

Spettacoli

TENDENZE. Uomini e macchine. Così il cinema si interroga sulla rivoluzione telematica

MILANO Mindplayers è un romanzo cyberpunk, scritto dalla femminista Pat Cadigan, di prossima uscita per Shake Edizioni Underground. De-coder, la rivista dello stesso editore, ne anticipa un brano con un titolo redazionale illuminante: *La cercatrice di pathos trova lavoro*. La protagonista, per ottenere il posto, è disposta a rinunciare ai suoi occhi «organici», e a lasciarsi innestare occhi artificiali, collegabili direttamente al «centro visivo del cervello», e capaci di entrare nei migliori sistemi (fanta)informatici, per meglio svolgere la sua professione. «Cercatrice di pathos»: che profilo può avere una tale attività, ancorché immaginaria? E qual è il valore del pathos, cioè di qualcosa che, fino a prova contraria, attiene alla sfera della soggettività?

Prendete questa definizione: «Il soggetto del lavoro, l'operaio sociale, è un cyborg, un ibrido di macchina e organismo che continuamente attraversa i confini che separano lavoro materiale e lavoro immateriale» (Michael Hardt, Antonio Negri, *Il lavoro di Dioniso*, Manifestolibri). Certo, le mutazioni del lavoro in questa fase della globalizzazione capitalistica sono ormai radicali, e non è escluso che presto non solo l'attività, ma anche l'interiorità umana sarà ridotta a merce (film come *Strange days* sono lì ad immaginarlo). Ma questa definizione è aggrappata a un fondamento concreto? È una figurazione fantastica, o trova qualche riscontro nei processi di realtà? Curioso, in quest'era cibernetica incipiente, un approccio al rinnovamento concettuale della forma-lavoro sembra assumere una figura squisitamente science-fiction: il cyborg, appunto. Insomma, bisogna dire che si tratta di una visione ormai largamente diffusa nell'immaginario cosiddetto post-moderno. I percorsi attuali della fantascienza ne sono completamente attraversati.

Il cinema, per esempio (per non dire il video, la grafica, il fumetto, ecc.), sulla scia di una nuova letteratura fantascientifica (Gibson, Sterling, ecc.), produce un simil-genero che si lascia definire, appunto, *cyberpunk*. Un film cyberpunk, scrive Marcello Walter Bruno (Segnocinema, n. 59), «ha dei temi e dei personaggi privilegiati: l'informatica e gli hackers (o i computer umani della quinta generazione), la robotica e l'uomo macchina, la bionica e il simulacro del terzo tipo, la telematica e i cervelli-scanner, l'eidomatica e i personaggi sintetici (Max Headroom), la realtà virtuale e i tagliaerbe». Se questi sono topos possibili, allora il cybermovie ha ormai una sua struttura codificata, una sua tradizione, i suoi «classici» e i suoi percorsi di innovazione. Insomma, muove dagli «arcai» *Metropolis* e *Frankenstein*, per arrivare al recente *Johnny Mnemonic* e all'ancor più recente *Il tagliaerbe 2*, passando,



Una tavola del fumetto «Mondo techno» di Bad Trip

Metropolis e cyberpunk

Da moda letteraria a corrente di pensiero, alla conquista degli schermi. Il *cyberpunk*, ovvero il «genere» e movimento che esplora quanto ci possono dare le nuove tecnologie in termini di libertà ed espansione creativa, è in pieno sviluppo. Ecco un viaggio ragionato attraverso la produzione per immagini, film, video, riviste e nuovi pensatori. Trionfo della libertà o morte del soggetto? Ne parliamo con «Gomma» di Decoder.

ENRICO LIVRAGHI

naturalmente, attraverso capolavori come *2001. Odissea nello spazio*, colossali sal come *Guerre stellari*, e autentici cult come *Blade Runner* e *Brazil* (si veda la video-filmografia nella scheda accanto). «Cyberpunk», comunque, è forse un concetto oggi un po' troppo allargato. Le donne e gli uomini della Shake, che certo in Italia possono vantare una qualche primogenitura, hanno indubbiamente qualcosa da dire. Loro sono *cyberpunk* prima di tutto per pratica di vita. Producono ed editano videozine, film, libri, una rivista (Decoder, appunto), e altri prodotti: materiali dell'underground contemporaneo che non ha riscontri in Italia. Rimangono interdetti di fronte a un'assunzione della neo-fantascienza cinematografica, pur con tutte le contaminazioni, sotto la sfera genetica del cyberpunk. Ermanno Guarneri - nome di battaglia «Gomma» - che è animatore della Shake,

sembra addirittura perplesso. «C'è un po' di confusione», dice - il cyberpunk è nato come fenomeno letterario intorno a una nuova Science-Fiction che filtrava molti riflessi del presente, e quindi era più realistica, influenzata anche dal fumetto, e nei paesi anglosassoni aveva avuto una penetrazione di massa. E per la verità il suo valore letterario non era eccelso. Poi Gibson e soci sono stati traslati sullo schermo, ed ecco che è stato dissotterrato questo neologismo anche nel cinema». È vero, comunque, che il cyberpunk coincide con la «scoperta» di un uso alternativo del computer. D'altra parte l'estensione del cibernautico, la rete, o meglio, le reti, schiudono forse, scenari inesplorati che riverberano una luce inedita anche sul sociale, sulla formazione di «diversi elementi simbolici di aggregazione». Ancora Gomma: «Dagli hacker, si passa oggi anche alla ricerca del confronto politico, e si avanzano

Shake Edizioni Underground

Cyberpunk Videozine

Cyberpunk Videozine II

William Burroughs - *Commissioner of Sewers*, di Klaus Maeck (Germania, 1986)

Decoder di Klaus Maeck (Germania, 1984)

Uno sguardo storico sul cybermovie

Metropolis di Fritz Lang (Germania, 1926), Mondadori Video

Frankenstein di James Whale (USA 1931), Cic Video

L'invasione degli ultracorpi di Don Siegel (USA 1956), Cosmovideo

2001 Odissea nello spazio di Stanley Kubrick (USA 1968), Warner Home Video

L'uomo che fugge dal futuro di George Lucas (USA 1970), Warner

La fuga di Logan di Michael Anderson (USA 1976), Warner

Guerre stellari di George Lucas (USA 1977) Fox Video

Stati di allucinazione di Ken Russell (USA 1980), Warner

Scanners di David Cronenberg (Canada, 1981), Multivision

Android di Aaron Lipstadt (USA 1982), Warner

Blade Runner di Ridley Scott (USA 1982), Warner

Videodrome di David Cronenberg (Canada, 1982), Cic

Terminator di James Cameron (USA 1984), Medusa

Brazil di Terry Gilliam (USA 1985), Scorpion

Robocop di Paul Verhoeven (USA 1987), Columbia Home Video

Atto di forza di Paul Verhoeven (USA 1990), Medusa

Eduard Mani di fornice di Tim Burton (USA 1990)

Il tagliaerbe di Brett Leonard (USA 1992), Rcs Home Video

Il pasto nudo di David Cronenberg (USA 1992), Rcs

rivendicazione: allargamento dell'area della comunicazione, abbattimento della verticalità, cioè opposizione al dispotismo del mercato, trasparenza dei processi, ecc.

C'è un nodo, tuttavia, che il cinema riesce in qualche modo a intercettare, con la sua capacità ancora intatta di articolare metafore (e metonimie), e di proiettare segni allegorici e spesso anticipatori dei processi in atto. È il nodo dell'immaterialità. Non l'immaterialità delle «cose», delle «nuove» merci del mondo della

comunicazione, ma quella degli individui, dei corpi, dei soggetti che navigano in rete, che usano gli strumenti techno-comunicativi. Un nodo non proprio semplificabile, che, tanto per dire, investe la sfera dell'umano. Nell'universo telematico, che ne è dei corpi? Per ora sembra impossibile rendere obsoleta la loro empirica invadenza, se non altro in quanto luoghi genetici dell'affettività, del pensiero, dell'immaginazione, della parola e, di conseguenza, della comunicazione. E il cibermondo certo hanno ancora biso-

gno della comunicazione tra gli uomini, se non altro in quanto «valore d'uso» trasmutabile in valore di scambio. Ma qual è il soggetto? Sono le persone o sono i mezzi? Sono le persone che comunicano mediante i mezzi, o è il contrario, sono i mezzi che si espandono e riproducono se stessi mediante le persone, ridotte a «mezzi dei propri mezzi»? Il dubbio si insinua. «Il soggetto? È un casino» - conclude Gomma - e comunque cyberpunk è antagonismo, dimensione etica, diritto alla conoscenza»

Teorie

E se fosse tutto metafisica?

MILANO Tra i pochi oggi in Italia che tentano un'esplorazione teorica dell'oceano cibernetico, Franco Berardi, detto Bifo, sceglie di inerparsi lungo le tracce di un nuovo processo cognitivo, cioè di misurarsi con un nuovo approccio gnoseologico (epistemologico?), e relativo neo-lessico (un po' iniziatico), saggiando le categorie fondanti del «pensiero cyberpunk» (si veda il suo *Neuromagma*, oltre a *Cibernauti*, volumetti da lui curati, tutto edito da Vallecchi).

Luogo pieno di trabocchetti, il pensiero. Prendete il concetto di «paradigma» in versione biliana. L'autore ci avverte che «il paradigma costituisce il modo in cui i processi cognitivi, percettivi, e proiettivi sono cablati». Decodificando, si tratta delle forme intellettive del conoscere, e pazienza per il cablaggio. Va da sé che qui c'è un retroterra cruciale e plurimillenario di battaglie (e di sconfitte) filosofiche, che mette in gioco il coniugare e insieme il distinguere pensiero ed essere, ragione e mondo (esterno). L'aprioristica identità di pensiero e mondo (il prodotto di una metafisica e - peggio - una teologia dogmatiche, la loro rigida separazione ha lasciato sussistere una zona d'ombra inaccessibile, parimenti dogmatica.

Tomando al paradigma, si tratta, sempre secondo Bifo, di «un circuito precabato della cognizione collettiva che si pone come generatore di atti performativi della mente, cioè come episteme pratica». Strano: sembra che l'universo techno-comunicativo (ipermondo?) sia pre-supposto, pre-disposto in sé, quasi una sorta di a-priori digital-cibernetico. E come la mettiamo con il «circuito precabato»? Precabato da chi? Dal Grande Fratello? Dunque, aveva ragione Heidegger quando dichiarava che «la cibernetica è la metafisica dell'età atomica». Bifo stesso lo annota. Per suo conto tiene a puntualizzare: «L'insieme del processo sociale non si può spiegare nei termini di una fisica dei corpi solidi, ma solo nei termini di una psicochimica dei flussi tecno-neurali». È del tutto coerente, quindi, la sua irruzione nella rete cibernetica, che «costituisce un principio di ricerca collettiva e interattiva di un significato sociale costantemente ridefinito», la vera officina dei «nuovi processi cognitivi» (corvisi nostri). Dopo tutto, nella rete il mondo è perfettamente trascorso, trascorsa è la grevizia fisica dei corpi, e necessariamente trascorse sono «le nozioni di destra e sinistra» che ormai - è scontato - non spiegano più niente». Irresistibile, la metafisica

LA PERFORMANCE. A Torino il gruppo spagnolo che ha rivoluzionato gli eventi teatrali

E il technorumore vi sommergerà con Fura

TORINO Coniugare la selvaggia delle feste paniche catalane con le nuove sensibilità cyber: è questa la formula del micidiale cocktail extrateatrale della Fura dels Baus.

Dai primi happening devastanti come «Accions» sono riusciti ad evolversi sul piano spettacolare saturando la scena (campale, condensa con il pubblico) di suoni tecnico ed immagini elettroniche. È il caso di «M.T.M.», lo spettacolo che arriva al Palastampa di Torino con Musica 90 da oggi a mercoledì: una spettacolarità-limite in grado di attrarre spettatori che il teatro non riesce più ad intercettare. È un punto, questo, sul quale vale spendere una breve riflessione. La sperimentazione teatrale in Italia è riuscita fino a qualche anno fa a generare un immaginario condiviso da una generazione di spettatori disponibili a mettersi in gioco, a proiettarsi in particolari forme di narrazione e di visionarietà. Per anni si è mantenu-

CARLO INFANTE

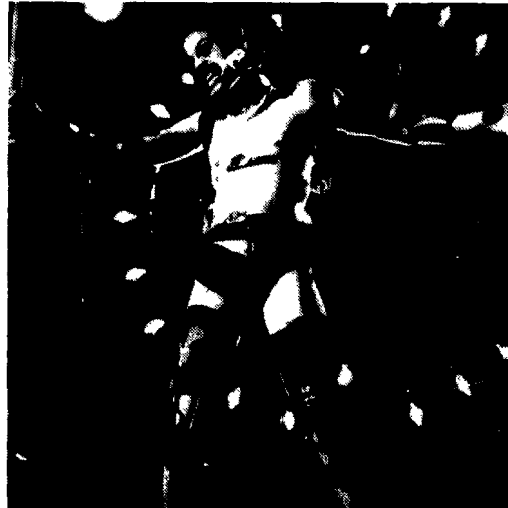
to un «patto», uno scambio di sensibilità, che ha fatto del teatro di ricerca una sorta di ecosistema culturale capace di soddisfare la voglia di «gregazione e di attenta espressa dalla generazione alla deriva degli anni Settanta. Quelle tensioni non potevano che estinguersi, come anche tutte le interperanze ideologiche dell'Avanguardia. Ora nei confronti della nuova generazione di spettatori il teatro si trova in difficoltà nel conquistare un'attenzione forte, non supera la soglia della scelta culturale predefinita. Il mass media televisivo fa troppo rumore, copre tutto. E la Fura dels Baus gioca proprio su questo. Fa più rumore. Scaraventa il proprio volume di suono e azione secondo un principio che loro stessi rivendicano come «teatro d'impatto». Occupano spazi enormi come i Palasport, o fabbriche in disuso come l'ex Ansaldo a Milano, e li riempiono di

evento, oltre che di pubblico. Un pubblico che in buona parte è riconoscibile in quello dei Centri Sociali, ma non solo. Eventi furiosi della Fura, come «Accions» e «Suz a Suz» non hanno una struttura drammaturgica, procedendo per onde d'energia, come coreografie adrenaliniche in cui, oltre ai corpi dei performer (spesso basati su gestualità al «butoh» giapponese), ad agire sono macchine mostruose, «macchine celibi» ed ordigni che producono rumori odonos. Una pratica di «automatics» (così chiamano le loro macchine) che fa pensare ai mitici californiani del Survival Research laboratories che organizzano veni e propri rodei automatici. «M.T.M.» si annuncia come una «techno-opera» e tende a potenziare quella sensibilità cyber che già uno di loro, Marcel Il Antunez Roça, sta sviluppando per suo conto in performance come «Epizoo» re-

centemente passata al «Fura» (già nel nome risuona il cult) di Desenzano del Garda e il «Link» di Bologna.

Spazi che, anche se in modo diverso (megadiscoteca uno, centro autogestito l'altro), stanno facendo intravedere un modo nuovo di concepire la programmazione spettacolare: più integrata all'idea di ambiente in cui stare, ascoltare, bere, fumare.

«M.T.M.», dicevamo, sarà una cyber-performance a tutti gli effetti: spettacolarità saturata di visioni elettroniche proprio per esasperare fino al parossismo psichico il danno provocato dalla telecrazia globale. È un modo drastico per denunciare che il potere mediatico annichisce le coscienze. La Fura rilancia coprendo il potere delle immagini con il caos sonoro, più fisiologico, rivendicando un'ispirazione: ricreare il «Gran Teatro del Mondo» di Calderon de la Barca, in una proiezione tecnologica, digitale, di fine millennio.



La Fura dels Baus

Darius Koehli

Fiorello scende nell'arena e Nando Orfei lascia il digiuno

Dopo sei giorni Nando Orfei ha deciso di interrompere il digiuno con il quale protestava «contro il governo» che non gli dà i contributi previsti per sostenere gli spettacoli circensi. Il popolare domatore ha annunciato la revoca del digiuno dagli schermi di «Buona domenica», lo spettacolo che va in onda su Canale 5. Il contributo dello Stato si è reso necessario da quando è stata presa la decisione di non far scendere più gli animali in pista. Disgraziatamente, come ha ricordato lo stesso Orfei, al circo la gente ci va proprio per vedere gli animali, cosicché da quando è stata adottata la nuova regola, gli incassi giornalieri sono passati da due milioni a quattrocentomila lire. Nando Orfei ha comunque sospeso lo sciopero della fame per i moti attestati di solidarietà che gli sono giunti. A cominciare da Fiorello che ieri sera ha presentato a Milano lo spettacolo specchio dei sogni e che sabato prossimo si farà promotore della notte del circo.