

Intervista di Roberto Pinto a Tommaso Tozzi, *Tommaso Tozzi – Fornire gli strumenti della comunicazione, mettere in comunicazione, fare network...*, in *Flash Art*, Anno XXVII, n. 181, febbraio 1994, pag. 86-87, Giancarlo Politi Editore, Milano.

TOMMASO TOZZI

FORNIRE GLI STRUMENTI DELLA COMUNICAZIONE, METTERE IN COMUNICAZIONE, FARE NETWORK...

ROBERTO PINTO

Roberto Pinto: *Nelle ultime mostre ti sei concentrato soprattutto nell'esposizione di Metanetwork, una rivista distribuita su dischetto, leggibile quindi con un computer. Parli di interattività, ma come ci si può collegare ed interagire?*

Tommaso Tozzi: Le possibilità di collegarsi sono molteplici; nella mia ultima mostra da Vitolo a Milano c'è la nuova interfaccia della rivista *Metanetwork 2000*, una rivista per comunità virtuali, che circola non solo nelle mostre, ma ha una sua vita nelle librerie, dove viene distribuita su floppy disk, ed ha anche una sua vita "virtuale" all'interno di *Cybernet*, che è un network nazionale, a cui può partecipare chiunque e che ha nodi a Milano (la rivista *Decoder*), a Macerata, a Trento, il mio a Firenze ed altri. *Metanetwork 2000*, ha la possibilità di essere non solamente letta ma contemporaneamente prodotta in modo attivo. Se uno ha un computer e un modem, si può collegare tramite la rete telefonica ed inserire testi, immagini o anche musica che verranno ripubblicati nei successivi numeri della rivista. Alla base c'è la volontà di abbattere l'idea dell'artista come soggetto unico creatore, per una partecipazione collettiva e interattiva alla creazione dell'arte e soprattutto di un nuovo linguaggio della comunicazione.

R.P.: *Qual è a questo punto il ruolo dell'artista?*

T.T.: Il compito dell'artista più che di creare merce è di fornire gli strumenti della comunicazione, mettere in connessione, fare network. Artista è colui che realizza interfacce fluttuanti cioè rende partecipe ogni utente/individuo alla stipulazione degli accordi su cui si fonda la comunicazione sociale. Tali sistemi devono essere in grado di adattarsi e modificarsi in relazione alle esigenze di ogni individuo. Al contrario spesso i linguaggi, la cultura e i mezzi di comunicazione istituzionali sono interfacce chiuse che impongono un sistema di traduzione dall'"alto" nella comunicazione sociale. Questa è una battaglia in cui spesso chi gestisce il potere gioca sporco. E in questo gioco sono coinvolti in modo inseparabile elementi dell'economia, così come della scienza, dell'apparato legislativo, della cultura e anche dell'arte. Parlo ad esempio del problema del copyright legato al software che stipula e impone modelli di comunicazione che condizioneranno la vita di milioni di persone. Applicare il copyright sul software comporta una "privatizzazione" del sapere, una forma di "proprietà" sul sapere, e una gestione ristretta di quei modelli su cui si costruiranno nel futuro i nuovi linguaggi della comunicazione. Inoltre è importante notare come la telefonia abbia contribuito ad imporre un radicale cambiamento nel concetto di merce. La merce nelle telecomunicazioni, e ancora a maggior ragione nella telematica, se la si intendesse in senso classico andrebbe individuata nell'utente che sta dall'altro capo del cavo telefonico, con la conseguenza che ogni utente, in quanto merce, dovrebbe partecipare ai profitti. Per questo motivo il sistema economico fa diventare merce la "connessione" tra persone che comunicano. Viene dunque fatta pagare una tassa sul contatto, sulla comunicazione tra individui, sebbene siano gli utenti stessi il contenuto della comunicazione. Si deve lottare per far riconoscere il "diritto alla comunicazione", e dunque alla connessione, come un inalienabile diritto sociale dell'individuo.

Il sistema dell'arte banalizza. Separa nella comunicazione il dialogo dalla sua rappresentazione; produce metafore anziché distribuire i saperi.

R.P.: *Le persone usano davvero i computer che metti a disposizione nelle sale delle gallerie, interagiscono con la tua banca dati che tieni aperta a Firenze? ... perché poi la scommessa sta anche in questo...*

T.T.: Ho aperto la mia banca dati, Hacker Art BBS nel 1990. H.A.BBS è la conseguenza naturale di una

rivista per segreteria telefonica che ho realizzato per un anno e mezzo a partire dal marzo 1987. Naturalmente ho avuto un inizio lento, con pochi utenti, perché c'è un problema di promozione, di diffusione e comprensione della possibilità di questa tecnologia; non tutti hanno un modem, ma negli ultimi mesi, con la nascita di *Cybernet* c'è stato un grande incremento di messaggi.

R.P.: *Hai parlato di possibilità ma quali sono gli argomenti trattati? Ed inoltre non ci sono cadute di "qualità" in una situazione così aperta?*

T.T.: Tra gli argomenti delle conferenze cito il nome di alcune aree messaggi dentro *Cybernet*: Cyberpunk, Realtà Virtuale, Psicologia Sistemica, Conferenza sui Diritti Umani, Cyberspace, Centri Sociali, Conferenza sul Carcere, News dall'Ex-Jugoslavia, Conferenza Anarchica in Internet.. All'interno dell'area Cyberpunk puoi discutere di crittologia, problemi di diritto nella comunicazione sociale, ipotesi di realizzazione di network "caotici" sul modello delle reti neurali (GAIA), così come di sostanze no-tropiche, accanirti sui problemi etici oppure mostrare il tuo entusiasmo o malumore comunicando attraverso frasi frammentate da "faccine" che sorridono o si incazzano. La qualità delle conferenze telematiche, quando sono realmente "aperte", rispecchia con una certa fedeltà una chiacchierata in gruppo nel mezzo di una piazza. Inoltre una delle caratteristiche del mezzo telematico è l'anonimato. È infatti possibile assumere più di un'identità: si può usare uno pseudonimo nella scrittura, come nel cyberspace si può prendere un corpo diverso, utilizzare più corpi.

R.P.: *Ma questo crea anche la mancanza di un interlocutore preciso: si rischia di non averne uno, di non sapere bene con chi si ha a che fare? Si rischia la mancanza di "profondità" e di "verità" ?*

T.T.: L'anonimato non evade le proprie idee, ma l'assunzione di un ruolo. Il problema è non perdere la propria identità come soggetto, riuscendo altresì ad evadere la parte morale dell'identità sociale, ovvero evadere tutte quelle costrizioni che normalmente sono indotte quando partecipi ad un rito di comunicazione collettiva.

R.P.: *Ma in questo modo di porsi non c'è anche una derivazione un po' "schizofrenica" di una visione occidentale che ha l'abitudine sempre di dividere, (che secondo una tradizione cattolica distingue sempre tra anima e corpo, ma ancor prima con il pensiero platonico che distingue tra mondo degli oggetti e mondo delle idee...*

T.T.: Le "promesse", chissà se mai realizzate, del cyberspace annullano di fatto tali differenze grazie ad un fattore esterno sia al corpo che all'anima: una macchina o un circuito più o meno organico in grado di proiettare un individuo in una situazione tale da rendergli indistinguibile la differenza tra mondo reale e mondo virtuale. Quindi salterebbe il problema mente/corpo e individualmente il soggetto dell'esperienza non sarebbe in grado di distinguere se ciò che esperisce faccia parte del mondo degli oggetti o di quello delle idee. La questione importante nasce proprio nella contesa tra differenti punti di vista: quello che vive l'esperienza del cyberspace e quello dello spettatore. Non è tanto il problema della capacità dell'individuo di descrivere il mondo in modo "vero", quanto della capacità delle persone di vivere insieme con rispetto, sia per la "realtà" dei mondi "fantastici" prospettati da qualcuno sia per la "realtà" di quelli "terreni" prospettati da altri. Per rendere possibile un accordo è necessario che il sistema di traduzione nella contesa sia un'interfaccia fluttuante in grado di adattarsi alle differenti versioni tramite convenzioni che devono essere stipulate in accordo tra le parti. Dichiarare cosa sia il reale può infatti diventare facilmente una forma di potere, ed è uno dei modi preferiti dalla cultura dominante per esercitare il controllo sociale. Con il cyberspace non conta più la differenza tra corpo e anima o tra reale e virtuale, quanto quello tra un corpo/anima imposti e un corpo/anima scelti liberamente.

R.P.: *Hai lavorato come musicista, come graffitista, con delle performance. Che tipo di collegamento c'è tra queste tue esperienze e il linguaggio telematico che usi adesso?*

T.T.: I graffiti sono segni apparentemente vuoti di senso, ma il senso viene recuperato all'interno dello scambio della comunità. Si può assumere la propria identità in modo libero, costruire delle parole e abbinarle all'immagine nel modo che si vuole. Questo è molto vicino a quello che dicevo prima sulla capacità di anonimazione delle reti telematiche. È importante notare come il linguaggio di comunicazione tra scrittori di graffiti nasca dal basso e non sia imposto da una cultura a loro estranea. È proprio nel riuscire a creare collettivamente un linguaggio che risiede la forza degli scrittori di graffiti, della mail art, di fluxus, del punk e di chiunque nel passato abbia fatto "network". Al giorno d'oggi le interfacce delle nuove tecnologie creano già da sole nuovi linguaggi. Se questo può creare una

caratteristica comunitaria tra la gente, può anche rappresentare un grosso pericolo: la possibilità che le nuove interfacce della comunicazione siano create a tavolino da personaggi "fascisti" come Berlusconi, da gruppi di potere quali le multinazionali che fanno i loro interessi economici calpestando ogni minima pretesa voce e diritto della gente comune, da situazioni leghiste che a parole invocano il cambiamento e nei fatti chiudono le barriere della ricerca e della comunicazione entro i limiti della tradizione o di confini imposti agli uomini dalle guerre anziché dalla cultura. E per anticipare i tempi e risolvere questo genere di problemi che i movimenti si organizzano creando centri sociali, reti telematiche "libere" e "aperte" a tutti, invadono il quotidiano con enormi quantità di materiali autoprodotti e forme di ricerca tecnologica avanzata a basso costo che sfuggono alle logiche asservite del profitto e del potere.

Roberto Pinto è caporedattore di Flash Art, vive e lavora a Milano.

Il numero per collegarsi a Hacker Art BBS è 055/485997.

Tommaso Tozzi è nato a Firenze nel 1960. Vive e lavora a Firenze

Principali mostre personali: 1989: *Neon, Neon, Bologna: Leonardi V-idea, opere della collezione*, Studio Leonardi, Genova; 1990: *Subliminal Hacker Processing. Vivita 2*, Firenze; 1991: *Videotel - Transazioni Connessioni Controllo*, Murnik, Milano; 1992: *Conferenze Telematiche Interattive*, Paolo Vitolo, Roma; 1993: *Menu Help*, Paolo Vitolo, Milano.

Principali mostre collettive: 1989: *Metessi*, Lidia Carrieri, Roma; 1990: *Italia '90 Ipotesi Arte Giovane. La Fabbrica del Vapore*, Milano; 1991: *Anni '90*, Galleria Comunale d'Arte Moderna, Bologna; *Arte Contemporanea - Siamo qui e stiamo facendo*, Comune di Castellafiume (AQ); *Medialismo*, Paolo Vitolo, Roma; 1992: *Ottovolante*, Galleria dell'Accademia Carrara, Bergamo; *Paradise Europe*, Bizart, Copenhagen; 1993: *Medialismo*, Trevi Flash Art Museum, Trevi (PG).

Principali manifestazioni extra-espositive: 1990: *Hacker Art BBS*, banca dati interattiva, Firenze; 1991: *Interattività e controllo*, conferenza telematica da Firenze al DAMS di Bologna; 1993: *Happening Digitali Interattivi*, presentazione del CD-ROM, CSA Ex-Emerson, Firenze.