

## COMUNITÀ VIRTUALI/OPPOSIZIONI REALI

di Tommaso Tozzi

Un discorso sulle libertà dell'individuo analizzando il concetto di interattività che ha attraversato alcune esperienze dell'arte d'avanguardia, dei movimenti antagonisti, dei graffiti, delle scene punk, fino alle recenti reti telematiche antagoniste, con uno sguardo particolare alla situazione italiana.

La digitalizzazione dei dati e la connessione in reti di tipo telematico è, tra le novità tecnologiche attuali, quella che produrrà le maggiori trasformazioni all'interno delle società che ne faranno uso.

La digitalizzazione delle informazioni presenta dei lati molto interessanti dal punto di vista concettuale:

- 1) La non deteriorabilità dell'informazione.
- 2) La riproducibilità dell'informazione.
- 3) La manipolabilità dell'informazione.
- 4) La lettura interattiva del modello di informazione e la selezione personalizzata dell'informazione da parte dell'utente.

(\*)1

Il fatto che tali informazioni digitali siano trasmesse e collegate in rete permette inoltre:

- 5) L'interattività e dunque il dialogo tra fornitore e utente;

Mentre un uso socialmente democratico di tale possibilità può portare alla:

- 6) Non distinguibilità tra i ruoli di fornitore e utente.
- 7) Lo sviluppo di tribù elettroniche e di scene culturali non limitate da barriere geografiche. (\*)2
- 8) La priorità del circuito di distribuzione dell'informazione rispetto all'informazione stessa.

Conseguenza di tali caratteristiche è il passaggio dalla società dello spettacolo ad una società delle telecomunicazioni che fonda la sua economia su un concetto di diffusione interattiva della merce-informazione, tale che sia il prodotto che il messaggio non sono una specifica esclusiva del mezzo, ma vengono forniti dall'utente stesso. In questa società basata sulla simulazione di spazi virtuali (dentro i quali si svolge il lavoro e le transazioni quotidiane, oltre che le attività ludiche e creative dell'individuo), la merce si trasforma sulla base delle informazioni che vengono fornite dall'utente, delle tracce lasciate dal suo passaggio e della sua presenza in tempo reale in tali spazi virtuali. Inoltre il valore stesso della merce aumenta proporzionalmente al numero di utenti che vi si collegano, di modo che l'utente non è più soltanto un soggetto che fa uso degli spazi virtuali, ma è contemporaneamente un oggetto-merce nei confronti di ogni altro utente connesso in rete. Tali elementi possono provocare delle libertà notevoli nel campo della comunicazione sociale, così come possono, a seconda degli scopi, trasformarsi in trappole per controllare e limitare le libertà individuali. Questo dipenderà sia dalla possibilità che le varie multinazionali vi intravedano una fonte di guadagno, sia dalla forza che i vari movimenti antagonisti riusciranno a sviluppare per far sì che tali caratteristiche innovative possano essere usate per risolvere un dibattito alimentato da gruppi o singoli appartenenti a differenti forme culturali e/o controculturali. Tale dibattito ruota attorno al concetto fondamentale di libertà che dovrebbe garantire ogni individuo; e in particolare sul tentativo di equilibrare il rapporto tra fornitore di informazione e fruitore - e tra questi, l'ambiente, e il mezzo tramite cui comunicano; garantendo a ogni individuo o cosa le libertà e il rispetto delle sue modalità di espressione e comunicazione, qualsiasi esse siano.

Creare un equilibrio tra il luogo di circolazione dei messaggi e il singolo evento (opera d'arte, individuo/artista o materiale), equilibrio tipico dell'uso socialmente antagonista delle nuove tecnologie informatiche e delle comunicazioni telematiche, è stata un'idea che ha fatto da filo conduttore anche alle pratiche Fluxus, Situazioniste e di altre avanguardie e movimenti underground quali il Punk e il Cyberpunk. La storia di tali network è lunga e costellata di vari esempi: dalle esperienze di mail art di inizio secolo, ai vari percorsi sotterranei che hanno visto intrecciarsi pratiche di ogni genere negli anni '50-'60, happenings, performances, gli ambienti della musica che coinvolgono luoghi come i club e i locali alternativi, i centri sociali e le case occupate, le fanzine, le etichette indipendenti, le varie forme di autoproduzione, i muri stessi della città o le metropolitane nel settore dei graffiti e dell'arte urbana, etc.

Ogni situazione ha avuto la sua storia, ma si può con una certa tranquillità segnare un filo di continuità trasversale a tali pratiche (e di cui la nascita e lo sviluppo di network come le recenti reti telematiche antagoniste sono l'esempio più recente) che ha predicato la messa in atto di un tipo di comunicazione interattiva slegata da componenti spettacolari o verticali, stravolgendo di fatto non solo la dimensione sociale, ma anche quella economica e costringendola a confrontarsi con un modello di comunicazione che esula da quei normali meccanismi che trasformano l'informazione in merce per mezzo delle strategie tipiche della società dello spettacolo.

Basti a questo proposito pensare ad alcune operazioni realizzate sia da artisti cosiddetti d'avanguardia (J.Cage, La Monte Young, G.Chiari, H.Flynt, etc.), sia dalle situazioni vissute negli ambiti delle scene e/o dei movimenti antagonisti. Non credo inoltre troppo azzardato trovare degli elementi comuni sia agli happening (dove lo spettatore partecipa in prima persona allo svolgimento dell'evento e ogni elemento della vita diventa potenziale soggetto dell'azione) sia al criterio di dialogo interattivo tipico delle conferenze telematiche (Il paragone prenderà maggiore forza quando sarà realmente possibile scambiarsi esperienze fisiche totali, in tempo reale, all'interno di spazi virtuali creati per mezzo del computer e

connessi in reti telematiche).

Come negli happening di Cage sparisce la differenza tra colui che produce musica e colui che la ascolta, tra il pezzo musicale e la situazione globale del fare musica, così all'interno di alcune di queste reti telematiche tutti sono contemporaneamente produttori e fruitori di informazione, pur mantenendo ognuno la propria singola identità (più o meno coperta da pseudonimo). Tutti sono ugualmente in grado di proporre i temi delle conferenze, di parteciparvi, di scegliere le modalità linguistiche tramite cui comunicare. Il definire operazioni artistiche dibattite, readings e altre forme di scambio aperto che hanno costellato gli ambienti culturali dal dopoguerra ad oggi dimostra un modo di intendere il lavoro artistico molto vicino alle intenzioni di chi cerca nelle reti telematiche un modello democratico di comunicazione collettiva. L'idea di interattività che sta alla base di entrambe le operazioni, attacca, tra le altre cose, un modo istituzionale di produrre informazione (nel campo artistico o sociale) che produce concetti chiusi e non suscettibili a critiche o a variazioni di alcun tipo. Al contrario il creare dei sistemi aperti quali happening e reti telematiche impedisce la formulazione di sentenze vero-falso, bello-brutto, ricollegandosi così a tematiche che hanno attraversato anche alcuni dibattiti epistemologici e scientifici del novecento.

La forza critica di alcune delle operazioni artistiche definite d'avanguardia costringeva infatti il sistema istituzionale a porsi delle domande sulla bontà dei propri principi e meccanismi culturali. Più che bella o brutta in tali esperienze l'arte (come la musica) è utile a prendere coscienza della propria forza contrattuale con il mondo.

Anche la scena punk ha avuto molto a che fare con questo genere di stimoli e sollecitazioni, aggiungendo forse il merito di riuscire a spostare con più efficacia la pratica di questo dibattito dal luogo artistico alla realtà sociale quotidiana.

"...Talvolta il punk è conosciuto anche come Hardcore e rappresenta la parte politicizzata di quel fenomeno punk che negli ultimi anni '70 si era espresso contro tutto e contro tutti in favore di un assoluto nichilismo. Questa precisazione è importante perché nel punk degli anni '80 erano in germe aspetti positivi e costruttivi totalmente assenti in precedenza... E a quel movimento che qui farò riferimento, alle sue "scene" e all'esperienza che partecipandovi ne ho tratto.

Naturalmente per molti il punk si ferma ai Sex Pistols e non troveranno senso nelle mie affermazioni. Inoltre vorrei precisare che è molto difficile ridurre l'esperienza vissuta dai "punk" italiani della prima metà degli anni ottanta entro l'ambito dei comportamenti "artistici"; la scena "punk" di allora era piuttosto un "modo di vita" e la parte "musicale" rappresentava solo una forma di espressione all'interno di un circuito che assomigliava più a un movimento politico che a un movimento estetico. Per molti versi infatti il "punk" italiano assunse le forme di un movimento politico rielaborando tipi di aggregazione sperimentati negli ultimi anni settanta. I concerti però erano qualcosa di molto più simile a riti sabbatici che a rappresentazioni; erano un'espressione del movimento, un "modo di vita" essi stessi, una parte integrante di un rituale che andava consumato 24 ore su 24 o rigettato del tutto... Il modo di vita "punk" era quasi un codice attraverso il quale filtrare interamente la vita, e di certo questo fu il suo limite principale. (...) Il movimento punk tendeva il più possibile a eliminare questa bipartizione [fra un'oligarchia artistica e un fruitore] e adempiva piuttosto a una funzione sacrale all'interno della quale gli adepti compivano i propri riti scambiandosi, di volta in volta, i ruoli che un giorno ti volevano "musicista" e un altro partecipatore tutt'altro che passivo.

Il fatto politico più importante emerso nell'ultimo decennio è a mio avviso il superamento di tutta una serie di rigide dicotomie ideologiche dominanti negli anni '70. Realtà nuove e imprevedute (come ad esempio il fenomeno dell'immigrazione e il problema del razzismo che ne è conseguito e che, a sua volta, ha incrementato fenomeni deleteri come quelli delle leghe e dei nazi-skin) hanno portato a un superamento di una politica puramente ideologica ed è per questo che proprio da parte di molti militanti con un background marxista, oggi viene dato un sostegno anche a esperienze che si è soliti definire "artistiche". Il "fenomeno" (come lo si chiama in genere con pessima scelta terminologica) dell'Hip-Hop e del Raggamuffin (in italiano, corre oggi parallelo a esperienze quali quelle dei centri sociali autogestiti e dell'occupazione delle case. Questo dato sottintende che all'interno di un ambiente fino a qualche anno fa molto chiuso rispetto a iniziative che esulavano dal modo tradizionale di fare politica o di praticare antagonismo, si è creato oggi un ricettacolo fertilissimo per praticare nuove esperienze e intraprendere nuove direzioni..... Oggi pare che forme d'espressione come l'hardcore punk o, appunto, il raggamuffin siano state comprese nel loro potenziale e che esista di fatto la possibilità di situazioni aperte in cui la componente ideologica soggiace alle esigenze di fatto anziché viceversa." (\*)3

"(...) Tutto questo fermento [punk] è stato perciò il tentativo di uscire dalla banalità della vita, dalla passività esistenziale ed anche dall'anonimato. In prima persona fare, creare, proporre, divenire soggetti attivi al di là di ogni regola economica, politica, culturale, era ciò che più contava. Il fenomeno era così diffuso e vi erano talmente tante iniziative e produzioni che neppure si riusciva ad essere informati, a vedere, a conoscere tutto ciò che veniva creato. Per diversi anni vi è stato un vero boom, un pullulare di fanzine, gruppi, demotape, azioni e performances magari come numero unico senza alcun seguito con partecipanti che aderivano e comparivano in più progetti contemporaneamente. Per costituire un archivio di tutto il materiale prodotto sarebbe necessario un imponente e meticoloso lavoro di catalogazione tant'è che non ne esiste nessuno completo, nonostante i tentativi fatti. E' curioso notare come molta della ricerca, delle tecniche, delle elaborazioni fatte siano poi state prese e riportate nel mondo ufficiale della comunicazione, dei video, della pubblicità...

Singole espressioni, singoli momenti furono fonte di stimoli creativi, culturali e sociali anche tramite pratiche radicali ed estreme, espresse all'interno di luoghi e spazi non ufficiali o precari che divenivano punto di riferimento e di pulsione creativa/vitale. Questo è il motivo per cui oltre a ricordare gruppi o persone è importante dare uno sguardo ai luoghi. "

(\*)4

Lo scrivere sui muri o nelle metropolitane (da alcuni definito come "graffitismo", mentre altri preferiscono non utilizzare un termine che ha avuto successo all'interno del sistema dell'arte ufficiale e preferiscono definirsi "writers", scrittori) è una pratica che, almeno per quello che riguarda l'esperienza newyorkese degli anni '70, ha creato intorno a se un genere particolare di comunità. Il dialogo-confronto dei differenti stili con i quali ogni soggetto costruiva il suo messaggio o la sua 'tag' (firma) sono stati l'elemento intorno a cui si riconoscevano dei singoli che formavano delle vere e proprie comunità basate su dei criteri di comunicazione in netta contrapposizione con quelli istituzionali. La libertà con cui tali soggetti si riappropriavano dei muri della città o dei treni della metropolitana per farli diventare un vero e proprio mezzo di comunicazione interattivo, andava di pari passo con la necessità di sovvertire il linguaggio ufficiale per crearne altri, intorno ai quali si sono in seguito sviluppate delle comunità internazionali. Comunità di persone che vivevano tali esperienze in prima persona, e non si limitavano a scimmiozzarne gli aspetti più deleteri e commerciali. Non è stata mai la 'qualità dello spray contro quella del pennello' a dare importanza allo scrivere sui muri, bensì lo era l'atto stesso, e le sue implicazioni (tra cui l'identità anonima dello scrittore di graffiti, l'assenza di codici e ruoli preconfezionati rispetto al 'luogo' dove veniva effettuato il bombing) che saltavano a piè pari le regole della comunicazione ufficiale per aprirle a delle pratiche più democratiche e sovversive.

"I graffiti vanno più lontano: all'anonimato rivendicano un nome e una propria realtà. Non cercano di uscire dalla combinatoria per riconquistare un'identità comunque impossibile, ma per ritorcere l'indeterminazione contro il sistema-capovolgere l'indeterminazione in sterminazione. Ritorsione, reversione del codice secondo la sua stessa logica, e sul suo stesso terreno, e vittoriosa su di esso perché lo supera nell'irreferenziale. (...) Irriducibili grazie alla loro stessa povertà, resistono a qualsiasi interpretazione, a qualsiasi connotazione, e non denotano più nulla né nessuno: né denotazione né connotazione, è così che sfuggono al principio di significazione e, in quanto significanti vuoti, fanno irruzione nella sfera dei segni pieni della città, che essi dissolvono con la loro sola presenza". (\*)5

Il termine hacker (\*)7, intorno a cui graviterà il mio discorso, ha assunto a seconda dei casi connotazioni differenti fin dagli anni '60. Le esperienze 'hacker' che mi interessano sono quelle di personaggi come Captain Crunch (John Draper), Lee Felsenstein, Bill Gosper, Richard Greenblatt, etc...; ovverosia quelle fatte da persone che fin dagli anni '60 ideavano espedienti tecnologici che fatti circolare clandestinamente permettevano al singolo fruitore di informazioni telematiche un maggiore potere rispetto ai fornitori (o manipolatori) di informazione. Le innumerevoli versioni di BLACK BOX, BLUE BOX, etc. sono scatolette magiche, circuiti elettronici, e in certi casi semplici programmi che permettono di aggirare gli scogli della bolletta telefonica, delle tasse da pagare alle banche dati per accedervi, ma anche di penetrare in quelle banche dati ove l'accesso è comunque negato.

Parte degli hackers che dagli anni '60 ad ora si sono ingegnati per eludere i sistemi di protezione delle banche dati non hanno dimostrato altro che il loro diritto a usufruire dei dati in esso contenute, poiché quelle banche dati contenevano informazioni private che potevano in qualche modo riguardarli senza averne chiesto il loro consenso.

Una caratteristica dell'informazione digitale è inoltre quella di poter essere sottratta semplicemente copiandola; lasciando quindi al proprietario l'originale inalterato. Da ciò è necessario osservare che un certo modo di praticare l'hackeraggio non può essere considerato un furto, quanto invece un tentativo democratico di distribuire a tutti l'informazione.

Aumentare il valore dell'informazione quando questa è patrimonio di pochi (vedi il copyright) è uno di quegli elementi della società occidentale contro cui si scaglia la pratica dell'hackeraggio sociale per proporre in alternativa un modello economico nel quale l'informazione sociale sia un bene pubblico e sia valutata per dei reali costi di produzione.

La fanzine 'Phrack' (dall'unione delle parole 'phone phreak' e 'hack') è una rivista realizzata durante gli anni '80 da hackers sparsi in tutto il mondo che rispondeva all'esigenza di rifiutare il gioco dell'informazione-feticcio tipico della società dello spettacolo producendo una "pubblicazione insolita in quanto era totalmente virtuale. L'unica volta che i suoi articoli sfiorarono la carta fu quando uno dei suoi abbonati decise di stamparne una copia. Per il resto le sue edizioni esistevano solo nel CYBERSPAZIO e non ebbero una forma fisica". (\*)8

Alle pratiche dell'hackeraggio sociale è per certi versi parallela la nascita e lo sviluppo di reti telematiche antagoniste in atto da parte di gruppi come il C.C.C. (Chaos Computer Club), il progetto ZERBERUS in Germania, oppure come la rete internazionale E.C.N. (European Counter Network), la rete pacifista P-NET e la RETE TELEMATICA

ANTAGONISTA CYBERPUNK in Italia; tali reti sono un tentativo di costruire strutture all'interno delle quali l'informazione possa transitare con delle forme molto più equilibrate di quelle attualmente in uso all'interno dei mezzi di comunicazione di massa ufficiali. Pur mantenendo ognuna una sua caratteristica strutturale specifica e quindi un grado diverso di impatto nel sociale, queste reti si accomunano per il loro distinguersi, sia strutturalmente che concettualmente, dalle analoghe reti ufficiali le quali motivazioni finiscono per essere sempre indissolubilmente legate a quelle delle varie lobbies di potere.

La comunicazione telematica di area CYBERPUNK è nata in Italia all'inizio del 1991 in seguito a un dibattito durato almeno due anni che è stato proposto dalla rivista Decoder e si è poi sviluppato in ambienti di controinformazione e autogestione sempre grazie al lavoro costante del gruppo Decoder-Shake Edizioni Underground.

Esistono due punti in base ai quali le comunicazioni telematiche di tipo CYBERPUNK sono, secondo la mia opinione, positive e innovative:

1) Il tentativo di creare dei circuiti della comunicazione ove possano circolare con rapidità e soprattutto con libertà una serie di informazioni su fatti che riguardano il mondo delle autoproduzioni e dell'antagonismo culturale e sociale (vedi iniziative in centri sociali tipo rassegne musicali, dibattiti, performance, distribuzioni materiali, ma anche iniziative di protesta, solidarietà, e bollettini sull'attività dei vari gruppi che producono controinformazione)

2) Il tentativo di creare un modello di comunicazione che, nel modo in cui si struttura, riesca a risolvere contemporaneamente il problema della messa in connessione del maggior numero possibile di soggetti con la ricerca di un mezzo che renda possibile un maggior equilibrio tra soggetto emittente e soggetto ricevente rispetto ai sistemi mediali e linguistici ufficiali.

Si cerca dunque di garantire all'informazione sia l'elemento della distribuzione libera e esente dai limiti dati dal costo elevato o da accessi riservati, sia la possibilità di stabilire una comunicazione tra soggetti individuali.

In questo senso il carattere di conferenza con cui viene messa in atto la comunicazione normalmente nelle BBS (\*)<sup>9</sup> di tutto il mondo tende a creare un modello di comunicazione globale di tipo parallelo e orizzontale (una rete di tipo 'rizomatico' come solitamente viene definita dal gruppo Decoder) rispetto a un vasto numero di utenti.

La libertà totale di parola, di libero accesso all'informazione, le riflessioni e le proposte di possibili modelli di comunicazione sociale per ottenerla è un elemento prioritario dell'area Cyberpunk che la distingue per certi versi dai network telematici esistenti.

Pur essendo riconoscibile per una specifica qualità di contenuti e informazioni decisamente di carattere antagonista, il carattere del dibattito nell'area cyberpunk è, a mio avviso, non tanto la ricerca di una riflessione su vero o falso, quanto il tentativo di mettere in connessione in modo libero chi vuole creare dibattiti intorno a problemi che individualmente vengono interpretati veri o falsi.

Il problema del vero o falso, diventa di minor rilievo rispetto a quello di garantire la circolazione globale, interattiva e democratica delle idee.

Per garantirsi un livello più ampio possibile, la rete telematica CYBERPUNK sviluppa le sue connessioni all'interno di molti circuiti. Quello che le rende più spazio è fino ad ora il network FIDONET, una rete telematica internazionale attiva da circa una decina di anni che presenta nodi in quasi tutte le città principali del sistema occidentale. All'interno di questa rete amatoriale è stata aperta un'area denominata CYBERPUNK in alcuni nodi nazionali. Per collegarsi all'area CYBERPUNK all'interno della rete Fidonet è sufficiente collegarsi (tramite un terminale, un modem e un software di comunicazione) alla BBS più vicina (l'elenco con i numeri delle linee telefoniche lo potete trovare in fondo all'articolo) andare a cercare l'opzione "Messaggi" e chiedere di poter scambiare messaggi esclusivamente all'interno dell'area "Cyberpunk". Per poter fare uso della rete Fidonet dovrete attenervi a una serie di regolamenti o policy. Se volete evitare tali limiti potrete decidere di collegarvi alla più recente rete Cyberpunk indipendente da Fidonet (vedi in fondo all'articolo l'elenco con i numeri delle linee telefoniche) uno dei cui nodi è anche la mia Hacker Art BBS (\*)<sup>10</sup>. Dall'inizio del 1992 è infatti nata una rete telematica Cyberpunk indipendente da Fidonet che, essendo autogestita, ha il vantaggio di non dovere sottostare a limiti imposti dalla struttura ospite, ma deve d'altro canto fare i conti con una minore potenzialità connettiva essendo ancora pochi i nodi nazionali attivi.

Una ulteriore possibilità a cui la rete Cyberpunk è particolarmente interessata è la coesistenza di alcuni nodi della rete indipendente Cyberpunk con l'E.C.N. (l'European Counter Network è una rete internazionale che mette in collegamento svariati paesi nel mondo fornendo bollettini aggiornati quotidianamente su ciò che avviene negli ambiti del dissenso), con Zerberus (un network tedesco cui partecipano vari gruppi di sinistra e con cui collabora il Chaos Computer Club di Amburgo) e con P-Net (un network pacifista).

Ciò dimostra la potenziale vastezza di presa sul reale che ha e potrà avere questo progetto. A queste possibilità di collegamento tecnico con reti di tipo telematico va infatti aggiunto che esistono svariati altri circuiti di collegamenti nazionali e internazionali che si avvalgono di altre forme di comunicazione quali fanzine (tra le altre esistono già almeno due fanzine che riportano i messaggi trasmessi in area Cyberpunk e sono "Interzona" di Roma e "Neuronet" di Bologna), mail-art, tape, video, e diverse altre forme di controcoltura sviluppate sia individualmente che collettivamente. Tali circuiti sono spesso in stretto contatto con le esperienze cyberpunk.

Le fanzine, così come gli spazi occupati, i centri sociali, i punti di distribuzione autogestita, sono luoghi storicamente fondamentali per i movimenti underground del passato, che hanno vissuto uno sviluppo particolare in Italia dall'inizio degli anni '80 fino ad ora. Le esperienze di spazi quali il "VIRUS", il "LEONCAVALLO", l'"HELTER SKELTER", il "CONCHETTA" a Milano, il "VICTOR CHARLIE" e "MACCHIANERA" a Pisa, il "FORTE PRENESTINO" a Roma, l'"EL PASO" a Torino, l'"EX-EMERSON", il "C.P.A.", l'"INDIANO", e il "PAT PAT RECORDER" a Firenze, la "GIUNGLA" a Bari, la "FABBRICA" e l'"ISOLA NEL KANTIERE" a Bologna, "SOBBALZO" a Imperia, "LE TRIBU LIBERATE" a Bergamo, e tanti altri che riempirebbero pagine intere, sono esempi di situazioni che hanno prodotto negli ultimi dieci anni circolazione di idee e spazi per l'espressione individuale e collettiva. Esperienze queste che potevano concretizzarsi liberamente in quanto non dovevano sottostare a quel genere di ricatti, compromessi e censure che il potere culturale ufficiale impone in modo più o meno velato, a coloro che ne vogliono far parte. Con presupposti analoghi sono state realizzate negli ultimi dieci anni in Italia un numero indeterminato di fanzine e riviste underground tra cui cito solamente "T.V.O.R." di Como, "G.D.H.C." in Toscana, "PUNKAMINAZIONE" a Bologna e in tutta Italia, "DECODER", "AMEN" e "INFORME" a Milano, "LA LEGA DEI FURIOSI" da tutta Italia, e dei gruppi, nel settore delle autoproduzioni, quali "DA/DA" e il "CENTRO DI COMUNICAZIONE ANTAGONISTA" a Firenze, "ADN" a Milano, "WIDE REC." a Pisa, "KONTAGIO DISTRIBUZIONI" a Roma, "NAUTILUS" a Torino, "LE STIMMATE" a Perugia, l'"OFFICINA" a Genova, etc...

Intorno a questi luoghi hanno gravitato attivamente migliaia di persone in Italia, insieme a un numero assai più elevato di entità individuali anonime che, convinte della genuinità di queste esperienze, ne portavano in giro gli ideali anche per mezzo della semplice parola o addirittura dei comportamenti quotidiani.

Sebbene spesso coloro che partecipavano a questo network globale fossero convinti del merito di una determinata "qualità" del loro fare informazione, di fatto il risultato positivo più importante si è a mio avviso avuto dal semplice

essere riusciti a unire in rete un'enorme quantità di queste particolari qualità antagoniste.

In parte per rispondere e inglobare questo modello di comunicazione, in parte semplicemente per sfruttare le nuove potenzialità di profitto prospettate dall'interesse che stimolano certe strutture interattive, il sistema ufficiale cerca di fornire dei sistemi interattivi (vedi il Videotel) all'interno dei quali è il nostro stesso tempo libero che per mezzo delle messaggerie a pagamento diviene merce di scambio. Pur essendo protagonisti delle messaggerie non otteniamo compensi, anzi siamo costretti a pagare bollette sempre più salate! Di fatto ciò che viene pagato non è più un prodotto, ma nemmeno un'informazione (una caratteristica della società dello spettacolo) o una storia; nell'attuale società delle telecomunicazioni si paga per la circolazione e per la messa in connessione delle singole storie o informazioni.

La tassa sul fare network è l'ultimo degli espedienti con cui alcuni si sono arricchiti, altri hanno acquistato potere, e con cui il sistema tenta costantemente di controllare o emarginare quelle esperienze devianti che mettono in atto esperienze di comunicazioni in libera circolazione. Il sistema delle telecomunicazioni, pur indossando i vestiti della multimedialità, dell'interattività e dei flussi complessi, continua a essere gestito da chi ne detiene il potere secondo una logica seriale e verticale.

Il flusso delle comunicazioni telematiche mondiale che tanto potrebbe assomigliare a quei modelli di reti neurali che simulano i meccanismi cognitivi del cervello umano, rischia di perdere il suo potenziale parallelismo a causa delle logiche di profitto delle varie multinazionali collegate con i singoli gruppi di potere che tendono ad accentrare e a scarnire la massa caotica delle comunicazioni nel tentativo di annullare quegli elementi di indeterminazione e stocasticità che di fatto producono costantemente un anonimo flusso di energia vitale che restituisce libertà interiore all'individuo; qualità, quella di indeterminazione, che resta, almeno per ora, un dato di fatto inconfutabile dell'essere umano.

Non viene riconosciuto, dagli attuali sistemi di gestione delle comunicazioni, per il modo in cui si strutturano, come la qualità e il contenuto dell'informazione sociale dipenda dalla messa in connessione democratica di ogni singolo utente. Che cioè l'informazione sociale non esista a priori, e non è patrimonio di un singolo, ma si forma dalla collaborazione e partecipazione libera di ogni individuo al processo sociale. Un'ipotesi questa che viene invece proposta nel campo della ricerca di un modello di distribuzione dell'informazione simulato al calcolatore che riproduca il funzionamento del cervello umano. (\*)11

Il fatto che vengano create delle reti telematiche non aperte a tutti e delle banche dati il cui accesso rimane riservato, diventa (quando queste banche dati conservano anche indirettamente al loro interno informazioni che riguardano individui a cui ne viene escluso l'accesso) un ulteriore controllo e limite ai diritti individuali, oltretutto un mezzo per acuire gli squilibri sociali.

"Per la società, che l'impatto sia buono o cattivo, dipenderà principalmente dal problema: essere in rete sarà un privilegio o un diritto? Se solamente un frammento privilegiato della popolazione otterrà la possibilità di usufruire del vantaggio della amplificazione intelligente, il network potrebbe esagerare la discontinuità nello spettro delle opportunità intellettuali." (\*)12

E su questo genere di basi comuni che si ritrovano affiancati hackers, artisti, musicisti, soggetti antagonisti, filosofi e scienziati per contestare con le parole e con la pratica quelle situazioni in cui vengono negate le più elementari libertà democratiche.

Così come dovrebbe essere un diritto poter partecipare liberamente a ogni struttura di informazione che contiene elementi della propria vita privata, allo stesso modo, essendo l'informazione che circola all'interno di tali strutture una merce ottenuta dalla partecipazione di tutti gli individui, l'accesso a tale gioco della comunicazione dovrebbe essere remunerato con uno stipendio relativo alla propria partecipazione all'interno di tali strutture interattive. Non vedo il motivo per cui devono esistere delle società che si arricchiscono sulle informazioni prodotte dalla attività del mio tempo libero.

(Un caso esemplare sono le ditte che vendono archivi informatici con indirizzi o profili di migliaia o addirittura in certi casi milioni di individui, ottenuti registrando l'accesso a dei service informatici quali banche, posta, abbonamenti, video-bank, etc., o codificando all'interno di tali data-bank informazioni ottenute da transazioni di tipo pubblico). (\*)13 Fatevi pagare per ogni intervento che farete all'interno dei service informatici, in quanto la documentazione di questo evento (e dunque dei vostri interventi) sarà un "potenziale" oggetto di scambio o di profitto nel sistema artistico o in altri ambiti.

Richiedete una percentuale sulle vendite.

**LA VERA INTERATTIVITÀ STA NEL POTERE DI PRESENTAZIONE.**

**NEL POTER PRESENTARE AGLI ALTRI PIU' CHE NEL POTER PARTECIPARE ALLE PRESENTAZIONI.**

Le realtà virtuali metteranno "potenzialmente" a disposizione della vita quotidiana la possibilità di transitare e "vivere" esperienze all'interno di infiniti mondi possibili scelti dal singolo individuo in modo autonomo o collettivo.

Creare strutture interattive e lasciarle all'uso del pubblico è un atto che implica già in se un certo grado di potere.

Quando fu inventata la stampa la situazione era tale che era proibita la libera corrispondenza di lettere.

La libertà di comunicazione era, ed è, un pericolo per le strutture al potere.

Esiste oggi la libertà di stampa, dopo più di cinque secoli?

No.

Ma esistono le fanzine e la comunicazione avviene ugualmente; contro le regole.

Esistono e sono stati conquistati alcuni gradi di libertà.

Quanti secoli dovranno passare per poter usare liberamente le strutture interattive?

Ma esistono già alcune RETI TELEMATICHE ANTAGONISTE.

Poter creare e poter gestire una struttura, qualsiasi essa sia, che possa essere usata da altri.

Questo è il luogo da conquistare.

La democraticità presunta dei nuovi sistemi di comunicazione interattiva tramite le tecnologie telematiche, così come quelle delle strutture cosiddette "multimediali", è una chimera propagandata dalle multinazionali coinvolte nel business. Esistono alcuni gradi di democraticità.

La democrazia ha a che fare con la libertà: libertà di scelta e libertà di creazione. Entrambe queste qualità sono implicite nel "potere della presentazione". Avere la possibilità (come diritto, ma anche economicamente) di creare e presentare agli altri delle strutture, qualsiasi esse siano, questo è il diritto e la libertà da ottenere. Il ridistribuire questo potere è un atto democratico. Potremo assistere allo sviluppo di infiniti nuovi media della comunicazione, più o meno interattivi, senza raggiungere un maggiore livello di democrazia se non otterremo delle conquiste e degli sviluppi nella redistribuzione del "potere della presentazione" all'interno di tali media interattivi. Le nuove tecnologie interattive possono essere un mezzo interessante se usate per ottenere tali diritti. Ma "di per se" i nuovi media interattivi non valgono una cicca. Sono solo il modo con cui le multinazionali come la SONY, HITACHI, IBM, APPLE, etc. riescono a incassare nuovi soldoni.

Sono questo tipo di scelte gli obiettivi da perseguire.

(\*1 Vedi: "Prodotti e servizi per le reti informatiche", di N.P.Negroponete, in "LE SCIENZE", "Comunicazioni Calcolatori e reti", n.279, novembre 1991, (pag.67)

(\*2 "Saranno comunità senza un luogo comune, ma con un interesse comune. (...) La tua età, sesso, razza, aspetto, e altre caratteristiche che sono ovvie quando sei presente fisicamente, semplicemente non saranno percepibili in una conferenza tramite computer. Come conseguenza, le tue parole determineranno la tua identità nella mente di chi le legge. (...) Nelle conferenze tramite computer, l'indirizzo è il contenuto del messaggio. (...) Rendendo l'indirizzo il messaggio, le BBS fanno diventare centro della discussione l'argomento, piuttosto che l'identità dei conversanti. (...) Esse creano una specie di spazio virtuale sociale."

Da: "Nuovi strumenti per il pensiero: le tecnologie per l'estensione della mente e le comunità virtuali", di H.Rheingold, in "THE COMPUTER REVOLUTION AND THE ARTS", edited by R.L.Loveless, University of South Florida Press/Tampa, 1988, (pag.29/33/34)

(\*3 Stefano Bettini, da un'intervista realizzata dall'autore nell'ottobre del 1991

Stefano Bettini, dottore in filosofia e musicista fiorentino, ha cantato dal 1981 al 1986 nel gruppo punk sperimentale 'I Refuse IT', producendo dischi, cassette e partecipando attivamente all'evoluzione della scena punk internazionale. Attualmente, con il nome di 'Il Generale', canta in una formazione ragamuffin fiorentina insieme a Ludus Pinsky, DJ Kote Giacalone, e Ali Cafoon; Con questo gruppo, dopo il 45' "(Non è un miraggio) Roberto Baggio" (primo nel suo genere in Italia), ha recentemente prodotto l'LP 'Stupefacente' per la Wide Rec.

(\*4 Roberto Marchioro, da un'intervista realizzata dall'autore nell'ottobre del 1991

Roberto Marchioro, di Milano, ha partecipato fin dai primi anni ottanta allo sviluppo della scena punk italiana. Attualmente produce la fanzine 'Amen', attiva fin dal 1983, con il gruppo THX 1186????????????????.

(\*5 Da "Kool Killer o l'insurrezione mediante i segni", in "Lo scambio simbolico e la morte" di J.Baudrillard, Feltrinelli, 1979, Milano.

(\*7 Se negli anni '50-'60 con il termine 'hacker' si tende a definire quel programmatore che dimostra una certa abilità nel trovare soluzioni e scorciatoie per risolvere problemi di programmazione informatica, in seguito il termine verrà usato per indicare colui che riesce a introdursi clandestinamente all'interno di una banca dati digitale.

(\*8 Da "Crime and Puzzlement" di John Perry Barlow, in "Whole Earth Review", n.68, fall 1990, Sausalito, CA, USA.

(\*9 Il termine 'BBS' sta per Bulletin Board System, ovverosia delle banche dati che fungono da bacheche elettroniche per gli utenti connessi ad esse tramite reti telematiche locali o internazionali.

(\*10 Hacker Art BBS è un mio particolare progetto iniziato nel 1990 e che realizza ciò che io intendo per opera d'arte aperta.

(\*11 "In una rete neurale il contributo di ogni unità al risultato finale dipende da quello di moltissime altre unità, i processi sono sempre tendenzialmente approssimati e probabilistici e in essi la variabilità e il caso hanno un ruolo importante."

Da: "Processamento Distribuito in Parallelo", di J.L.McClelland, D.E.Rumelhart e G.E.Hinton, in "PDP - MICROSTRUTTURA DEI PROCESSI COGNITIVI", Il Mulino, Bologna, 1991, (pag.12/114-115)

(\*12 Da: "Nuovi strumenti per il pensiero: le tecnologie per l'estensione della mente e le comunità virtuali", di H.Rheingold, in "THE COMPUTER REVOLUTION AND THE ARTS", edited by R.L.Loveless, University of South Florida Press/Tampa, 1988, (pag.29/33/34)

(\*13

Vedi: "Encryption and the dossier society", Di Tom Athanasiou & lo staff di Processed World, in "PROCESSED WORLD", n.16, 1986, San Francisco, (pag.12-17)

-----  
NUMERI DI TELEFONO DEI NODI DELLA RETE TELEMATICA FIDONET ALL'INTERNO DEI QUALI E  
PRESENTE L'AREA CYBERPUNK:

Bolzano 0471-200004

Milano 02-9344957/99026320/3319638

Napoli 081-5453744/8701576

Roma 06-2751446

Siena 0577-45506

Trento 0461-821836

NUMERI DI TELEFONO DEI NODI DELLA RETE TELEMATICA CYBERPUNK INDIPENDENTE O DELLA  
RETE P-NET:

Bologna 051-550485

Firenze 055-419695

Genova 010-813790

Napoli 081-8072273/7611773

Taranto 099-881350

Sono inoltre attivi o stanno per essere attivati dei nodi Cyberpunk indipendenti anche ad Ancona, Bergamo, Macerata,  
Mantova, Milano, Padova e Potenza.

-----