari, coinvolgendo tutti gli hackari che si sono finalmente "scollegati", per l'occasione, dal proprio computer. Il processo di riflessione sui rapporti fra donne e nuove tecnologie, è stato riassunto con un nome, "Bettytech":

Tech sta per tecnologie (chiaro, no?) e betty per identità (meno ovvio, ma altrettanto importante): un nome che indica un percorso di liberazione attraverso e per mezzo delle tecnologie. Betty si fa tecnologa e non lascia a esperti e sistemisti l'indicazione della via del desiderio e della rivoluzione. Betty sa i fatti suoi. Bettytech è uno e infiniti cyborg e invoca la morte della dea femminea in nome di una libertà anti/romantica e fantastica. Contro gli abusi biopolitici. Non dobbiamo lasciare in mano ai biopoteri (multinazionali, specialisti medici, magnati dei media) la costruzione delle nuove configurazioni sessuali e dei nuovi organismi. Oggi Bettytech e domani chissà... (<www.ecn.org/sexyshock/xbio5.htm>).

Sempre all'Hackmeeting di Torino, le Betty hanno organizzato una competizione di stiro acrobatico con tanto di proclamazione di vincitori e consegna di premi (fra cui un piumino per spolverare e un grembiule per i lavori domestici): sospesi in aria da una fune, tanti hackari si sono cimentati nello stirare dall'alto una camicetta, mentre la fune veniva fatta oscillare a velocità "critica"... I vincitori sono stati due hackari di sesso maschile, che si sono aggiudicati piumino e grembiule!

Durante l'Hackmeeting del 2004 a Genova, è stata la volta della pornografia in rete, in particolare quella al femminile, realizzata a livello amatoriale e possibile veicolo di trasformazione degli immaginari legati alla sessualità. Sono stati analizzati diversi siti porno in rete e la pornografia è diventata territorio di confronto aperto fra tutti le/i partecipanti. Questo, il commento di Maya⁹,

⁹ Maya è attiva nel campo delle nuove tecnologie da diversi anni. Ha recentemente scritto un libro: *Hackers. La storia, le storie*, Roma, Malatempora, 2004. Una breve, ma interessante retrospettiva sull'hackeraggio in Italia, sugli hacker storici e sulle donne hacker.

una delle hackare presenti al workshop, che trasmette l'atmosfera che di solito si vive durante gli Hackmeeting nelle occasioni più riuscite:

Erano anni che non mi trovavo in una situazione di discussione pubblica che mi gratificasse tanto. Anni che mi ritrovo a parlare, o ad ascoltare, di pornografia e donne e rete e ogni volta le donne erano poche, tacevano, non avevano il coraggio di dire la loro, o si scatenavano su ritornelli fritti e rifritti: "queste porcherie non sono per le donne, è sfruttamento e basta". Al rogo, al rogo!! A Genova per la prima volta, tutte le donne presenti hanno detto la loro, hanno espresso la propria opinione liberamente sulla pornografia, e tutte a favore. Hanno avuto anche coraggio, visto la giovane età e visto che sono state fatte domande precise, molto esplicite sul loro rapporto con la pornografia e come la vivevano, se ne usufruivano, se le eccitava. Il dibattito che ha poi coinvolto tutt^{*10} è andato ben oltre i tempi che ci eravamo stabilite, praticamente interrotto per fame, ma è continuato lungo i corridoi e le scale almeno fino alla mezzanotte, ora in cui io sono uscita verso la stazione. Vorrei ringraziare tutte le donne che erano presenti che hanno dimostrato ancora una volta la capacità che abbiamo di progredire e superare i nostri limiti, specie quelli culturali e indotti. Donna è bello e donna Hacker è meglio!

Questo commento riporta allo spirito di condivisione e scambio di tali meeting, che coinvolgono sempre più non solo "smanettoni" di sesso maschile, ma anche donne attive nel settore della tecnologia e dell'informatica. L'attività del Sexyshock è stata molto importante nel corso degli anni, e lo è tuttora, nel mettere in luce, proprio in questi contesti con predominante partecipazione maschile, il fatto di interpretare l'uso della tecnologia come situato, dimostrando che i rapporti relazionali derivati, sono lo specchio delle dinamiche di forza e di potere a livello societario.

Nell'ambito del network queer, il Phag Off di Roma è un'altra esperienza italiana che risponde criticamente ai tabù, le morali e le etiche (ed etichette) definite con radicalità liberata, azionismo situazionista, spaesamento e nomadismo, sperimentazione musicale e video. Il Phag Off, nato dalle menti di Francesco "Warbear" Macarone Palmieri e Bernardo "Noisy Pig" Santarelli, detourna il concetto dispregiativo e alienante di Phag (frocio), con l'uni-

¹⁰ Anche in questo caso, come nei successivi, l'asterisco (*) ha un significato particolare che comprende e mette sullo stesso piano ambedue i generi, maschile e femminile.

verso Off, oltre-margine, ibridato e fluttuante del queer. Propone un superamento del dualismo etero-omosessuale, agendo nelle nervature dell'imprevedibile, del grottesco, della radicalità sessuale, del gioco e dello scherzo. Per questo, si collega direttamente alle esperienze del pink e porta nel punk la tattica irriverente del frivolo facendosi portavoce di tutte quelle entità che non vogliono appartenere a un universo sociale definito, contrapposto e rigido, sia esso etero o gay. Anche nel Phag Off, le tradizionali dinamiche di potere e appartenenza sono stravolte perché ridicolizzate, mettendo in gioco il proprio corpo, realizzando pranks, giochi eccentrici, surreali, sporchi e carnalmente imprevedibili.

Il Phag Off vive attraverso una festa radicale nel locale Metaverso del quartiere Testaccio di Roma, ma non solo: nel suo flusso libidinoso contaminante, rientrano anche molti altri eventi, dalla presentazione di libri e di film (come il Tekfestival <www.tek-festival.it>), all'autoproduzione di fanzine, riviste e prodotti editoriali (fra cui la storica rivista di controcultura pop "Torazine" e la recente rivista "Catastrophe" <www.catastrophe.it>), alla promozione di gruppi musicali queer e homocore insieme a dibattiti e performance sulle tematiche del corpo e delle sessualità altre. Durante le serate al Metaverso, la sperimentazione musicale electro-punk si miscela al video, come nel vjing di Nikky, *activist-lady* di molte delle prank-performance del Phag Off¹¹.

Come racconta Francesco "Warbear" Macarone Palmieri descrivendo l'esperienza del Phag Off,

se il dibattito nato dagli studi di genere e la proliferazione di continue subculture sessuali basate sulla riaggregazione microsociale ha aperto grosse fratture nell'ideologia del colore unico, oggi è arrivato il momento di usarle come varchi per la nuova onda. (...) Il progetto queer di Phag Off in questo senso rappresenta proprio una zona erogena di convergenza pro/ponen-

¹¹ Nikky proviene dall'area di sperimentazione grafica e video del progetto Delirio Universale <www.deliriouniversale.com>, è vicina all'esperienza della *Coq Madame*, queer-party di Roma e collabora con ShockArt, la factory di web art e digital art nata nel 1999 per iniziativa dell'associazione Vernice e diretta da Gianluca Del Gobbo <www.shockart.net>. Nelle sue performance video, Nikky utilizza la piattaforma Flxer, ideata per il vjing e il mixing audio-video da Shockart e liberamente usabile da tutti. Flxer è uno strumento creato nel 2001 per combinare audio, video e multimedia durante performance dal vivo ed è realizzato in free software. Il sito <www.flxer.net> è anche una community di persone che scambiano video e altri prodotti multimediali che vengono caricati e scaricati da tutti i membri.

dosi come spazio di esperienza della nuova onda intesa come altroquando sessuale, usando le sue forze verso ricerche e scoperte di costellazioni ignote di diversità che si compongano di visioni ibride e sfumate, di individualizzazioni continue, di frankenstein culturali, di identità poliedriche, di macchine da guerra sessuali (2005, pp. 61-62).

Il Phag Off è inserito in un network più ampio di progetti che presentano ugualmente una visione critica sulla sessualità, molti con spiccata attitudine queer¹². Fra questi, la Vida Loca Records, etichetta musicale indipendente e *booking agency* nazionale con spiccata attitudine punk e queer, dedicata alle tematiche *lesbofemale* e area di riflessione sul sex-working, <www.vidaloca-records.com>. Parte della Vida Loca Records, è il progetto Porca Ma Donna Distro, una distribuzione indipendente di materiale autoprodotta, da fanzine a dischi, riviste e spillette, attiva anche nel versante mail art.

Va poi segnalata la Hup Concerti, che organizza serate musicali queer <www.hupconcerti.net>; “Speed Damon”, la fanzine storica homocore nazionale vicina all’universo queer e punk milanese <www.speeddemon.it>; Hot Skin, gruppo di *skin head* gay svizzeri che realizzano performance corporee radicali <www.hotskin.it>; Pornflakes, collettivo queer milanese che organizza serate di musica elettronica e performance sul tema dell’identità sessuale liberata <www.pornflakes.it>; Queering Sapienza, un gruppo di studenti e studentesse della Facoltà di Lettere di Roma dell’Università “La Sapienza” che agisce con il motto “un’altra sessualità è possibile” promuovendo iniziative, cortei e dibattiti; Sex & Genders, area di Indymedia Italia relativa al dibattito su genere e sessualità <<http://italy.indymedia.org/features/sex>>; Global Groove, grafici queer che realizzano pubblicazioni ed eventi di arte e advertising contaminando e appropriandosi di fonti iconografiche, testi e suoni mediatici e lavorando sul plagiarismo e il collage grafico <www.globalgroove.it>; She Strikes, post-femministe attive nello spazio autogestito romano Strike <<http://strike-spa.net/shestrike.html>>; Antagonismo Gay, un collettivo bolognese formato da gay, lesbiche e transgender, impegnato dal 1999 sui

¹² Gran parte dei progetti di questo elenco mi sono stati segnalati da Francesco “Warbear” Macarone Palmieri, che ringrazio per le preziose informazioni.

temi della sessualità collaborando con donne, migranti, prostitute e battendosi per chi è oppresso nell'espressione della propria alterità <www.ecn.org/agaybologna>.

A questi link, si aggiungono una serie di eventi temporanei, party queer che lavorano sulla sessualità e la sperimentazione creativa: a Bologna, Gender Bender, il festival realizzato dallo spazio Cassero <www.genderbender.it>; HomoBeat, legato al rapporto dei corpi, sessualità e musica elettronica <www.cassero.it/homobeat> e Carni Scelte, una nuova serata queer radicale <www.carniscelte.info>; a Firenze è recentemente nata una nuova esperienza di party queer chiamata "milking", e a Roma segnaliamo la Coq Madame, la serata di dance queer che vede attivi molti dj della città <www.coqmadame.com> e SHERocco, una nuova festa romana al femminile, che applica la femminilità attraverso l'uso liberato del corpo, ideata da Nikky del Phag Off insieme a Maria Franческа Bianchi della Coq Madame <<http://sherocco.superfluo.biz>>.

Per la tematica del sexworking e prostituzione, va segnalato il comitato per i diritti delle prostitute <www.lucciole.org>, inventore di recente, un gioco da tavolo stile *Monopoli* incentrato sulla tematica, di nome *Puttanopoly*, che presenta un viaggio fra i diversi rischi e incidenti di percorso delle prostitute <www.puttanopoly.com>. Nell'area trans, realtà attiva in Italia è il MIT, il Movimento di Identità Transessuale, un'associazione di volontariato che si occupa della difesa dei diritti di transessuali, travestiti e transgender <www.mit-italia.it>.

A livello internazionale, le realtà che lavorano sul queer sono molte e non è possibile citarle tutte in questa sede, ma in particolare ne segnaliamo alcune per il loro filo diretto con le esperienze italiane. In particolare, la serata queer Poopsy Club di Berlino è ideata da Noisy Pig, Double Agent e A.Ona, i primi due fino al luglio 2006 impegnati nel party Gogogozip in collaborazione con Ria Stern.

Poopsy Club, insieme a Gogogozip, sono nati con l'idea di creare una no-scene berlinese, no mainstream, no undergorund, no etero, no gay, ma queer. I party vivono attraverso live-acts, dj-sets, mostre d'arte e diffusione di pubblicazioni indipendenti, animando le serate berlinesi in diversi club della città con l'idea di creare un open-space adatto a ogni scena musicale, anche se quella preferita è il garage-punk e l'electro <www.poopsyclub.com>. Poop-

sy Club è stato inaugurato il 10 agosto 2006 a Berlino¹³, nell'ambito del Ladyfest, un evento di una settimana di arte, musica, creatività e workshop ideato da una rete di donne europee <www.ladyfesteurope.org>.

Dal punk al netporn

Nei capitoli precedenti abbiamo utilizzato il concetto di hacktivism, termine che deriva da hacking più activism, per descrivere molte delle pratiche artistiche e attiviste realizzate in Italia nel corso degli ultimi venti anni. Secondo questa visione, l'uso della tecnologia va visto come un'attitudine che permette di raggiungere obiettivi di interesse comune, in cui scambio, condivisione, libertà di informazione e sperimentazione sono elementi centrali. Abbiamo visto che l'hacking è una pratica creativa, irriverente e giocosa di usare i computer e indica una modalità etica e cooperativa di rapportarsi alla conoscenza, in tutte le sue forme; activism indica le forme dell'azione diretta individuale o collettiva non vincolata dalle logiche di profitto, da un copyright rigido e oltre ogni censura.

In questo senso, per gli hacktivist la tecnologia è uno strumento di cambiamento sociale e un terreno di critica culturale e politica attiva. A queste priorità si aggiunge un particolare "metodo" nell'interagire con la tecnologia, per cui l'autogestione, il *do it yourself* (DIY), diventa specchio di uno stile di pensiero autonomo, decentrato e anti-gerarchico. In Italia, questo tipo di attitudine si ricollega al fenomeno punk, visto come massimo diffusore della logica del DIY e della produzione di progetti e azioni creative realizzati secondo uno spirito autonomo.

Ma l'attitudine punk e hacker, non sono unicamente relativi all'uso creativo del computer e tecnologia. Proprio perché segnali di un determinato filone di pensiero, sono applicabili anche alla propria corporeità, all'intimo rapporto che ciascuno ha con la ses-

¹³ Nell'evento, erano presenti anche il progetto Sexyshock e AHA: Activism-Hacking-Artivism che hanno curato una proiezione di video su action pink, hacktivism, donne e tecnologia: <www.ecn.org/aha/English/netporn.htm>.

sualità. In questo senso, anche il sesso diventa un territorio di sperimentazione hacker e un contesto in cui esprimere l'attitudine punk del *do it yourself*. E mentre l'hacktivismo è l'azione diretta politica e sociale sulla rete, la pornografia diventa l'azione diretta politica e sociale sul proprio corpo (fuori e dentro la rete).

La pornografia è la palese dimostrazione di come attraverso il corpo vengono scritte e perpetuate diverse dinamiche di potere. Ma allo stesso tempo, può diventare anche un territorio di conflitto, sia radicale che ludico.

Contrariamente all'approccio "tradizionale" di un femminismo che si considera *politically correct*, ma che non fa che perpetuare e consolidare delle gerarchie conservatrici additando il porno come una forma di sfruttamento, è necessario cominciare a considerare la pornografia non più come un nemico, ma come qualcosa di cui appropriarsi dal basso. Finché si continuerà a liquidare la pornografia come sessista, maschilista e machista, la si lascerà in mano a chi la vuole realmente tale, rendendola specchio di rapporti di potere gerarchici fra uomo e donna e territorio di banalità ripetitive.

Invece, rendendo il porno punk, o meglio facendolo Punk Porn, la pornografia diventa un territorio di sperimentazione consapevole per tutti, e un'occasione in più per scardinare delle dinamiche di potere cristallizzate, autogestendo la propria sessualità. Il ruolo consapevole delle donne (e degli uomini) in questa visione, è quello di entrare personalmente nei meccanismi di espressione corporea e di produzione del desiderio, per sovvertirli dall'interno a favore di una dimensione fluida, specchio di una fantasiosa quotidianità espressiva.

La pornografia, l'erotismo, il piacere sessuato, diventano un territorio in cui giocare, in cui portare una forma di desiderio aperta, espressione del piacere dei diversi uomini e delle diverse donne, in cui possano con-vivere le diversità e le alterità. Interagire con la pornografia insieme a tante altre identità aperte, che vadano oltre le sterili definizioni e catalogazioni di genere, significa hackerare il porno dall'interno per renderlo una nuova forma di sperimentazione artistica libera. Un'occasione espressiva in cui le persone possano scegliere consapevolmente il proprio ruolo.

In rete, da una parte, l'80% dello spam presenta link in cui si offrono corpi e pulsioni desideranti, nuove possibilità per aumentare le prestazioni sessuali, un contenitore di sterili certez-

ze rassicuranti come antidoto a una progressiva virtualizzazione della carne e del piacere erotico; dall'altra, individui e collettivi agiscono sempre più diffusamente per veicolare una visione diversa della sessualità, realizzando progetti, prodotti e azioni creative per cui la pornografia diventa una piattaforma artistica, un network costruito dal basso, autonomo e sperimentale.

Mentre a livello internazionale esistono pietre miliari come Lydia Lunch <www.lydia-lunch.org> che è stata la paladina di un'attitudine punk aperta alla sessualità negli anni Ottanta, soprattutto grazie al suo coinvolgimento nei film di Richard Kern <www.richardkern.com>, in Italia va sicuramente citato il percorso di Helena Velena, nihilista, situazionista, transgender, fetish, hardcore, punk. La sua biografia, descritta approfonditamente nel suo sito <www.helenavelena.com>, ripercorre diverse esperienze descritte in questo libro e le connessioni fra le sue attività dalla fine degli anni Settanta a oggi, sono lo specchio di molte dinamiche di networking qui presenti.

Helena Velena, nei tardi anni Settanta ancora un punk, di nome Jumpy Velena, partecipa all'esperienza bolognese di Radio Alice, imparando nella redazione l'arte del detournamento e della sovversione situazionista dei codici comunicativi. "Col nome e un'identità sessuale che è già 'transgender' senza peraltro averne ancora acquisito la coscienza" (Helena Velena, 2006), nel 1979 è fra le iniziatrici della scena punk bolognese e italiana, di tendenza anarco-libertaria: fonda la band RAF Punk che poi diventerà Trans XXX, diffonde la musica dei Crass e fonda la Multimedia Attak, casa discografica indipendente specializzata sulla sperimentazione musicale e sull'hard core, che annovera fra le sue proposte i primi quattro dischi dei CCCP (*Fedeli alla linea*) e la promozione di diversi gruppi underground che lavorano criticamente sulla sessualità, fra cui il gruppo jugoslavo dei Borghesia.

La band Trans XXX di cui Helena fa parte, "è il primo gruppo italiano a basare non solo il proprio immaginario sessuale, ma anche la propria poetica espressiva sulla centralità del proprio percorso di identità di genere e sulle pratiche di sesso estremo come momento di rivendicazione del proprio essere antagonista" (*ibidem*). La stessa attitudine punk libertaria si trova successivamente nel gruppo di cabaret Le Nuove Justine, un teatro dell'eccesso completamente femminile in cui recita Helena Velena.

Come abbiamo visto, negli anni Novanta in Italia l'informatica unisce con un filo rosso le istanze oppostive punk alle pratiche cyberpunk. Helena Velena partecipa attivamente al contesto cyberpunk italiano dando vita alla società di servizi editoriali *Cybercore*, gestita per otto anni insieme a Maya, in cui trovano spazio messaggerie videotel e banche dati telematiche rivolte alle "sex minorities", come Lady Domina, Trans X, Lesbian Love, ecc. <www.cybercore.com>. In questo periodo, Helena Velena viene vista come un'icona della teoria sul cybersex¹⁴, "che utilizza le tecnologie comunicative per risvegliare, sviluppare e realizzare il proprio immaginario sessuale negato, e andarlo successivamente a realizzare nel reale" (*ibidem*). Negli anni Novanta, infatti, Helena si afferma come una delle poche in Italia che portano avanti una riflessione critica sulle nuove tecnologie in relazione ai temi della sessualità e corporeità liberata e che, soprattutto, mette in pratica queste tematiche proponendo un utilizzo consapevole della tecnologia e del computer. Ma la messa in pratica dell'attitudine punk e cyberpunk, non riguarda unicamente l'ambito tecnologico, la sperimentazione avviene anche direttamente sul proprio corpo, trasformandosi definitivamente nel 1993 in Helena Velena.

Helena lavora sulla tecnologia come veicolo di alterità, ma anche sulla telematica pura, realizzando conferenze sulle reti e sul loro impatto sul sociale e sul quotidiano: nel panorama del Cyberpunk, sono ormai storiche le sue performance pubbliche insieme alla pornstar Milly D'Abbraccio in occasione della promozione della *Tuta Cybersex* (1994), che permette di avere contatti corporei diretti via tecnologia attraverso sensori applicati nella tuta.

Ritornando alla riflessione sulla possibilità di oltrepassare i vin-

¹⁴ La teoria del cybersex viene diffusa da Helena Velena a livello editoriale nel 1995, in occasione della pubblicazione della prima edizione del libro *Dal Cybersex al Transgender, tecnologie, identità e politiche di liberazione*, che Helena pubblica per la casa editrice romana Castelvecchi. Il libro analizza le relazioni fra tecnologia e sessualità e le potenzialità che questa offre a livello espressivo attraverso il networking, realizzato nell'ambito di gruppi di discussione collettivi e mediante reti e sensori applicati nella tuta del cybersex. Il libro non è comunque un'esaltazione acritica della tecnologia e del sesso virtuale, ma analizza le implicazioni di questi nella vita quotidiana, avendo sempre come punto di riferimento il "sesso reale" fatto da corpi fisici e da persone che si incontrano realmente. In questo senso, la tecnologia è vista come una protesi amplificatrice della sessualità, non come un'alternativa al sesso "vero", che rimane una pratica centrale di condivisione.

coli sociali attraverso la riflessione critica consapevole sul proprio corpo, Helena ha lavorato a lungo sul progetto *Transgender International* (<www.helena.velena.com/page11/page11.htm>), “dedicato alla diffusione del transgender, una visione della realtà e dell’identità di genere che nega il dualismo tradizionale di ‘maschio/femmina’, ‘etero/gay’, ‘bianco/nero’ ecc., per proporre invece una visione di continuità e ‘transito’ delle esperienze, dei desideri e del concetto di identità visto come esperienza univoca e non come bisogno di appartenenza” (*ibidem*).

Attualmente Helena Velenà è ancora attiva, sia a livello artistico con gli spettacoli teatrali itineranti *TRANSizione di Sex/Mutazione di GENDER* e *Not Politically Correct* basati sull’andare oltre i limiti della corporeità, a livello video e radiofonico (Helena Velenà ha curato per quattro anni una rubrica su *Radio Città Futura* di Roma, basata sui temi di sessualità e musica underground), nell’ambito musicale nel gruppo punk *HelenaVelenà* e in quello *free jazz* *Lendormin* e a livello politico per la tutela dei diritti civili, sessuali e informatici.

Nel panorama italiano, la riflessione sulla sessualità applicata alle nuove tecnologie è un ambito di ricerca e sperimentazione con una fitta rete di progetti e percorsi (come descritto nel capitolo precedente), ma negli anni Ottanta e Novanta annovera come diffusori ben pochi individui¹⁵. Per questo, il percorso di Helena Velenà appare singolare e fondamentale allo stesso tempo e veicolo di una rottura con molte esperienze politiche e culturali dell’epoca, per cui la lotta per i diritti sessuali esclude la pratica della pornografia a priori.

L’esperienza di Helena Velenà ci insegna invece come il filo conduttore fra punk, sessualità e tecnologia possa diventare un percorso critico di ricerca e uno strumento di sperimentazione artistica, musicale e culturale al passo con i tempi.

A livello internazionale, il legame fra punk, computer e pornografia si ritrova nel testo dei neoisti Florian Cramer e Stewart Home, dal titolo *Pornographic Coding* (2005). Nello scritto, una

¹⁵ Al proposito, nell’ambito artistico abbiamo già parlato del lavoro delle Pigreca, Flavia Alman e Sabine Reiff. Nell’ambito delle pubblicazioni cyberfemministe italiane degli anni Novanta, direttamente connesse all’universo cyberpunk italiano, segnaliamo la rivista “*Fikafutura, secrezioni acide cyberfemministe e queer*”, edita dalla Shake Edizioni Underground, 1997-1998, Milano e redatta da DeadRed, Rosie Pianeta e Wonder Women.

sorta di *porno-prank*, i due autori domandano a larga voce una pornografia sciamanica (*shamanic pornography*), realizzata attraverso l'interazione con il computer e il "codare" (scrivere codici di programmazione).

Il programmare al computer diventa un elevatore psichedelico che permette di raggiungere il settimo livello del piacere sessuale, in cui la pornografia diventa una copulazione fatta di zero e uno. Questo è l'ultimo stadio che si raggiunge dopo aver oltrepassato lo stadio cinque, che richiede sia un supporto chimico che lunghe ore di ardue interazioni con il computer, e che non presuppone necessariamente il coito, sia lo stadio sei, in cui si è direttamente connessi telepaticamente e sessualmente con il network hacker.

Il testo, che va interpretato come un happening neoista, che combina ironia e detournamenti linguistici, contiene un punto di vista originale e fortemente attuale per quanto riguarda la riflessione sulla pornografia indipendente o *indie porn*, vista come risultato dalla connessione fra attitudine punk e utilizzo amatoriale della tecnologia. Una novità nei confronti della pornografia tradizionale vista, da Florian Cramer e Stewart Home, come territorio di ripetitive banalità tanto che avere un'erezione sarebbe un trionfo dell'immaginazione, che permette di trasformare gli stessi codici uguali in tutti i film porno in fonte di piacere sessuale.

Invece, l'*indie porn* sembra proporre qualcosa di finalmente diverso, in cui le porno star diventano persone qualunque, uomini e donne che decidono di fare da sé e autogestire la propria pornografia, attraverso l'uso di telecamere amatoriali, macchine fotografiche digitali, computer e siti web indipendenti realizzati a costo praticamente nullo. Un territorio che si fa sperimentazione attiva di tutti coloro che vogliono diventare parte e in causa nel mondo del porno, sperimentare con il proprio corpo e anche tirar su qualche soldo grazie agli utenti in internet che pagano (cifre abborribili) per vedere foto e video.

Su questo argomento, Florian Cramer e Stewart Home aggiungono:

Non ci sono dubbi sul fatto che l'*indie porn* è la pornografia di questa decade, se non di tutto il secolo. Inoltre, appare essere il primo significativo nuovo movimento del millennio. *Indie porn* ha sostituito la *net.art* nell'essere l'avanzato

guardia estetica di Internet. Siti web come <www.suicidegirls.com>, <www.cleansheets.com>, <www.thatstrangeirls.com> e <www.fatalbeauty.com>, combinano lo stile punk delle loro modelle con l'estetica visiva del punk e con l'attitudine punk del *do-it-yourself*¹⁶. Il sito <www.indienudes.com> presenta un elenco di tutte le fonti e siti correlati¹⁷. Questo, sembra finalmente mostrare la presenza di una pornografia non commerciale atta a stimolare fantasie erotiche per etero e bisessuali, dopo che l'avanguardia della pornografia lesbica e gay ha raggiunto lo stesso livello già nei primi anni Novanta con le riviste tipo "On Our Backs" e i video porno realizzati dalla label "Cazzo Productions". In realtà, l'indie porn è proprio come l'indie pop. Pretende di essere diverso dall'industria, ma lavora attraverso gli stessi modelli di business. Come il punk e l'indie pop hanno salvato l'industria musicale negli anni Ottanta e Novanta, l'indie porn salverà l'industria pornografica di oggi. Si fa il braccio di ricerca e sviluppo dell'industria pornografica. Un'industria che altrimenti cadrebbe in bancarotta a causa della condivisione libera dei suoi prodotti in Internet (Cramer, Home, 2005).

Infatti, attualmente lo scambio di clip porno in canali peer-to-peer sta mettendo in crisi l'industria del porno, dato che tutti possono diffondere e ottenere gratuitamente i video semplicemente mettendo in rete il proprio computer. L'indie porn, perciò, potrebbe anche diventare una nuova fonte di guadagno e un nuovo territorio di business se fatto rientrare nell'ambito dell'industria culturale (cosa che sta già accadendo). Per di più, come Home e Cramer sottolineano, il proporsi in rete di uomini e donne normalissimi che fanno porno dal basso, come in <www.ishotmyself.com> in cui ci si filma da soli e si carica in rete il proprio video per il pubblico di internet, può portare a un accrescimento della sperimentazione artistica e a rendere i materiali porno meno banali e stereotipati, ma allo stesso tempo consegna all'utente un pacchetto già confezionato, dove il lavoro immaginativo di questo viene ridotto al minimo, perché gli impulsi del desiderio sono già stati codificati.

¹⁶ Nota degli autori: "<www.nerve.com> è un precursore altolocato di questi siti che crea un porno 's sofisticato' per un pubblico di intellettuali" (Florian Cramer e Stewart Home, 2005).

¹⁷ Nota degli autori: "I siti <www.ishotmyself.com> e <www.beautifulagony.com> sostituiscono direttamente i concetti dell'arte d'avanguardia nei modelli del porno commerciale; il primo coinvolge modelle che realizzano le proprie immagini da sole, il secondo plagiarizza il film 'Blow Job' di Andy Warhol, mostrando visi di persone nel momento dell'orgasmo" (Florian Cramer e Stewart Home, 2005).

Attraverso l'indie porn, si comunica l'idea dell'autenticità e accessibilità, sia perché weblogs, siti e chat sono realizzati indipendentemente, sia perché se si vuole comunicare con i "modelli" e le "modelle", basta scrivere una mail e si avrà pronta risposta. Inoltre, nei siti ci sono modelle autentiche, nel senso che i loro corpi non sono lavorati con programmi di grafica o attraverso chirurgia plastica, ma si presentano così come sono, unicamente modellati da tatuaggi, piercing e capelli colorati (come nel sito fotografico Suicide Girls).

Ma come accade nel porno commerciale, la sensazione di realtà è solo una chimera e come Cramer e Home scrivono, non è possibile trovare nessuna forma di sessualità "autentica" in questi prodotti. Quindi, aggiungono, è forse preferibile la pornografia commerciale, perché almeno questa offre materiale meno sofisticato per allenare la propria fantasia e per trovare piacere partendo dalle banali immagini ripetitive. Per cui, "una pornografia che davvero dimostri onestamente di avere a che fare con la realtà e l'immaginazione, dovrebbe ridurre e non aumentare la variazione visiva. Insomma, non dovrebbe presentarsi diversamente da un semplice codice di programmazione, insegnandoci come elaborare dei semplici zeri e uno, in modo da superare la falsa dicotomia fra l'artificiale e l'autentico" (*ibidem*).

Perciò, Cramer e Home concludono:

Contro l'indie porn commerciale, chiediamo una pornografia vera, indipendente e open-source. La pornografia dovrebbe essere realizzata da tutti, una pornografia populista e radicale prodotta collettivamente, fatta di codici puri e formali. Questa pornografia riconcilerà razionalità e istinto e supererà l'alienazione, perché il codice verrà ricostruito nell'immaginazione sessuale prodotta dalla parte destra del cervello. Software, convertito in codice sporco – *dirty code* – ripulito di formalismo e soggettività, sarà il paradigma di questa pornografia, un codice per mettere i processi in movimento¹⁸ (*ibidem*).

Senza arrivare necessariamente a ciò che la conclusione di Florian Cramer e Stewart Home (ironicamente) auspica, recentemente sono nati in rete e fuori dalla rete diversi progetti che utilizzano

¹⁸ Nota degli autori: "Un raro esempio di tale dirty-porn-code è la scrittura dell'artista e programmatrice australiana Mez".

il tema della pornografia come fonte di sperimentazione artistica, musicale e visiva indipendente. In collegamento con le esperienze del Sexyshock di Bologna, Phag Off di Roma e Pornflakes di Milano e ai tanti altri progetti collettivi che costellano il network queer e pink italiano, è nata a Berlino la rassegna CUM2CUT, Indie-Porn-Short-Movies Festival (ottobre 2006, <www.cum2cut.net>), una gara di cortometraggi incentrati sulla pornografia indipendente, ideata da Gaia Novati e dalla sottoscritta, in collaborazione con il PornFilmFestival Berlin <www.pornfilmfestivalberlin.de>.

Sempre a livello internazionale, va sicuramente segnalata l'esperienza del collettivo di donne Girlswholikeporno <www.girlswholikeporno.com>, con base a Barcellona, in Spagna.

Il sito mostra l'attività del gruppo, nato nel 2005, che ha preso parte nel 2006 all'occupazione di uno stabile della città, il Mambo, in cui sono stati organizzati diversi workshop. I temi su cui le "ragazze che amano il porno" lavorano sono sessualità liberata, pornografia, identità, superamento delle gerarchie sessuali, desiderio e piacere ludico e lo fanno realizzando performance, workshop, video (liberamente scaricabili dal sito), eventi e informando il popolo di internet attraverso il sito che funge da blog sulla loro attività.

Le Girlswholikeporno, pur se pongono in primo piano il loro essere donne (girls), agiscono per la critica delle divisioni di genere, pensando che

non ha più senso parlare delle differenze fra uomini e donne, perché forse non ci sono né donne né uomini. E la teoria del genere è una costruzione destinata a scomparire. Proprio come per il concetto di razza. Chi pensa oggi in termini di neri, bianchi o asiatici? Sono solo persone con occhi o pelle di diverso colore, persone con tette, con pene, con un pene e una coppia di tette, con una barba e la vagina, con la vagina e un pene. Persone a cui piace accoppiarsi con persone. Corpi con corpi. Non importa quale colore dei capelli, degli occhi, il posto in cui si trovano i peli del corpo, le protuberanze nel corpo. E forse prima o poi non ci sarà più senso nel dire "girlswholikeporno". Perché forse non ci saranno più ragazze e ragazzi. E il modo di fare porno sarà diverso come lo saranno le persone. Girlswholikeporno può non essere per ragazze, o per ragazzi, ma per persone a cui piace fare sesso con la gente (<www.girlswholikeporno.com/?page_id=66>).

Nel sito si trovano informazioni sull'attività del collettivo a par-

tire dall'estate del 2005 ed è una piattaforma di networking utilissima per farsi un'idea di cosa significa fare porno indipendente, come attività artistica e politico-attivista. Fra i vari eventi, le Girlswholikeporno sono state presenti al primo festival internazionale di pornografia in rete, dal nome The Art and Politics of Netporn, tenutosi ad Amsterdam in Olanda dal 30 settembre al 1 ottobre 2005. Una conferenza sul *netporn criticism* e sulla pornografia realizzata attraverso i media e il web <www.networkcultures.org/netporn>.

L'evento, organizzato dall'Institute of Network Cultures di Amsterdam e curato da Geert Lovink, Katrien Jacobs¹⁹ e Matteo Pasquinelli, con il supporto di Interactive media, Hogeschool van Amsterdam, Amsterdam School for Cultural Analysis, Cut-Up magazine <www.cut-up.com>, de Condomerie di Amsterdam <www.condomerie.com>, ha presentato diversi punti di vista all'interno del dibattito sulla pornografia in rete, ragionando sull'emergere di una Netporn Society e sui legami fra il porno e le tematiche della censura, sorveglianza ed estetica dei media digitali. Coinvolgendo chi il porno lo fa davvero e chi lo usa come una pratica di liberazione artistica e politica, l'evento si è proposto di riflettere sulla tematica del porno come ingrediente quotidiano della *network culture*²⁰.

The Art and Politics of Netporn è partito dalla riflessione sulla pornografia in rete e sul fatto che, dai blog fino al video amatoriale, l'attuale panorama mediatico si fa sempre più pervasivo e "pornografico". In questo senso, la pornografia diventa un canale di espressione diretto e fortemente sperimentale. Ma la questione

¹⁹ Katrien Jacobs ha scritto recentemente un libro, *LIBI_DOC. Journey in the performance of SEX ART*, Maska, 2005, in cui l'autrice descrive un suo viaggio nel mondo delle artiste che lavorano sul porno e sulla sessualità con un punto di vista partecipante e un approccio "vissuto" immediato, diretto e incisivo <www.libidot.org>.

²⁰ Fra i vari collettivi e individui presenti, figura il gruppo del Phag Off di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente e la media artista e regista Shu Lea Cheang, autrice, fra gli altri progetti, del SF-porno-movie *I.K.U.* (2000). Il film, realizzato nel 2000 e prodotto dalla Uplink Co. di Tokyo, è stato premiato al Sundance Film Festival dello stesso anno, riscuotendo parecchio successo. Dalla visione di *I.K.U.* si è subito proiettati in una realtà nipponico-erotico-visionaria che ricorda le atmosfere di Blade Runner di Ridley Scott, ma che le trasporta in un universo psichedelico liquido in cui le protagoniste sono sette avatar-eroine. Nel film trovano spazio donne, uomini, esseri fluidi e ibridi, per una overdose di piacere spesso poco realistica, ma di forte impatto espressivo, che non vuole vittimizzare nessuno di essi <www.i-k-u.com>.

è naturalmente più complessa. Pornografiche sono anche le immagini di violenza che la televisione e il resto dei mass media ci propongono quotidianamente e che vanno a toccare direttamente la nostra fisicità. Porno è anche il traffico di comunicazione fra grandi multinazionali e culture marginali, fra ISP e clienti, popstar e pubblico. In particolare, parlando della politica del Netporn, rifacendosi anche al suo testo *Warporn! Warpunk! Videopoiesi nell'Occidente in guerra* (2004) Matteo Pasquinelli, sottolinea:

Ci capita sempre più spesso di etichettare come “pornografici” eventi mediatici che rappresentano un collegamento improvviso e violento tra i nostri istinti animali e la sfera dell’immaginario collettivo. Non è detto che si debba trattare di immagini a sfondo sessuale, basti pensare alla pornografia della morte, della violenza, della guerra. Dall’altra parte, nei territori dell’Occidente non toccati direttamente dai conflitti, l’immaginario pubblicitario si ritrova a imitare atteggiamenti e immagini dell’underground porno per rinnovare il proprio *appeal*. (...) La società dello spettacolo e della rete coinvolge sempre di più rappresentazioni ipertrofiche del desiderio e degli istinti “animali” dell’essere umano. È un divenire molecolare e intimo della biosfera dei media. Non è detto che debba essere per forza un processo negativo: si tratta semplicemente di una evoluzione sociale. *Politics of Netporn* vuol dire: come convivere con questo processo?²¹

Nel testo *Warporn! Warpunk!*, Pasquinelli presenta un’interessante analisi sulle relazioni fra guerra, media, tecnologia, corpo e desiderio, in una società politica che si fa sempre più pornografica nel suo essere globale. Il focus del discorso è l’uso di immagini mediatiche come strumento di fascinazione collettiva (*warporn*) a cui contrapporre l’uso di immagini radicali come nuovo territorio di azione per strategie politiche sovversive (*warpunk*). Ritorna quindi il tema del punk, questa volta visto come “una sfida per il movimento a non eguagliare l’orrore, ma a produrre immagini che risvegliano il corpo assopito” (Pasquinelli, 2004). Una sfida quindi nel non rispondere con il vittimismo di fronte alle immagini di violenza a cui siamo ogni giorno sottoposti, ma nel costruire nuovi immaginari di movimento che non neghino la fisicità, ma che si facciano radicalmente “carne”, per dirla alla David Cronenberg.

²¹ Intervista personale a Matteo Pasquinelli, dal titolo *Netporn: nuovi territori ‘rattici’*, pubblicato in “Digimag, periodico d’informazione digitale”, dicembre 2005-gennaio 2006. On-line su <www.digicult.it/digimag/article.asp?id=284>.

Come scrive Matteo Pasquinelli,

cercando utopicamente l'immagine perfetta, l'immagine che da sola riesca a fermare la guerra, far cadere l'impero, muovere la rivoluzione, il movimento globale ha teorizzato e praticato il videoattivismo (da Indymedia fino alla Teletreet) e la mitopoiesi (da Luther Blissett a Wu Ming), ma ancora non ha provato a fondere le due strategie, a produrre una videopoiesi a impatto mitico, icone che sappiano rubare la scena del mediascape a Bin Laden e Bush, format seducenti e inquietanti come i frammenti video diffusi in rete in *Pattern recognition* di William Gibson. Videopoiesi significa non banalmente la proliferazione di videocamere nelle mani dei videoattivisti, ma la creazione di narrazioni video che abbiano la forza del corpo e quella del mito, significa un lavoro sul genere e sul format piuttosto che sul contenuto informativo. La sfida è l'immagine-corpo (*ibidem*).

Nell'ambito della riflessione sul corpo e la sessualità, e allo stesso tempo sui meccanismi di fascinazione del video, l'artista Franca Formenti lavora da alcuni anni sul concetto della Bio Doll, una creatura virtuale di sua invenzione capace di irretire nelle sue trame erotiche tutti coloro che ne rimangono affascinati. La Bio Doll, protagonista di diverse performance e video a partire dal 2002, è "una bambola vera, clonata, a uso e consumo del pubblico" (Formenti, 2003), che nasce come incarnazione del puro desiderio, di un immaginario che vede le donne ridotte a cloni, perdendo ogni capacità di gestazione e il cui ombelico, simbolo del rapporto uterino e materno, scompare. L'unica via di uscita che rimane alla Bio Doll è quella di comunicare direttamente con il mondo digitale e ottenere nutrimento e informazioni attraverso di esso, e questo avviene mettendo in gioco il proprio corpo in rete, dando origine a contesti di interazione sessualmente liberati attraverso cui la Bio Doll possa ricevere linfa vitale.

Come spiega Franca Formenti:

L'oggetto dei miei interessi è rivolto verso il nucleo familiare, la gestazione, il parto e quindi la vita. Siamo tempestati di immagini di corpi nudi che provocano in tutti i modi, dalla televisione, pubblicità, ecc. e si pensa che sia una mancanza di creatività. Credo invece che sia una sorta di canto del cigno dell'umanità che sta perdendo a poco a poco il contatto più diretto con ciò che significa creare vita. Forse l'utero femminile sarà un organo che a lungo andare si atrofizzerà e il concepimento, insieme ai rapporti sessuali, avverranno in altro modo. In questa visione, la figura di madre,

padre, figli e, ugualmente, quella delle prostitute, andranno scomparendo. Immagino quindi un futuro dove gli esseri umani non verranno più concepiti da un uomo e una donna, ma da una macchina e perciò non verranno partoriti: per questo ho ideato la Bio Doll, per comunicare un nuovo immaginario in cui la corporeità venga ridefinita attraverso la tecnologia come canale di liberazione sessuale e nuova forma di concepimento (appunti personali, 2003).

Al proposito, è nato alla fine del 2005 il progetto *Biodoll's mouse*, uno spazio on-line aperto, per confrontarsi su temi d'attualità, dall'uso della tecnologia al femminile, dall'erotizzazione dei mass media, dalle nuove prospettive espressive offerte da internet, fino alla creatività artistica in rete <www.biodollsmouse.org>. La nuova creatura "concepita" dalla Bio Doll è un *Bloki*, un blog che si fa *wiki* (piattaforma che permette a qualsiasi utente di editare online le pagine web), a cui si accede dopo aver oltrepassato una pioggia di spermatozoi virtuali. Come si legge nel comunicato, tutti possono entrare nel *Bloki* e fare domande dirette a un intervistato sempre diverso: un personaggio di rilievo, teorico, artista, performer o imprenditore, che decide di far parte del progetto di volta in volta. Il primo intervistato è stato Derrick de Kerckhove, che ha accettato di essere "hackerato" dalla Bio Doll, attraverso domande che vanno dall'hacking sociale, al digital divide, fino all'arte in rete.

In questo senso, grazie all'azione della sensuale e prosperosa Bio Doll che costruisce la rete in cui attirare l'intervistato, la stessa figura dell'intellettuale o artista viene "destrutturata" e grazie alla fascinazione di meccanismi seduttivi ed erotici, si fa accessibile e alla portata di tutti coloro che vogliono interagire attraverso le proprie domande. Il progetto, costantemente in progress, è una forma di perturbazione del concetto di arte statica, nel suo essere aperto alle interazioni e agli interventi del pubblico. Come sottolinea ironicamente Franca Formenti,

il mondo gira intorno all'utero: questo è il mio concetto di erotismo. Derrick de Kerckhove non è mai intervenuto in un blog eppure si è dato in pasto alla Bio Doll. Lei, però, che l'utero non l'ha, se non virtuale, fa girare il mondo intorno ai neuroni, legando la sua maternità e la sua fertilità al concetto dell'essere madre, che si può estrinsecare in tanti modi. (...) Il rapporto tra lei e Derrick de Kerckhove, infatti, diventa la legittimazione

del *bloki*. Attraverso le informazioni che lui le fornisce, la Bio Doll rimangono dei contenuti che, una volta ributtati fuori, “partoriti”, portano alla nascita della “creatura”, il *bloki* appunto²².

Nel suo viaggio alla ricerca di informazioni digitali necessarie per lo sviluppo del proprio *bloki*, la Bio Doll si coalizza con Serpica Naro, la stilista dell’immaginario di cui abbiamo già parlato, utilizzando per la prima volta il metabrand di Serpica Naro in un progetto indipendente.

La Bio Doll crea nel giugno del 2006 una borsetta che presenta un porta sex-toy al posto del consueto porta-cellulare, firmata Serpica Naro e disegnata dalla Bio Doll. Due figure femminili virtuali che non esistono, ma che mettono a disposizione un oggetto vero, a uso e consumo del pubblico. La borsetta viene presentata in un video ideato da Franca Formenti, dal titolo *Use Condoms* (2006), che coinvolge diversi celebri personaggi della moda, dello spettacolo, della politica che rimangono affascinati dalla figura della Bio Doll, provocante ai limiti dell’hard, e accettano inconsapevolmente di far parte di un progetto che in realtà è finalizzato a diffondere un prodotto, la borsetta, realizzato da un artigiano professionista e recante il metabrand di Serpica Naro, la stilista protettrice dei precari²³. I vari personaggi rispondono a cinque domande su temi d’attualità: la tecnologia al femminile, l’open-source, la Internet TV, i sex-toys, l’hacking sociale e l’attivismo mediatico, anche se ci si chiede fino a che punto conoscano a fondo questi argomenti.

Nuove vittime (o carnefici?) di un mondo che parla a suon di immagini mediatiche e in cui le dinamiche di networking diventano strumenti di fascino per far cadere nella rete numerosi cosiddetti “esperti” di comunicazione, moda e politica. Un ulteriore invito alla creazione di una videopoiesi sensuale e palpitante che auspichiamo diventi sempre più radicale e incisiva negli anni a venire.

²² Dall’articolo di Francesca Tarissi, *Hackeriamo gli intellettuali*, pubblicato su “Linus”, giugno 2006, e leggibile on-line su: <www.portalinus.it/redazione/penne.asp?idpenne=186&startposition=6>.²³ Accanto all’idea della Bio Doll vi è stata anche un’analisi giuridica volta sia a una eventuale tutela preventiva sia a comprendere meglio gli aspetti legali correlati all’hacking e alla media art. A tal fine, nel video della Bio Doll, un’introduzione a queste problematiche è stata elaborata da un avvocato, Giovanni Ziccardi, esperto di diritto dell’informatica.

Per concludere il percorso fra dinamiche di rete performative e libertarie, riportiamo il testo del comunicato del blocco pink scritto per la MayDay di Milano del 2004, che presenta, anche in questo contesto, un approccio giocoso, creativo e irriverente. Un punto di vista oltre i generi e le categorie rigide capace di fare tesoro delle dinamiche di networking che hanno reso il movimento un'esperienza importante per tutti nel corso degli anni.

Articolo xy: L'Italia è una Repubblica fondata sulle relazioni. Non è più il lavoro il collante sociale che garantisce una sopravvivenza dignitosa, siamo piuttosto imbrigliati tra famiglie, amicizie, affinità e altre forme di legame più o meno convenzionali che sono l'ultima (e unica) rete di sicurezza che ci è concessa. Alla Mayday di Milano, partendo dal Blocco Rosa, invaderemo la parata cercando di rendere visibile e tangibile questa rete attraverso azioni performative includenti e interattive. Molteplici fili rosa costruiranno improbabili architetture, lanceranno ponti, intrecceranno collegamenti. Fili fragili e precari come le nostre esistenze, pronti a spezzarsi e a riallacciarsi liberamente a rappresentare i legami come li vogliamo, basati sul consenso e sul gioco (intrecci a maglia larga, non nodi, dai quali ci si possa sfilare senza la necessità di spezzarli). Se abbiamo perso il filo del discorso, riannodiamo i fili della comunicazione. Badando bene che siano fili rosa ;) (...) Porta il tuo filo rosa e intrécciatvi: la rete si muove e si espande. Facciamoci il filo come innamorati/e discretamente invadenti²⁴.

E da questo comunicato del blocco pink, estendiamo l'invito a continuare a tessere dei nuovi fili relazionali fra attivismo, hacking e arte a tutti coloro che ci hanno accompagnato fin qui nella lettura. Anche per questo motivo, abbiamo deciso di lasciare questo libro "aperto", senza includere il capitolo delle Conclusioni per terminare le nostre riflessioni. Del resto, non potrebbe essere altrimenti per un argomento in divenire come il networking, che per tutti noi è stato un incentivo a sperimentare le molteplici possibilità dell'essere liberi, attraverso reti di relazioni in internet o nei nostri luoghi di vita quotidiana.

²⁴ Dal messaggio "[MayDay] la lega del filo rosa", inviato da Sexyshock, il 28 aprile 2004. On-line su <<http://italy.indymedia.org/news/2004/04/536393.php>>.

Postfazione
 Le maglie della rete e i ferri del mestiere
di Simonetta Fadda

L'opera d'arte è stata da me sentita, a un certo punto, come un invito a partecipare rivolto dagli artisti direttamente a ciascuno di noi.

Carla Lonzi, *Autoritratto*, 1969

Hacktivism. Mail art. Netstrike. Punk. Netporn. Fluxus. Neoisimo. Net art. Hacker art. Questi e molti altri fenomeni sono al centro dell'analisi di Tatiana Bazzichelli in *Networking. La rete come arte*. Alcuni, fra essi, di solito sono annoverati fra le pratiche, o espressioni "politiche" all'interno e per mezzo di internet, mentre altri si riconducono in genere all'ambito dell'arte. Inoltre, abitualmente sono analizzati singolarmente e separatamente come fenomeni, pratiche o movimenti artistici, o politici, nell'ambito della riflessione politica e sociologica, o della critica e storia dell'arte, e interpretati secondo chiavi di lettura differenti.

L'originalità di Bazzichelli, invece, è di riunirli insieme con molti altri ancora, per evidenziarne un importantissimo tratto comune, finora rimasto sotto soglia nell'attenzione critica: il loro essere nati ed essersi sviluppati in base al networking, cioè grazie e attraverso la creazione di reti di relazioni – network – nel cui ambito soggetti eterogenei si sono uniti e confrontati, accomunati nello scambio, per produrre opere, ma anche costruire rapporti e comunità culturali. Indipendentemente dal veicolo e supporto materiale o virtuale impiegato, e in tempi diversi, gli artisti e complottisti di cui parla Bazzichelli si sono collegati in network, hanno creato piattaforme di discussione e confronto collaborando alla formazione di idee e opere, oppure condividendo informazioni, saperi e tecniche, dando vita a organizzazioni o, più semplicemente, amicizie. Il fare network per questi artisti ha significato scambio e produzione collettiva, interazione e ricerca, attivismo e spe-

rimentazione, ha significato mettersi in relazione e discussione elaborando interventi e azioni in comune.

Si sa che l'opera d'arte, per sua natura, richiede la risposta da parte del mondo (del pubblico), si sa che questa è una sua necessità costitutiva poiché l'arte può nascere e manifestarsi solo a partire da un confronto, da un dialogo con una comunità viva. Da Albrecht Dürer ai net artisti, l'analisi di Bazzichelli sottolinea proprio il fatto che gli artisti, appena possono (appena i mezzi/media che hanno a disposizione glielo permettono¹), si mettono in comunicazione/collaborazione, cercando di creare insieme opere in progress e multimediali che attraversano, superandole, le categorizzazioni di genere e stile. Un po' come deve essere accaduto nel caso dei graffiti primitivi, dei quali l'oblio della storia non permette però di ricostruire l'effettiva genesi ideologica, o nell'ambito della costruzione delle cattedrali gotiche fiorite in tutta Europa tra il XIII e il XV secolo, esempio di grande creazione artistica collettiva che, forse proprio per questo, resta oggi in qualche modo misterioso. Quando possono, gli artisti scambiano fra loro. Che siano opere, idee o tecniche, il risultato (e l'origine) è la creazione di network.

Finora i network degli artisti, riportati nell'aneddotica un po' gossip delle biografie, non sono stati analizzati come il reale perno creativo sul quale si appoggia la produzione e diffusione delle idee e opere d'arte, poiché l'oggetto dell'analisi della storia e della critica dell'arte è stato l'opera, il pezzo, ovvero il risultato del processo. Bazzichelli rimescola le carte e porta l'attenzione sulla genesi di questo processo, sulle precondizioni che rendono possibile la produzione dell'opera, sulle sollecitazioni che ne accompagnano la realizzazione, sulle reazioni che la accolgono modificandola. Dalle litografie di Albrecht Dürer ai diagrammi di George Maciunas, dai *pranks* neoisti alle beffe o complotti mediatici, dai Netstrike a Guerriglia Marketing (ma l'elenco sarebbe molto

¹ Non è un caso che il primo esempio citato da Bazzichelli sia quello di Albrecht Dürer, poiché ciò che all'epoca permise la creazione di un network di artisti che si scambiavano litografie fu proprio l'invenzione della stampa, con la sua possibilità di riproduzione in serie, così come oggi, attraverso il web, è possibile la creazione di network multipli ed eterogenei. Il pezzo unico è sempre stato un gran problema per la trasmissione culturale, mentre la "riproducibilità tecnica dell'opera d'arte" per gli artisti ha invece sempre rappresentato un vantaggio, una possibilità in più per il gioco con la cultura.

più lungo), l'analisi riunisce un insieme di pratiche artistiche eterogenee, oltre che distanti nel tempo e nei metodi, inquadrando- le a partire dall'idea di networking, qui considerato forma d'arte in sé, una forma d'arte plurale nelle espressioni, nelle modalità e negli obiettivi, matrice e terreno di coltura creativo al tempo stesso, nel cui ambito tali pratiche hanno potuto prodursi. Nel dare per scontato che l'opera d'arte è sempre e comunque un invito alla partecipazione, come Carla Lonzi prefigurava già nel 1969 sperimentando il suo "metodo relazionale"² nel tentativo di aprire il campo a una nuova figura di critico in grado di affiancare l'artista nella produzione dell'opera, l'approccio sui generis di Bazzichelli connette settori e pratiche lontani fra loro, "salta di palo in frasca" fra discipline e codici interpretativi differenti, moltiplica i punti di vista per rivelare quanto sia indispensabile partire dal contesto per analizzare i mondi dell'arte, e come questo possa sopravanzare l'opera in sé, il pezzo (unico) tanto caro al mercato, mostrando anche, così, che l'opera intesa come pezzo unico, come "originale", è un ologramma partorito dalla logica mercantile, una costruzione ideologica che, tuttavia, nell'epoca di internet e del digitale si rivela decisamente un falso storico.

Il networking di cui parla Bazzichelli, infatti, allude invece a un'idea di arte come processo in fieri, un'idea di arte che è oltre, ma anche prima, durante e dopo la cristallizzazione di questo processo nell'opera.

Tuttavia, sottolineare l'importanza del networking significa soprattutto portare l'attenzione sul tessuto di relazioni che è all'origine delle pratiche artistiche in genere, significa rivelare i rapporti di condivisione che le rendono possibili, significa mettere in luce la preminenza del contesto relazionale rispetto ai risultati prodotti. Ma non solo: in questa messa in risalto del contesto plurale, contraddittorio e sempre in progress in cui cresce l'arte, è implicita anche l'idea dell'alterità come valore in sé, poiché è dall'incontro fecondo fra eterogeneità reciprocamente "altre" e distanti che si può sviluppare il networking. Scegliendo di descrivere le pratiche di networking, emerse come fenomeno cospicuo soprat-

² Espressione usata da Maria Antonietta Trasforini a proposito di *Autoritratto* nella sua *Introduzione a Donne d'arte. Storie e generazioni* (AA.VV., a cura di Maria Antonietta Trasforini, Roma, Meltemi, 2006, p. 16). La lettura di questo libro mi ha offerto numerosi spunti e suggerimenti per la stesura del mio breve testo e ne ringrazio le autrici.

tutto negli ultimi vent'anni grazie alla nascita del web, Bazzichelli decide di porre l'accento sul lavoro di tessitura delle maglie della rete, piuttosto che soffermarsi sui singoli nodi, portando in questo modo in primo piano il fatto che le "ragioni complesse" ed eterogenee da cui muove e in cui si dipana la pratica dell'arte "sono veri e propri motori, capaci di determinare scelte e orientamenti"³, nonostante la loro quasi invisibilità all'interno della ricostruzione storico-critica tradizionale. Portare il networking al centro del discorso critico significa, perciò, rovesciare radicalmente il punto di vista, significa non soltanto riconsiderare l'arte a partire dal contesto di produzione dell'opera, più che dall'opera finita, ma anche rivedere i ruoli e i contributi che si determinano nella creazione artistica, allargando il campo dell'indagine a nuovi elementi in grado di aggiustare le posizioni asimmetriche interne ai linguaggi, ovvero, in altri termini, significa adottare un'ottica femminista (*feminist reading*) nello studio dell'arte.

È il sapere femminile che va a ricercare e valorizzare le relazioni, le alterità, i transiti e "fare network", come racconta Bazzichelli, è partecipazione, messa in comune di conoscenze, creazione di reti di relazione fra soggetti eterogenei e fra ambiti disciplinari differenti, le cui specificità e singolarità risultano però potenziate e arricchite in virtù di questi attraversamenti e incontri. La stessa idea di networking, nel senso positivo di apertura alla condivisione e allo scambio nell'interazione e nella reciprocità, ci sembra del resto un tratto comune, nel tempo, alle pratiche culturali delle donne. A ben vedere, infatti, cos'altro è quel mondo "domestico", quell'ambito *privato* degli affetti in cui si è tradizionalmente rubricata – e perciò rimossa – la presenza femminile nell'arte e nella cultura in genere (le artiste donne menzionate dalla storiografia unicamente come allieve, amiche o amanti di artisti uomini), se non appunto un lavoro costante di tessitura di rapporti, una pratica di costruzione di reti relazionali all'interno delle qua-

³ Emanuela De Cecco, *Artiste nel contesto*, in AA.VV., cit., p. 201. Nell'articolo, De Cecco dialoga con diverse artiste proponendo di passare "dallo studio del lavoro d'arte come prodotto che viene consumato a una riflessione sull'arte come pratica" per "tracciare le componenti di una pratica, dove elementi diversi interagiscono tra di loro come limiti dettati dalla realtà, ma più precisamente dalle condizioni esterne (e condizioni interne inevitabilmente intrecciate) che contribuiscono allo sviluppo di un linguaggio artistico" (*ibidem*; corsivo mio).

li poter intrecciare incontri e confronti fra persone/idee/opere, cioè proprio quel “fare network” di cui parla Bazzichelli descrivendo pratiche ed espressioni sviluppatesi invece oggi soprattutto nel web?

Osservare attraverso la lente del networking la pratica dell’arte in generale, secondo il suggerimento di Bazzichelli ma anche al di là dei singoli fenomeni presi in esame nel suo testo, implica il riposizionamento dei termini del discorso sulla base del metodo delle “geografie e generazioni delle arti visive” di cui parla Griselda Pollock, obbliga a tener conto, cioè, del “tempo genealogico e dello spazio semiotico”⁴ che si determinano sul piano sociale attraversando e definendo di conseguenza le pratiche artistiche, per introdurre nuove variabili in grado di registrare la pluralità delle dinamiche e dei percorsi senza livellarla in modo ideologico. L’“altro” è proprio ciò che per definizione (per tradizione) si sottrae all’osservazione, in quanto *invisibile* allo sguardo monoculare del logos, fondato sul principio di identità. Analizzare alla luce del networking idee e pratiche dell’arte porta a una revisione degli stessi criteri di valorizzazione adottati nel discorso critico, per riconoscere la portata di (nuovi) fenomeni e (antichi) soggetti che oggi emergono anche in virtù delle tecnologie a disposizione che permettono di svincolarsi da identità, ruoli, metodi e categorie rigidi e precostituiti. L’idea di networking, perciò, può modificare in modo fecondo il punto di vista sull’arte inquadrando diversamente la pratica dell’arte e i soggetti in gioco, arrivando persino a indurre prospettive inconsuete, se trasferita nell’ambito dello studio delle pratiche e produzioni culturali in genere⁵. Quando Pollock auspica infatti “un’analisi femminista” in grado di “mettere in discussione l’esistenza di un significato generale e

⁴ Griselda Pollock, *Visions and Difference*, Londra, Routledge, 1988, p. XXIX.

⁵ Penso per esempio al mondo scientifico, nel quale le singole “invenzioni”, o “scoperte”, nascono spesso all’interno di fittissimi scambi – network – tra scienziati e tra questi e i loro subordinati (allievi/e, compagni/e, colleghi/e di vita/lavoro), penso al lavoro d’équipe nella realizzazione di esperimenti e ricerche – un lavoro di networking!, per il successo dei quali sono fondamentali e determinanti non soltanto il contesto “fisico” (lo spazio e le possibilità tecniche) e relazionale (la struttura e l’organizzazione del lavoro) con le dinamiche che si creano al loro interno, ma anche l’interazione e collaborazione creativa degli assistenti, riportata sempre a margine. E, soprattutto, auspico una critica dei presupposti stessi della scienza – sessisti – dai quali discendono i concetti del pensiero scientifico, che porti avanti il lavoro intrapreso da Evelyn Fox Keller in *Sul genere e la scienza* (1987).

universale” (*ivi*, p. 21), in grado cioè di affrancarsi dall’imperativo logico della *reductio ad unum* alla base del pensiero occidentale, apre la possibilità di guardare e rileggere da un punto di vista *situato* anche pratiche, fenomeni e soggetti *non esclusivamente* femminili, come del resto fa Bazzichelli nel suo studio sulle dinamiche di networking, che riguardano identità e pratiche molteplici e in trasformazione, non individuabili necessariamente sulla base del genere o dell’appartenenza sessuale, anche quando pesantemente connotate da questi fattori.

Inoltre, il metodo inaugurato da *feminist reading* prospettato da Pollock pone al contempo le condizioni perché quella possibilità situata di rilettura possa riverberarsi anche su chi il discorso critico lo costruisce. Oggi è quanto mai necessario “tener conto delle storie, delle geografie e delle generazioni non solo di chi fa arte, ma anche di chi la racconta, la cura, la divulga (...) fino ai luoghi in cui le azioni, le opere, gli interventi d’arte prendono forma” (Trasforini, 2006, p. 19) e Bazzichelli non si sottrae. Nel presentare il networking come forma d’arte corale, plurale, molteplice, la networker Bazzichelli riunisce le voci senza omologarle, raccoglie le contraddizioni senza scioglierle, affronta i problemi senza manipolarli, dichiarando sempre in modo esplicito la propria posizione – di studiosa, innanzitutto, ma anche di diretta partecipante e simpatizzante. La narrazione procede in “soggettiva” fra i vari argomenti affrontati, con la voce di Bazzichelli sempre “in campo”, sempre interna all’inquadratura, poiché lo studio e l’analisi sono in primo luogo esperienze soggettive, frutto di un dialogo interiore fra chi studia e gli oggetti della sua indagine, sono espressione di orientamenti, propensioni e simpatie, anche se raramente sono mostrati e presentati in quanto tali quando sono resi pubblici. Con responsabilità femminile, nel momento in cui prende la parola Bazzichelli indica invece chiaramente anche la propria parzialità, poiché “dichiarando il ‘da dove si narra’ si moltiplicano i punti di vista e la ricchezza della visione” (*ivi*, p. 35). Sottolineare il proprio potere di raccontare/costruire la storia significa non dimenticare che ciò che si sta raccontando è solo uno dei discorsi possibili, che gli argomenti trattati si evolvono *contemporaneamente* al discorso su di essi anche in direzioni completamente diverse e insospettate da chi ne parla, significa cercare un confronto costruttivo coi propri interlocutori stimolando-

li all'espressione di opinioni differenti, alla luce delle quali eventualmente modificare di conseguenza il proprio punto di vista, in breve vuol dire fare comunicazione davvero. Insomma, tutta un'altra cosa, rispetto all'arroganza della *reductio ad unum* del pensiero occidentale...

Probabilmente, però, bisognerebbe soffermarsi anche sul fatto che in qualche modo è la rete stessa – il web – a permettere, forse a esigere, l'approccio multiplo e situato dell'ottica femminista. Il web, infatti, in un certo senso non soltanto rappresenta una “materializzazione” della consapevolezza del networking dimostrata nei secoli dalle donne, come evidenziano anche le pratiche descritte nello studio di Bazzichelli, ma si offre quale metafora potente di un nuovo ordine simbolico in grado di offrire nuove *mediazioni*⁶ e proporre un’“interazione significativa tra esperienza femminile e cultura codificata” (Muraro, 1991, p. 103). Se il femminismo si è sviluppato cercando un'autenticità di relazioni, per cancellare l'inautenticità della discriminazione femminile, grazie al web questa ricerca di relazioni autentiche oggi può divenire pratica concreta, attitudine incoraggiata dal funzionamento stesso del mezzo impiegato (internet), per sua natura circolare e reciproco. “La dicibilità dipende dall'insieme delle mediazioni che una data cultura assicura” (*ivi*, p. 98) e solo ciò che emerge nel linguaggio, ciò che può essere detto e perciò *visto*, ha realtà. Il mezzo (internet) è anche un medium (il web) e come tale in grado di dare visibilità a fenomeni (desideri) che possono prendere forma proprio perché finalmente *mediati*, ovvero legittimati a esistere.

⁶ Mi riferisco, in particolare, all'idea di mediazione suggerita nell'ambito della riflessione delle donne in ambito italiano. Cfr. al riguardo le pubblicazioni di Diotima in genere (la Tartaruga, Milano) o *L'ordine simbolico della madre* di Luisa Muraro (Roma, Editori Riuniti, 1991).

Bibliografia

AA.VV.

1998 *Falso è vero. Plagi, cloni, campionamenti e simili*, Bertolo, AAA Edizioni.

AA.VV.

1999 *New Media Culture in Europe*, Amsterdam, Uitgeverij De Balie and The Virtual Platform.

AA.VV.

2000 *Piermario Ciani. Dal Great Complotto a Luther Blissett*, Bertolo, AAA Edizioni.

AA.VV.

2003 *CODE. The Language of Our Time, Ars Electronica 2003*, Linz, Hatje Cantz Verlag.

AA.VV.

2003 *Next Five Minutes 5 Reader*, International Festival of Tactical Media, Amsterdam, De Balie.

Abruzzese A.

1979 *La grande scimmia – Mostri, vampiri, automi mutanti*, Roma, Napoleone.

1994 *Nemici a se stessi*, in *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, a cura di A. Ferraro e G. Montagano, Genova, Costa & Nolan.

1995 *Lo splendore della TV – Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Genova, Costa & Nolan.

Albertini R. e Lischi S. (a cura di)

1988 *Metamorfosi della visione – Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, ETS Editrice.

- Anderson L.
1984 *Mister Heartbreak*, Warner Bros Record (cd musicale).
- Arnheim R.
1954 *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 1996.
- Arns I.
2002 *Netzkulturen*, Amburgo, EuropaeischeVerlagsanstalt.
2004 *Interaction, Participation, Networking. Art and Telecommunication*, in Daniels D., Frieling R., *Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*, Vienna/New York 2004, <www.medienkunst.de>.
- A/traverso collettivo
1976-1977 *Alice è il diavolo. Storia di una radio sovversiva*, Milano, Shake, (edizione a cura di Bifo e Gomma), 2002.
- Ballard J.G.
1973 *Crash*, Milano, Fabbri Editori, 1994.
- Balderi I. e Senigalliesi L. (a cura di)
1990 *Graffiti Metropolitan – Arte sui muri delle città*, con testi di A. Abruzzese, G. Dorfles, D. Origlia, Genova, Costa & Nolan.
- Balzola A., Monteverdi A.M. (a cura di)
2004 *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti.
- Bandera P.
1998 *Re/Search. Manuale di cultura industriale*, Milano, Shake.
- Barba E.
1985 *Aldilà delle isole galleggianti*, Milano, Ubulibri.
- Baroni V.
1997 *Arte postale. Guida al network della corrispondenza creativa*, Bertio, AAA Edizioni.
2006 *Post-cards. Cartoline d'artista*, Roma, Coniglio Editore.
- Barratt V., Da Rimini F., Pierce J., Starrs J.
1991 *Cyberfeminist Manifesto for 21st Century*, Adelaide, Australia, testo on-line su <<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>>.
- Barthes R.
1980 *La camera chiara*, Torino, Einaudi.
- Bassi B., Bassi D., Biagini G., D'Antongiovanni S.
2005 *Arte telematica negli anni Ottanta*, video-intervista a Maria Grazia Mattei, Accademia di Belle Arti di Carrara, Corso di Teoria e Metodo dei Mass Media.
- Baumgärtel T.
1999 *net.art – Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg.
2001 *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg.

Bazzichelli T.

- 1998 Interviste agli artisti F. Alman, F. Bucalossi, M. Cittadini, A. Gles-
si, C. Parrini, S. Reiff, T. Tozzi, G. Verde, pubblicate su: <www.strano.net/bazzichelli/tesi.htm>.
- 1999 *Pratiche reali per corpi virtuali. Per una riformulazione del concetto di opera d'arte nell'arte digitale interattiva italiana*, Tesi di Laurea in Sociologia delle Comunicazioni di massa, Facoltà di Sociologia, Università "La Sapienza", Roma. On-line su <www.strano.net/bazzichelli/tesi.htm>
- 2000 *Candida, la televisione elettrodomestica*, articolo pubblicato su "Neural", 15, maggio-ottobre 2000.
- 2001 *Intervista con la PublixTheatreCaravan. Dopo il G8 a Genova*, in Ponte di Pino O., Monteverdi A.M. (a cura di), *Il meglio di ateatro 2001-2003*, Pozzuolo del Friuli (Ud), il Principe Costante Edizioni, 2004.
- 2003 *Artivism, quando l'arte diventa consapevole*, intervista a 0100101110101101.ORG, Jaromil e Giacomo Verde, pubblicata su "CyberZone", 18, anno VIII, 2003.
- 2005 *Dalle Telesreet agli Hackmeeting: il network del fare informazione*, in Pecchioli M. (a cura di), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico-glocalle*, Milano, Costa & Nolan.

Belile L.

- 2000 *Gynomite: Fearless, Feminist Porn*, New Orleans, New Mouth from the Dirty Soul.

Benjamin W.

- 1955 *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1991.

Berardi F. (Bifo) (a cura di)

- 1996 *Cibernauti, Tecnologia, comunicazione, democrazia*, Roma, Castelvecchi.

Berardi F. (Bifo), Pasquinelli M.

- 2000 *Rekombinant-Settembre 2000*, Bologna, mail inviata nella mailing list "Net_Institute", 16 luglio 2000.

Bettetini G., Colombo F.

- 1993 *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Milano, Bompiani, 1996.

Bianchi F.

- 1995 *Antropologia della Performance: il corpo limen attraverso la videoarte*, Tesi di Laurea in Sociologia, Università "La Sapienza," Roma.

Bieber A., Caras J.

- 2004 *Rebel Art: connecting art & activism*, Frankfurt, Rebel Art Media Foundation.

Blank J.

- 1997 *What is net.art? :-)*, in ZKP4, *The Nettime Spring Conf*, Lubiana 23-

- 25 maggio 1997, *Beauty and The East*
<www.ljudmila.org/nettime/zkp4/toc.htm>.
- Block F.W., Heibach C., Wenz K.
2004 *PoesIs, Digitale Poesie: The Aesthetics of Digital Poetry*, Berlino, letteraturaWERKstatt.
- Bonito Oliva A., De Mila G., Cerritelli C.
1990 *Ubi fluxus ibi motus 1962-1990*, Mazzotta, Milano.
- Bosma J.
1997 *Vuk Cosic interview: net.art per se*, 27 settembre 1997, in occasione dell'evento *net.art.per.se* di Trieste (1997) <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>.
1997-2006 *Josephine Bosma's Database*, on-line su <<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=frontpage>>.
- Braidotti Rosi
1994 *Soggetto nomade, femminismo e crisi della modernità*, Roma, Donzelli editore, 1995.
2002 *In metamorfosi. Verso una teoria materialista del divenire*, Milano, Feltrinelli, 2003.
- Brener A., Schurz B.
2000 *Demolish Serious Culture!!!*, Wien, Edition Selene.
- Bria F., Krogh T. e De Clercq L.
2003-2005 *P2P-FightSharing (I + III)*, raccolta dvd, Roma, Candida TV, Amsterdam, Greenpepper Magazine.
- Broeckmann A., Jaschko S.
2001 *Do it yourself: Art and Digital Media: Software, Participation, Distribution*, Berlino, Transmediale 2001, Printfactory Berlin.
2004 *Runtime Art: Software, Art, Aesthetics*, Berlino, testo pubblicato su <<http://runtimeart.mi2.hr/TextAndreasBroeckmann>>.
- Bucalossi F.
1996 *Tribù astratte*, in Strano Network, *Net strike-No Copyright*, Bertio-
lo, AAA Edizioni, 1996.
1998 *Brain Machine, come costruirla e utilizzarla* testo realizzato per la Bioenciclopedia di Strano Network, autoproduzione a cura dell'autore.
- Burroughs W.
1959 *Il pasto nudo*, Carnago (VA), SugarCo Edizioni, 1994.
- Butler J.
1990 *Gender Trouble, Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge.
- Calvesi M.
1966 *Le due avanguardie – Dal Futurismo alla Pop Art*, Roma-Bari, La Terza, 1998.

Candalino N.

1996 *Palestra Elettronica* (ciclo di seminari), Roma, Università “La Sapienza”, Facoltà di Sociologia.

Candalino N., Gasparini B., Pasquali F., Vittadini N.

1996 *La trasformazione dei linguaggi espressivi: un cammino verso la performatività*, Catalogo Summit della comunicazione 1996 – *Quattro anni dal 2000*, Napoli, Castel dell’Ovo.

Candida TV (a cura di)

2001 *Supervideo>>> G8*, video su vhs, Roma, autoproduzione

2003 *Reality Hacking*, video raccolta su vhs, Roma, autoproduzione.

Canevacci M.

1993 *La città polifonica – Saggio sull’antropologia della comunicazione urbana*, Roma, SEAM.

1995 *Antropologia della comunicazione visuale*, Genova, Costa & Nolan.

1995 *Sincretismi – Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*, Milano, Costa & Nolan (2004).

Capucci P.L.

1993 *Realtà del virtuale – Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, Bologna, Editrice Clueb.

1994 *Il corpo tecnologico – L’influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Bologna, Baskerville.

1994 *La Natura Virtuale II – Telepresenze e telecomunità*, Netmagazine, Baskerville.

1996 *Arte e Tecnologie – Comunicazione estetica e tecnoscienze*, Bologna, Edizioni dell’Ortica.

Capucci P.L., Terrosi C.

1993 *Cybernauti. Un mondo rovesciato*, Bologna, “Lo specchio di Dioniso”, 0.

Carlotti G. (a cura di)

1992 *William S. Burroughs, Brion Gysin*, Milano, Shake.

Caronia A.

1985 *Il Cyborg. Saggio sull’uomo artificiale*, Milano, Shake, 2001.

1996 *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Muzzio Editore.

Castells M.

2001 *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli.

Celant G.

1977 *OFF MEDIA. Nuove tecnologie artistiche: video disco libro*, Bari, Dedalo Libri.

Chaincrew

2001 *ChainWorkers, lavorare nelle cattedrali del consumo*, Roma, Derive Approdi.

Chandler A., Neumark N.

2005 *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

Chiccarelli S., Monti A.

1997 *Spaghetti Hacker, Storie, tecniche e aspetti giuridici dell'hacking in Italia*, Milano, Apogeo Edizioni <www.spaghetthacker.it>.

Cimino T., Ester F. (a cura di)

1997 *Meduse Cyborg*, Milano, Shake.

Cirifino F., Rosa P., Roveda S., Sangiorgi L.

1999 *Studio Azzurro, Ambienti Sensibili, Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa.

Cittadini, M. (Contrasto)

1993 *Uomo Macchina – Texts*, Genova, Galleria Leonardi, autoproduzione no-copyright.

Clifford J.

1988 *I frutti puri impazziscono – Etnografia, Letteratura ed Arte nel secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri, 1993.

Comune di Gallarate, Premio Nazionale Arti Visive città di Gallarate

1997 *Segnali d'Opera, Arte e Digitale in Italia, per l'aggiornamento di un museo*, Civica Galleria D'arte Moderna di Gallarate.

Cosic V.

1996 *The net.artists*, testo inviato da Pit Schultz alla mailing list "Nettime" il 31 maggio 1996, on-line su <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-19606/msg00011.html>.

Costa M.

1990 *Il sublime tecnologico*, Salerno, Edisud.

1994 *Nuovi media e sperimentazione d'artista*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane.

Cramer F.

1998-2006 Tutti i testi scritti da Florian Cramer, scaricabili da: <<http://cramer.plaintext.cc:70/essays>>.

2002 *Language, a virus?*, nel catalogo *I love you – Computer_viren_hacker-Kultur*, (a cura di Franziska Nori), Francoforte, MAK, 2002.

2003 *Social Hacking, Revisited*, in Sollfrank C., *net.art generator*, Nuernberg, Verlag fuer moderne Kunst Nuernberg, 2004.

2003 *Ten Theses about Software Art*, 10/2003, in Gohlke G., *Software Art – Eine Reportage über den Code*, Berlino, (Künstlerhaus Bethanien), 2003.

2005 *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Rotterdam, Media Design Research, Piet Zwart Institute, on-line su <<http://pzwart.wdka.hro.nl>>.

- Cramer F., Home S.
 2005 *Pornographic Coding*, testo realizzato per la Crash Conference, Londra, Tate Gallery, febbraio 2005.
- Cremaschi M.
 1997 *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, Bologna, Edizioni dell'Ortica.
- Dall'Ongaro M.
 1998 *Elettroshock, 50 anni di musica elettroacustica. 35° Festival di Nuova Consonanza*, Accademia Americana, Acquario Romano, Goethe Institut, Roma.
- D'Alonso C.
 2006 *Molleindustria, quando il gioco si fa duro*, pubblicata in "Digimag, periodico di informazione digitale", aprile 2006, on-line su <www.digicult.it/digimag/article.asp?id=330>.
- D'Avossa A.
 2001 Joseph Beuys, *Difesa della natura*, Milano, Skira Editore.
- Decoder (a cura di)
 1987-1998 *Decoder. Rivista Internazionale Underground*, numeri 1-13, Milano, Shake Edizioni, <www.decoder.it>.
- Debord G.
 1956 *La théorie de la dérive*, in "Les Lèvres Nues", 9, Bruxelles, 1956, ripubblicato in "Internazionale Situationniste", 2, Paris, 1958.
 1967/1988 *La società dello spettacolo – Commentari sulla società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997.
- 1989 *Panegirico*, Roma, Fanucci Editore, 1998.
- Deleuze G., Guattari F.
 1980 *Rizoma, Millepiani, Capitalismo e schizofrenia, Sez. I*, Roma, Castelvecchi, 1997.
- De Micheli M.
 1986 *Le avanguardie artistiche del novecento*, Milano, Feltrinelli, 1997.
- De Paz A.
 1980 *Sociologia e critica delle arti*, Bologna, Clueb.
- Deseriis M., Marano G.
 2003 *Net.Art. L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni.
- Dick P.K.
 1953/1959 *I racconti di Philip K. Dick – Souvenir – James P. Crow*, Roma, Fanucci Editore, 1995.
 1968 *Blade Runner*, Roma, Fanucci Editore, 1996.
 1969 *Ubik*, Roma, Fanucci Editore, 1998.
- Di Corinto A., Tozzi T.
 2002 *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, Roma, Manifestolibri.

- Di Marino B., Nicoli L.
2001 *Elettroshock. 30 anni di video in Italia 1971-2001*, Roma, Castelvecchi Arte.
- Dorfles G.
1961 *Ultime tendenze nell'arte d'oggi – Dall'Informale al Postmoderno*, Milano, Feltrinelli, 1998.
- Eco U.
1962 *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1997.
1990 *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani, 1995.
- Equizzi M.
2006 *Dal Cyberpunk all'Industrial. Una involuzione crudele di Mariano Equizzi (considerando la sua simbiosi techno-creativa con Luca Ligio e Paolo Bigazzi)*, testo inedito, New York-Tokyo.
- Fadda S.
1998 *Bassa definizione*, testo dell'intervento per il seminario Hacker Art a cura di Tommaso Tozzi, 5 giugno 1998, Hackmeeting 1998, Firenze, Centro Sociale CPA.
1999 *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Milano, Costa & Nolan (2005).
- Fagone V.
1990 *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli.
- Featherstone M.
1990 *Cultura del consumo e postmodernismo*, Roma, SEAM, 1994.
- Felsenstein L.
1985 *The Hacker's League*, estensione dell'articolo *Real Hackers Don't Rob Banks* per "Byte Magazine", on-line su <www.welcomehome.org/hl.html>.
2005 *The Arming of Desire, Counterculture and Computer Revolution*, testo dell'intervento realizzato presso il Waag di Amsterdam.
- Ferraro A. e Montagano G. (a cura di)
1994 *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Genova, Costa & Nolan (2000).
- Ferry Byte, Parrini C.
2001 *I motori di ricerca nel caos della rete. Kit di sopravvivenza*, Milano, Shake, on-line su <www.strano.net/chaos>.
- Fikafutura
1997 *Frutta interattiva*, intervista a Flavia Alman e Sabine Reiff, "Fikafutura, secrezioni acide cyberfemministe e queer", 1, Milano, Shake.
- Finelli A., Galluzzi F., Righetti S.
2005 *La Stanza Rossa. Trasversalità artistiche e realtà virtuale negli anni Novanta*, San Lazzaro di Savena (Bo), Fabula O.

- Formenti C.
 2000 *Incantati dalla rete. Immagini, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- 2002 *Mercanti di futuro. Utopia e crisi della Net Economy*, Torino, Einaudi.
- Francalanci E.L.
 1994 *Artritti*, Edizioni del Museo Civico di Albano Terme.
- Freschi A.C., Leonardi L. (a cura di)
 1998 *Una ragnatela sulla trasformazione*, Firenze, City Lights Italia.
- Fusco A.
 1995 *La dimensione ludica nella Realtà Virtuale*, Tesi di Laurea in Sociologia, Università "La Sapienza", Roma.
- Galluzzi F., Parrini C.
 2002 *Dieci anni (e forse più). Appunti per una storia possibile della net art*, pubblicato nel sito dell'iniziativa "Making Art On the Web", curata da Undo.net, presso la Fondazione Pistoletto di Biella, 9 novembre 2002 <www.undo.net>.
- Galluzzi F., Righetti S.
 1996 *La Stanza Rossa. Immaginario collettivo e linguaggi della comunicazione*, Bologna, Edizioni dell'Ortica.
- Gibson W.
 1984 *Neuromante*, Milano, Casa Editrice Nord, 1993.
 1986 *Giù nel cibernazio*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1995.
 1988 *Monna Lisa cyberpunk*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1995.
- Glass P.
 1986 *Songs from liquid days*, CBS inc. (cd musicale).
- Goriunova O., Shulgin A.
 2003 *Read_me 2.3 Reader, about software art*, Helsinki, Nifca Publication.
- Greene R.
 2004 *Internet Art*, London, Thames & Hudson.
- Gubitosa C.
 1999 *Italian Crackdown. BBS amatoriali, volontari telematici, censure e sequestri nell'Italia degli anni '90*, Milano, Apogeo.
- Hakim Bey
 1985 *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake, 1997.
 1995 *Utopie pirata*, Milano, Shake, 1996.
 1996 *Millennium*, Milano, Shake, 1997.
- Haraway Donna J.
 1991 *Manifesto Cyborg*, Milano, Feltrinelli Interzone, 1995.
- Hawthorne S., Klein R.
 1999 *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, North Melbourne Victoria, Australia, Spinifex Press.

- Held Jr. J.
1999 *L'arte del timbro – Rubber Stamp Art*, Bertio, AAA Edizioni.
- Himanen P.
2001 *Letica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Milano, Feltrinelli.
- Hodges N. (a cura di)
1993 *Word Wide Video*, London, Art & Design.
- Home S.
1995 *Neoismo e altri scritti. Idee critiche sull'avanguardia contemporanea*, Genova, Costa & Nolan, 1997.
1988 *Assalto alla cultura. Correnti utopistiche dal Lettrismo a Class War*, Bertio, AAA Edizioni, 1996.
- Infusino G.
1998 *Oltre il villaggio globale. Storia e futuro della comunicazione dai primi esperimenti al dopo Internet*, Napoli, CUEN.
- Ippolita
2005a *Open non è free, Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Milano, Elèuthera, on-line su <<http://www.ippolita.net/-ippolita/>>.
2005b *Laser, il sapere libertario*, Milano, Feltrinelli.
- Iusco I., Ludovico A.
1991 *Virtual Reality Handbook*, Bari, Minus Habens Records.
1995 *Internet Underground Guide*, Bari, Minus Habens Records.
- Jacobs K. (Libidot e Dr. Jacobs)
2005 *LIBI_DOC. Journey in the performance of SEXART*, Lubiana, Maska.
- de Kerckhove D.
1991 *Brainframes – Mente, tecnologia, mercato*, Bologna, Baskerville, 1993.
1995 *La pelle della cultura – Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
2001 *L'architettura dell'intelligenza. La rivoluzione informatica*, Testo&Immagine, Torino, 2001.
- Kerouac J.
1959 *Sulla Strada (On the Road)*, Milano, Mondadori, 1995.
- Krueger M.W.
1991 *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company (trad. it. *Realtà Artificiale*, Milano, Italia Editoriale, 1992).
- Lampo L. (a cura di)
2005 *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, catalogo rassegna presso la Mediateca di Santa Teresa, Milano, 20 ottobre-10 novembre 2005, Ready-made Edizioni, Milano.
- Leary T.
1994 *Caos e cibercultura*, Milano, Apogeo-Urra.

- Levy S.
1984 *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake, 1996.
- Liang L.
2004 *Guide to Open Content Licenses*, Rotterdam, Piet Zwart Institute.
- Link Project (a cura di)
2000 *Netmage. Piccola Enciclopedia dell'immaginario tecnologico. Media, arte, comunicazione*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore.
- Livraghi E. (a cura di)
1999 *La carne e il metallo. Visioni storie pensiero del cybermondo*, Milano, Il Castoro.
- Lotti G. (a cura di)
1997-2003 *Simultaneità. New Media Arts Magazine*, Roma, <www.simultaneita.net>.
- Luc Pac, Marta McKenzie
1998 *Kryptonite, Fuga dal controllo globale. Crittografia, anonimato e privacy nelle reti telematiche*, Bologna, Nautilus Edizioni. On-line su <www.ecn.org/crypto>.
- Ludovico A.
2000 *Suoni Futuri Digitali*, Milano, Apogeo Edizioni.
1993-2006 (a cura di) "Neural, hacktivism, e-music e new media art", rivista quadrimestrale, numeri 1-24, Bari, <www.neural.it>.
- Luther Blissett
1996 *Torò Peppino e la guerra psichica*, Bertiole, AAA Edizioni.
1996 *netgener@tion*, Milano, Mondadori.
1999 *Q*, Torino, Einaudi.
2000 *Mind Invaders. Come fottere i media: manuale di guerriglia e sabotaggio culturale*, Roma, Castelvecchi.
- Macarone Palmieri F. "Warbear"
2005 *Pink-Punk-Queer. Frivolozza tattica ed estetica del disastro*, "Avatar", 5, dal tema "Corpo: bodyscape: corpographie", Roma, Meltemi Editore.
- Macrì T.
1996 *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Genova, Costa & Nolan.
- Majer L.
1994 *Cybervideo. Il video vecchia frontiera dell'arte?*, Santa Maria di Sala, Blended.
- Manizza F.
2006 *Memoriale Telestreet*, testo inedito, Senigallia.
- Manovich L.
2001 *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002.

Mattei M.G., Giromini F.

1998 *Computer Animation Stories – Nuovi linguaggi e tecniche del cinema d'animazione*, Roma, Mare Nero.

Mattei M.G.

1996 *Correnti Magnetiche. Immagini Virtuali e Installazioni Interattive*, Perugia, Fondazione Umbria Spettacolo, Ed. Arnaud-Gramma.

1999 *Interattività. Studio Azzurro opere tra partecipazione e osservazione*, Progetto Tecnoarte 1998, Perugia, Fondazione Umbria Spettacolo.

Maya

2004 *Hackers. La storia, le storie*, Roma, Malatempora.

McCarty D.

1997 *Nettime: the legend and the myth*, Berlino, pubblicato su <www.medialounge.net/lounge/workspace/nettime/DOCS/1/info3.html>.

McKenzie Wark

2004 *Un Manifesto Hacker*, Milano, Feltrinelli, 2005.

McLuhan M.

1964 *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1995.

Medosch A.

2005 *Roots Culture. Free Software Vibrations 'inna Babylon'*, in *How Open is the Future? Economic, Social & Cultural Scenarios inspired by Free & Open-Source Software*, Bruxelles, Crosstalks e VUB Press, <<http://crosstalks.vub.ac.be>>.

Milner M.

1982 *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Bologna, Il Mulino, 1989.

Monty Cantsin

1987 *Neoism Now. The first Neoist Anthology and Sourcebook*, Berlino, Artcore Editions.

Morris M., Sava S.

1999 *Ray Johnson*, University of British Columbia, Morris and Helen Belkin Art Gallery.

Nori F.

2002 (a cura di) *I love you – Computer viren_hacker-Kultur*, catalogo rassegna, 23 maggio-13 giugno, Francoforte, MAK, 2002.

Old Boys Network

1997 *First Cyberfeminist International*, reader, Kassel, Documenta X, Hybrid Workspace.

1999 *Next Cyberfeminist International*, reader, Rotterdam.

2001 *Very Cyberfeminist International*, reader, Hamburg.

Ortoleva P.

- 1995 *Mass Media: nascita ed industrializzazione*, Firenze, Giunti.
 1995 *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, Parma, Nuova Pratiche Editrice.

Paoli M.T.

- 2001 *Nuovi Media e Comunicazione Politica Indipendente. Indymedia tra Hacktivism e Attivismo No Global*, Tesi di Laurea, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Siena.

Parrini C.

- 1993 *Interrogativi allo specchio – Autointervista di Claudio Parrini*, "La Stanza Rossa", 9, anno II, 1993.
 1998 *Dispotismo dell'Autore*, intervento al seminario Hacker Art, in occasione dell'Hack-IT '98, CPA, Firenze, 1998.

Pasquinelli M. (a cura di)

- 2002 *Media Activism. Strategie e pratiche della comunicazione indipendente*, Roma, Derive Approdi.
 2004 *Warporn! Warpunk! Videopoiesi nell'Occidente in guerra*, on-line su <http://multitudes.samizdat.net/article.php3?id_article=1495>.

Pecchioli M. (a cura di)

- 2005 *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico glocal/e*, Milano, Costa & Nolan.

Perciballi R. (a cura di)

- 1998 *Come se nulla fosse*, Roma, Castelvecchi.
 2001 *Bloody Riot. Ardecure de Roma, 1983-2001*, Roma, Radio Onda Rossa.

Perneczky G.

- 1993 *The Magazine Network. The trends of alternative art in the light of their periodicals 1968-1988*, Koeln, Soft Geometry.

Perniola M.

- 1994 *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi.

Perretta G.

- 1994 *Nodale*, Brescia, Edizioni Galleria Allegrini.
 1996 *Laboratorio politico di fine secolo*, Macerata, Galleria Per Mari e Monti.
 1997 *Laboratorio politico di fine secolo 2*, Bologna, Edizioni dell'Ortica.
 2002 *art.comm, collettivi, reti, gruppi diffusi, comunità acefale nella pratica dell'arte: oltre la soggettività singolare*, Rome, Cooper Edizioni.

Perretta G., Marino A., Marino P., Canciotta Mendizza A.

- 1996 *Virtual Light*, Bari, Palazzo Fizzarotti.

- Philopat M.
1997 *Costretti a sanguinare. Romanzo sul punk 1977-84*, Milano, Shake.
- Plant S.
1997 *Zeros+Ones: Digital Women+The New Technoculture*, New York, Doubleday.
- Popper F.
1993 *Art of the Electronic Age*, London, Thames and Hudson.
- Quaranta D.
2004 *NET ART 1994-1998, La vicenda di Ada'web*, Milan, Vita e Pensiero.
- Raymond E.S.
1998 *La cattedrale e il bazaar*, Apogeo Online, traduzione di Bernardo Parrella <www.apogeonline.com/openpress/doc/cathedral.html>. Per il testo originale in inglese <www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>.
- Reggiori A.
1997 *Arte e Tecnologia in Italia – Un museo da cliccare in Virtual, il mensile dell'era digitale*, 47, anno V, novembre 1997.
- Reiche C., Kuni V.
2004 *Cyberfeminism, next protocols*, New York, Autonomedia.
- Rheingold H.
1992 *Virtual Reality*, New York, Touchstone Books (trad. it. *La realtà virtuale*, Bologna, Baskerville, 1993).
- Rossi E.G.
2003 *Archeonet. Viaggio nella storia della net/web art*, Siena, Lalli Editore.
- Salaris C.
1997 *Il movimento del settantasette. Linguaggi e scritture dell'ala creativa*, Bertiole, AAA Edizioni.
- Saper C.J.
2001 *Networked Art*, Minneapolis/London, University of Minnesota Press.
- Scelsi R. (Raf "Valvola")
1990 *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, Milano, Shake.
1994 *No Copyright. Nuovi diritti nel 2000*, Milano, Shake.
- Schechner R.
1983 *Notizie, sesso e teoria della performance*, in *Il teatro nella società dello spettacolo*, a cura di Claudio Vicentini, Bologna, Il Mulino, 1983.
1984 *La teoria della Performance 1970-1983*, Roma, Bulzoni.
- Schmidt-Burkhardt A.
2005 *Maciunas' Learning Machines, From Art History to a Chronology of Fluxus*, The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection/Vive Versa Verlag, Berlino.

Scuola RAI/Multibox

1998 *DOCUMEDIA, percorsi multimediali, "Video-Performance, Riflessione sulle psicologie delle percezioni"*, Roma, RAI, Produzioni Multimediali.

Sega Serra Zanetti P., Tolomeo M.G.

1998 *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, Roma, Gangemi Editore.

Shulgin A.

1997 *Net.Art. The origin*, messaggio inviato alla mailing list "Nettime" nel 18 marzo 1997, <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.

Sollfrank C.

1999 *Women Hackers, a report from the mission to locate subversive women on the net*, nel reader di *Next Cyberfeminist International*, Rotterdam.

2004 *net.art generator*, Nuernberg, Verlag fuer moderne Kunst Nuernberg.

Speroni F.

1995 *Sotto il nostro sguardo. Per una lettura mediale dell'opera d'arte*, Genova, Costa & Nolan (2005).

Stallman R.

2002 *Software libero, pensiero libero. Vol. I*, Viterbo, Nuovi Equilibri, 2003 (trad. it. a cura di Parrella B. e dell'Associazione Software Libero).

2002 *Software libero, pensiero libero. Vol. II*, Viterbo, Nuovi Equilibri, 2004 (trad. it. a cura di Parrella B. e dell'Associazione Software Libero).

Sterling B.

1986 *Prefazione a Mirrorshades* in Raf "Valvola" Scelsi (a cura di) *Cyberpunk, Antologia di testi politici*, Milano, Shake, 1990.

1992 *Giro di vite contro gli Hackers*, Milano, Shake, 1993.

Strano Network

1996a *Net Strike – No Copyright – Et (-:)*, Bertiole, AAA Edizioni.

1996b *Nubi all'orizzonte. Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio. Iniziativa nazionale in difesa della telematica amatoriale*, Roma, Castelvecchi.

2001 (a cura di), *Le giornate di Genova. Cronache dal G8*, Firenze, auto-produzione su cd-rom.

subRosa (Fernandez M., Wilding F., M.Wright M.)

2002 *Domain Errors! Cyberfeminist Practices*, New York, Autonomedia.

Taiuti L.

1996 *Arte e Media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Genova, Costa & Nolan.

- Tanni V.
2004 *Net Art. Genesi e generi*, in Balzola A., Monteverdi A.M. (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004.
- Tarissi F.
2006 *Hackeriamo gli intellettuali*, "Linus", giugno 2006, on-line su <www.portalinus.it>.
- Terrosi R.
1997 *La filosofia del postumano*, Genova, Costa & Nolan.
- The Yes Men
2004 *The True Story of the End of the WTO*, New York, The Disinformation Company.
- Tozzi T. (a cura di)
1991a *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*, Milano, AMEN.
1991b "HACKER ART" (1989) in *Gmm Hacker Test – Tecnomaya in Infotown* catalogo della mostra, giugno-luglio 1991, Museo di Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato.
1992a *Conferenze Telematiche Interattive*, Roma, Galleria Paolo Vitolo.
1992b *Happening Digitali Interattivi – Musica, testi, immagini realizzate e rimanipolabili in modo interattivo*, Firenze, autoproduzione no-copyright.
1992c *Comunità virtuali/opposizioni reali*, "Flash Art", 167, aprile-maggio.
1997 *Arte, Media e Comunicazione*, "La Stanza Rossa", 25, Edizioni dell'Ortica, Bologna.
1998 *Cotropia: Lifeware e Coevoluzione Mutuale*, in *Una ragnatela sulla trasformazione*, Freschi A. C., Leonardi L. (a cura di), Firenze, City Lights Italia.
- Tozzi T., Sansavini S., Ferry Byte e Di Corinto A. (a cura di)
2000 *La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia*, versione on-line su <www.hackerart.org/storia/cybstory.htm>.
- Trocchi A.
1999 *Candida: una televisione elettrodomestica*, mail inviata su [AVANA-BBS], 24 settembre 1999.
- Turkle S.
1996 *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Milano, Apogeo, 1997.
- Turner V.
1982 *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino, 1986.
1986 *The Anthropology of Performance*, New York, Paj Publication (trad. it. *Antropologia della Performance*, Bologna, Il Mulino, 1993).
- Vale V., Juno A.
1987 *Pranks!*, San Francisco, Re/Search Publications.

Valeriani L.

1999 *Dentro la Trasfigurazione. Il dispositivo dell'arte tra cibercultura e Vangelo*, Milano, Costa & Nolan (ripubblicato da Meltemi nel 2004).

Velena H.

1995 *Dal Cybersex al Transgender, tecnologie, identità e politiche di liberazione*, Roma, Castelvecchi.

Verde G.

1997 *Dalla strada al virtuale*, appunti per il trimestrale degli artisti di strada "Teatro da quattro soldi", 4, ottobre 1997.

1998 *Documenta Percorsi Multimediali*, convegno, Roma, RAI, maggio.

2005 *Pensieri dietro la Minimal TV*, in Pecchioli M. (a cura di), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico glocalle*, Milano, Costa & Nolan.

Verde G., Voce L. (a cura di)

2001 *Solo Limoni. Videotestimonianza sui fatti di Genova*, Milano Shake Edizioni. Informazioni on-line su <www.verdegiac.org/sololimoni>.

Welch C. (a cura di)

1995 *Eternal Network. A Mail Art Anthology*, University of Calgary Press.

Vicentini C. (a cura di)

1983 *Il teatro nella società dello spettacolo*, Bologna, Il Mulino.

Zingoni A.

1999 *Gino the chicken – Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete*, Roma, Castelvecchi.

.Zip!

1997 *Hot web. Guida ai siti alternativi e radicali su Internet*, Roma, Castelvecchi.

Sitografia

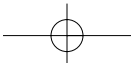
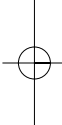
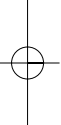
I siti internet citati in questo libro sono molti di più e ancora di più sono quelli che fanno parte delle reti di networking italiano e internazionale. Per circoscrivere meglio l'argomento, abbiamo voluto operare una inevitabile selezione fra coloro che hanno contribuito a tessere la rete dell'hacktivismo, dell'attivismo politico e della sperimentazione artistica in Italia. Consapevoli della parzialità di questo elenco, rimandiamo al variegato mondo della rete per scoprire nuove connessioni per gli altri siti internet non riportati in Webgrafia, ma ugualmente importanti per la scrittura di questo libro.

<http://0100101110101101.org>
<http://avana.forteprenestino.net>
<http://candida.thing.net>
<http://copydown.inventati.org>
<http://epidemic.ws>
<http://indivia.net>
<http://it.wikipedia.org>
<http://italy.indymedia.org>
<http://kyuzz.org>
<http://ordanomade.kyuzz.org>
<http://ordanomade.kyuzz.org/tora.htm>
<http://oziosi.net>
<http://papuasia.org/radiocybernet>
<http://poetry.freaknet.org/>
<http://punto-informatico.it>
<http://reload.realityhacking.org>
<http://strano.net/mutante>
<http://zonegemma.cjb.net>
www.28blog.splinder.com

www.aaa-edizioni.it
www.adolgisio.it
www.arcnaut.it
www.ateatro.it
www.autistici.org
www.bfsf.it
www.biodollsmouse.org
www.carniscelte.info
www.catastrophe.it
www.chainworkers.org
www.conessionilegendarie.it
www.creativecommons.it
www.criticalmass.it
www.cryptokitchen.net
www.cut-tv.com
www.cut-up.net
www.cybercore.com
www.cyberzone.it
www.d-i-n-a.net
www.decoder.it
www.deliriouniversale.com
www.deliriouniversale.com
www.digicult.it
www.dvara.net/HK/
www.dyne.org
www.ecn.org
www.ecn.org/aha
www.ecn.org/crypto
www.ecn.org/cybr
www.ecn.org/nautilus
www.ecn.org/sciattoproduzie
www.ecn.org/sexyshock
www.ecn.org/xs2web
www.elasticgroup.com
www.euromayday.org/index_it.php
www.flxer.net
www.freaknet.org
www.giardini.sm
www.globalgroove.it
www.gmm.fi.it
www.gnu.org/home.it.html
www.guerrigliamarketing.it
www.hackerart.org
www.hacklabs.org

www.hackmeeting.org
www.helenaavelena.com
www.idrunners.net
www.imbattibili.org
www.infoxa.org
www.inventati.org
www.ippolita.net
www.kyuzz.org/mir
www.lacritica.net
www.linux.it
www.lutherblissett.net
www.marianoequizzi.com
www.minimaltv.cjb.net
www.mit-italia.it
www.molleindustria.it
www.mutoto.org
www.netmage.it
www.netstrike.it
www.networkingart.eu
www.neural.it
www.ngvision.org
www.noemalab.org
www.nothuman.net
www.olografix.org
www.parrini.net
www.phagoff.org
www.pigreca.com
www.pornflakes.it
www.puttanopoly.com
www.quintostato.it
www.qwertyu.net
www.radioalice.org
www.radiogap.net
www.rekombinant.org
www.sanprecario.info
www.serpicanaro.com
www.shake.it
www.shockart.net
www.simultaneita.net
www.strano.net
www.strano.net/chaos
www.strano.net/contrasto
www.strano.net/stragi
www.tekfestival.it

www.telestreet.it
www.thanitart.com
www.thething.it
www.tncrew.org
www.topolin.it
www.transhackmeeting.org
www.verdegiac.org
www.vidalocarecords.com
www.wikiartpedia.org
www.wumingfoundation.com
www.x-8x8-x.net
www.zeusnews.it
www.ziobudda.net



Sommario

- 9 Prefazione
di Derrick de Kerckhove
- 17 Introduzione
- 25 Culture del networking
Fare network è un'arte, 25 Dal ready-made a Fluxus, 28 Diagrammi di Fluxus, 33 Il network della mail art, 38 Multi-identità, Neoismo e Luther Blissett, 45
- 58 Verso l'immaginario cyber
Il punk e l'autogestione, 58 I Centri Sociali Occupati, 63 Cyberpunk in Italia, 71 Le reti telematiche amatoriali, 78 Dal cyberpunk all'industrial, 87
- 93 L'arte del networking: i pionieri
Per una nuova cartografia del reale, 93 Fare rete: primi festival e mailing list, 97 Dal video alla computer art, 109 L'interfaccia uomo-macchina, 119 Hacker art, 131
- 141 Etica hacker e network condivisi
Hacking sociale, 141 Riviste indipendenti e siti antagonisti, 158 Hackmeeting e hacklab, 174 Il Netstrike, 182
- 188 Arte in rete e per la rete
Net.art e hacktivism, 188 Gli artigiani del codice, 200 Oltre i limiti della rete, 211 Network vs. Network, 218

- 226 Divenire media
Un movimento di immagini, 226 Circuiti video e Teletreet,
236 Il precariato creativo, 256
- 274 Extra gender
Cyberfemminismo in rete, 274 Azione pink e network queer,
280 Dal punk al netporn, 291
- 306 Postfazione
Le maglie della rete e i ferri del mestiere
di Simonetta Fadda
- 313 Bibliografia
- 330 Sitografia