

Lunedì 10 febbraio 1997



l'Unità2 pagina 9



# Multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

**CYBERPUNK.** Un libro fa la storia di un movimento non solo letterario ma politico e sociale

INTERVISTA

«Quei trasgressivi che hanno modificato il mondo telematico»

■ Un fenomeno letterario collegato a fermenti di cultura underground. In questo senso allora si può parlare di un movimento cyberpunk italiano. Qualche esempio: la rivista - autoprodotta - «Codici immaginari», o i collettivi bolognesi situazionisti da cui è nata l'esperienza Luther Blisset. Ma soprattutto Decoder. Un magazine - ancora oggi fra i più interessanti del settore -, una casa editrice, la «ShaKe», e un Bbs (anche questo si chiama Decoder). Il primo vero Bbs dei cyberpunk italiani. E fra i suoi animatori c'era e c'è «Gomma», alias Ermanno Guarnieri.

**La vostra «comunità» telematica viene sempre raccontata come una delle esperienze «più politiche» del movimento cyberpunk. Una definizione che ti convince?**

Io sono convinto che tutto il cyberpunk abbia una chiara connotazione politica. Né potrebbe essere altrimenti, visto che agisce sul terreno delle comunicazioni, delle informazioni. Che sono oggi il nodo politico per definizione. Certo, Sterling in un convegno non sosterrà mai di far parte di un movimento letterario politico. Ma che i suoi lavori lo siano, è altrettanto evidente.

**Movimento politico, dici. E allora si può provare a tracciare un bilancio di questa esperienza?**

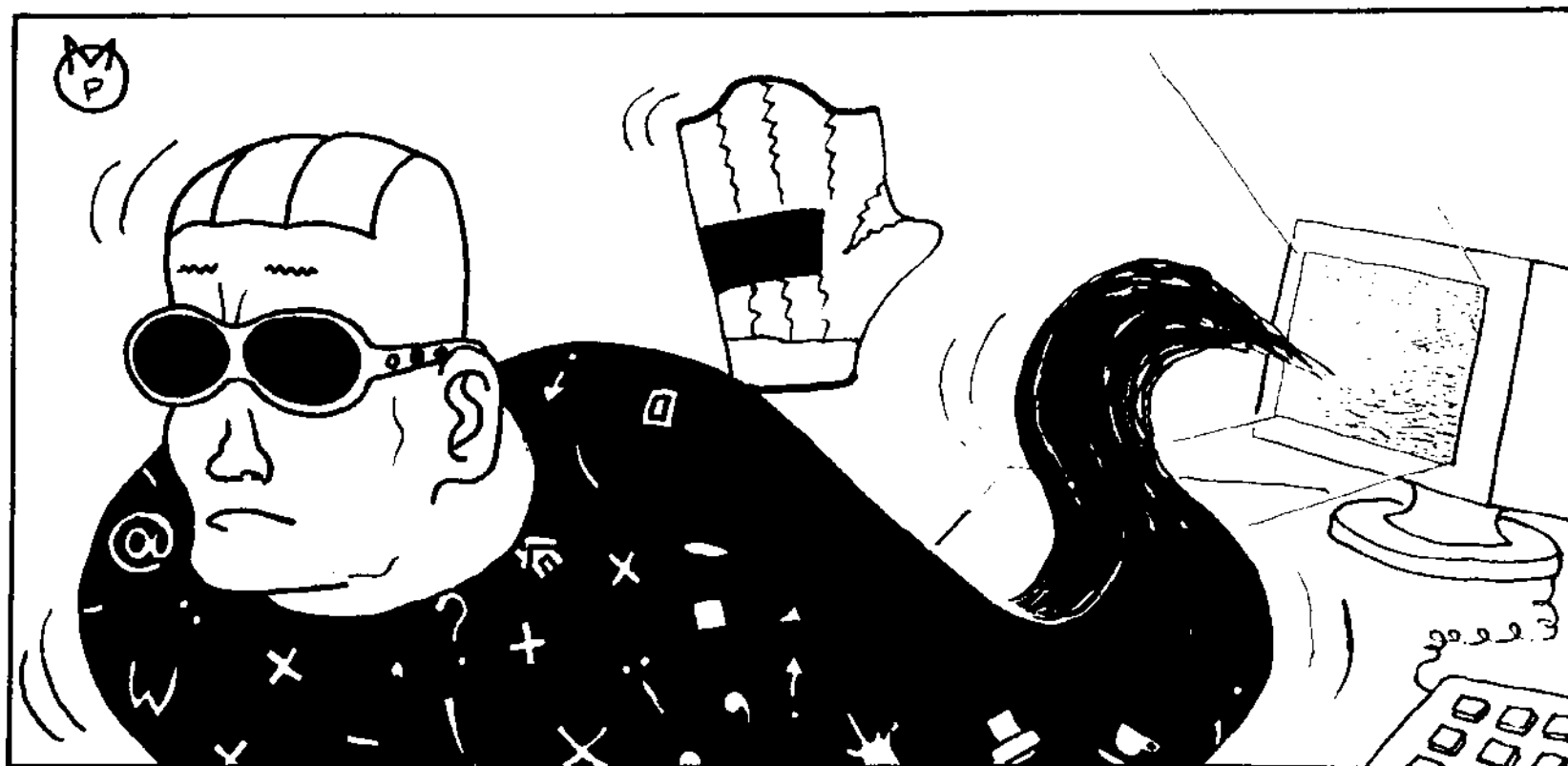
Non so se si possa fare un bilancio. So che il cyberpunk s'è aggiunto ai movimenti sociali, d'opposizione, alle culture underground già esistenti. Diversi, ovviamente, da paese a paese. Ciascuno con una propria storia, ciascuno con le proprie esperienze. In Italia ci sono state le teorizzazioni più radicali? Non so se neanche questo sia vero: so per esempio che in Germania gli hacker (che non vanno intesi come pirati informatici, ma come «trasgressivi telematici» in lotta contro il monopolio delle informazioni, ndr) hanno costretto la Deutsche Telekom a scendere a patti con loro. E ora il colosso telefonico tedesco finanzia i loro congressi. So che il gruppo olandese Actika ora è stato chiamato a disegnare la rete civica di Amsterdam...

**Vuoi dire che il cyberpunk ha lasciato comunque dei segni?**

Dico che la rete, le reti sarebbero state diverse senza le battaglie sui diritti di questi gruppi.

**Ma che è rimasto dell'utopia della rete, quella che voleva la democrazia elettronica a portata di mano?**

C'è uno scontro, dipenderà dalle forze, dai rapporti di forza. Ma bada che non tutto è così scontato. Guarda gli Stati Uniti, per esempio. Lo sai, lo sanno tutti, che l'ingegner Zimmerman ha passato dei guai giudiziari perché il suo sistema di crittografia, che serve a preservare la privacy della posta elettronica, era accusato di favorire lo scambio di messaggi criminali. Bene c'è stata una forte mobilitazione in rete e Zimmerman è stato assolto. L'America ha deciso che è meglio correre il rischio di fornire uno strumento a gruppi criminali piuttosto che mettere a rischio il diritto alla riservatezza. Una vittoria sulla quale nessuno avrebbe scommesso eppure c'è stata. O pensa a Bill Gates e ai suoi progetti per far soldi su Internet. Bene, ora il suo strumento di navigazione è offerto gratuitamente: la rete altrimenti gli avrebbe voltato le spalle. Come andrà a finire, dunque, dipende da noi.



Il disegno è di Marco Petrella e, sotto, un'illustrazione tratta da un libro della ShaKe edizioni

## I ribelli della rete

Un fenomeno letterario che ha imposto stili, parole, atmosfere. Ma anche qualcosa di più: analizzando il movimento cyberpunk, Antonio Caronia e Domenico Gallo in un libro per la Baldini&Castoldi spiegano che Gibson, Sterling, i loro testi postmoderni, così come l'ultimo Stephenson, hanno proposto temi e comportamenti che già animano le nostre società. In qualche modo hanno anticipato riflessioni che ci riguardano tutti. Una storia critica di questi ultimi tredici anni.

STEFANO BOCCONETTI

■ Prima di tutto le date: 1984, 85 e 86. Poi i fatti, in successione: l'uscita del libro di William Gibson, «Neuromante», che inaugura la definizione di cyberspazio (quel non-luogo costruito dall'intercettazione delle reti dove Case, metà cowboy metà Robin Hood, ruba dati alle multinazionali per sbarcare il lunario). Dopo, l'anno seguente, il successo del libro e, infine, l'anno dopo ancora, l'antologia di racconti fantascientifici «Miroshades» di Sterling. Che dà una sistemata a tutta la «scombinata» - produzione letteraria dei vari Shelley, Rucker, Shiner. E nato, insomma, il cyberpunk. Dove la rabbia «musicale», la ribellione dei giovani londinesi fine degli anni '70 - il punk - si sposa con chi, immerso nell'underground della tecnologia ha deciso di usarla per far esplodere il sistema.

Questo tanti anni fa. Ma da allora il fenomeno non s'è fermato. In qualche modo è stato consumato (il cyberspazio di Gibson è diventato uno dei luoghi comuni più abusati), le trasposizioni cinematografiche dei temi e delle atmosfere «neuromantiche» sono all'ordine del giorno (e a fare film di genere ora ci provano addi-

male - i due continuano la stessa operazione di Sterling di 11 anni fa: sistemare tutta la materia, trovarne i tratti comuni, leggere dietro i simboli più usati).

È una lettura critica dei cambiamenti di questi tredici anni. Non tanto e non solo dal punto di vista letterario. I due autori dicono di più: che l'universo cyberpunk, l'universo di uomini che si «interfacciano» con le reti telematiche, che si iniettano droghe tecnologiche, che si rimodellano il corpo con la microelettronica, sono l'espressione di problemi, di atteggiamenti, di senso (e non senso) di quel che c'è fuori della fantascienza.

E in questa accezione la nascita del cyberpunk è paradossalmente paragonata ad uno dei passaggi che per convenzione segnano le tappe della storia: come la scoperta dell'America o l'arrivo delle fabbriche in Inghilterra.

La «letteratura postindustriale» di Gibson e gli altri testimoniani, insomma, che l'immensa megalopoli, grande quanto il Giappone di «Neuromante» o le altre, rigidamente divise fra un «centro» per norma e periferie per sbandati (per caso o per scelta) è qui, a due passi da noi. Il cyberpunk ci racconta che la società dell'informazione ha già superato la frattura fra corpo e tecnologia. Certo, ancora oggi esistono pretese moralmente ammesse (pacemaker), altro meno. Ma i nuovi scrittori hanno finalmente fatto esplodere

l'equilibrio mentale fra ciò che è naturale e artificiale, inserendo chip direttamente nella testa e negli occhi. E si domandano, come tutti: qual è allora la tecnologia e qual è la parte naturale in chi sta diventando cyborg (organismo cibernetico)? E poi è l'uomo che si spinge verso la macchina o è la macchina che va verso l'umano?

E ancora. Sono stati (e sono) Gibson e gli altri a scrivere delle violente, nuove tecnocratie fasciste che provano a imporre il loro ordine ad un sistema che pure aveva fatto sognare governi libertari. Ma sono sempre loro a scrivere di isole «recintate» quanto si vuole, ma inaccessibili ai «potenti», dove comunque ha vinto il contropotere -, a scrivere di «spazi» dove i nuovi marginali organizzano la loro esistenza. In nuove tribù. Ma non sono tribù come siamo abituati a percepire: lì, nelle comunità, convivono uomini e donne che, seppur ai margini, sono dentro l'universo dell'informazione simultanea. Sono a contatto con i dati, informazioni, li devono possedere e rielaborare, non fosse altro che per sopravvivere. E li devono rielaborare da soli. Il cyberpunk, allora, ci anticipa un'ipotesi, una direzione: che ai rischi della società massificata possa subentrare una società demassificata. Dove comunque possa esistere, magari, l'uomo della diversità. E quindi minoranze, differenze. Di cultura, di sesso, di identità.

Cyberpunk come lettura di quel che sta avvenendo. Con un suggerimento in più: che fra l'essere Houdini, che sa liberarsi di qualsiasi legame, anche nelle situazioni limite, e l'essere Faust, che prova a stabilire un «patto» definito col diavolo-tecnologia, è preferibile scegliere il primo. Houdini rischia, ma si libera dei vincoli.



### Dove saperne di più

Ecco i numeri gli indirizzi per saperne di più sul movimento:  
Decoder Bbs (02/29527597)  
Ed inoltre gli indirizzi web:  
Cyberpunk Info  
<http://www.aracnet.com/johnpaul/Cyberpunk.html>  
Cyberpunk Web  
<http://www.stg.brown.edu/projects/hypertext/landow/SSPCluster/Cyberpunk.html>  
Cyberpunk Live  
<http://www.monitor.ca/cyberpunk/about.html>

ALBA SOLARO

■ In principio era il punk. Lo «spirito del '76», straccione, colorato, ribelle e nichilista. E piuttosto diffidente nei confronti della tecnologia. La tecnologia era una faccenda che riguardava il futuro, e i punk non ci credevano nel futuro. *No future* era il refrain di un pezzo dei Sex Pistols (*God save the queen*), elevato a slogan, perché i punk del '76 non credevano nel concetto di progresso, idea falsa e ingannatoria, non sognavano un mondo migliore - le utopie pacifiste erano roba da hippies - ma predicavano cinicamente e rumorosamente l'Apocalisse prossima ventura.

E in questa visione apocalittica non c'era posto per la tecnocrasia. Tecnocrati erano le rockstar che

avevano soldi e mezzi a disposizione, grandi studi di registrazione dotati di apparecchiature all'avanguardia, effetti speciali per i loro concerti, televisioni e riviste patinate per diffondere i loro prodotti.

Alla tecnocrasia delle rockstar il punk dei Sex Pistols, degli Sham 69, dei Generation X, rispondeva con il fai-da-te, l'essenzialità dei mezzi usati (chitarre elettriche, niente moog o sintetizzatori), la banalità aggressiva delle canzoni fatte su tre accordi, i ritmi grezzi e veloci per combattere i tirannosauri del rock, noiosi, pesanti, e poi vecchi («Nel corso di quest'anno tutte le persone ritratte in questa

foto avranno 30 anni o più», recitava il titolo di un articolo del *New Musical Express* del gennaio '76, e nella foto c'erano quasi tutte le personalità più in vista del rock di quell'epoca). Il rock tornava così ad essere una faccenda di adolescenti che suonano per altri adolescenti, che sono come loro, vestono come loro, sputano come loro.

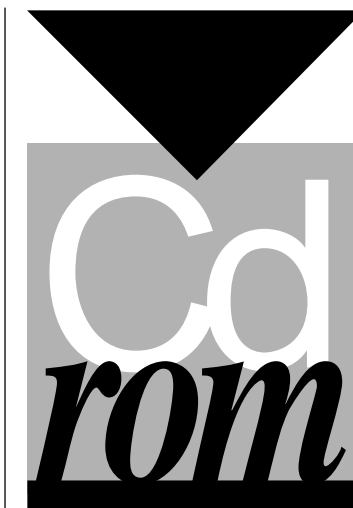
Il discorso ovviamente si allarga anche alla comunicazione. E qui cominciano a saltare fuori in maniera più evidente le analogie tra il movimento dei punk degli anni Settanta e il movimento cyberpunk. Allora la comunicazione era affidata alle fanzine, riviste fatte

in casa, ciclostilate, distribuite ai concerti, che puntavano ad una informazione alternativa e diffusa, non controllata da gruppi editoriali, o «corrotta» da interessi discografici. E la questione del controllo, del sabotaggio, del rovesciamento dei meccanismi gerarchici della comunicazione, come ormai ben sappiamo, è un tema centrale del cyberpunk.

Insomma, sarebbe solo questione di mezzi: negli anni Settanta era la fanzine, negli anni Novanta è Internet. Ma non è proprio così: nell'estetica cyberpunk la consa-

pevolezza politica è più forte, lo scontro col «sistema» è più reale, come ben sanno gli hackers che operano da oltre un decennio nella rete. Per cui il rapporto fra Punk e Cyberpunk è un po' un paradosso, con molti punti di contatto tra le due «subculture», ma una diversa radicalità. La musica affine all'universo cyber è notoriamente la

Techno, che fa uso abbondante di quelle tastiere computerizzate tanto amate dai punks originari; ma il contrasto è solo di apparenza, perché l'idea di fondo è sempre quella di poter produrre musica sganciata dal sistema delle major, e la tecnologia ha aperto la strada a una miriade di giovanissimi musicisti indipendenti (da Aphex



■ *Le Ville Venete* (Pc e Mac, Mondadori Newmedia, 99.000) sono un viaggio interattivo in uno dei capitoli più interessanti della storia artistica e culturale italiana: le meravigliose residenze costruite tra il '500 e il '700 dalle famiglie nobili della Serenissima. Si potranno esplorare gli spazi architettonici delle ville, ricostruiti in modo piuttosto spettacolare con tecnica digitale, filmati video e immagini fotografiche. Il Cd si «legge» analizzando il contesto storico in cui sono state realizzate le ville, quello geografico, oppure ricercando direttamente autori e luoghi.

I Greci sono stati protagonisti, da almeno otto secoli prima della nascita di Cristo, della vita della nostra penisola. Una presenza, quelle delle colonie delle polis elleniche, che è stata fondamentale e che ha profondamente segnato tanta parte dell'Italia Meridionale. Per chi vuole saperne di più, consigliamo *Magna Grecia* (Pc, distribuzione Sacis, 59.000). Il primo elemento pregevole di questo Cd è un'interfaccia di navigazione molto intelligente. Si può così procedere attraverso sette settori: cultura, colonie, sport, vita sociale, armamenti, artigianato artistico, arte monumentale. Ci sono immagini di reperti preziosi, commenti scritti e una scelta di poesie recitate, anche nella lingua originale, con effetti molto suggestivi. L'area «colonia» rappresenta la parte più sontuosa del Cd, con numerosi *video-clips* sugli insediamenti greci. Unico neo è l'assenza di una funzione «taglia e incolla» sui testi, e la monotonia delle musiche di accompagnamento.

E passiamo a *La Pietra di Wakam* (Pc e Mac, distribuzione Leader, 79.000). È un Cd della fortunata serie dei *Playtoons* che trasporta su dischetto fumetti già diffusissimi su carta. *Wakam* è la storia di un piccolo indiano, Orso Blu, che per diventare guerriero deve superare una serie di prove. Il racconto è ben costruito e decisamente originale è la parte interattiva. Cliccando su uno dei tanti oggetti che appaiono nelle schermate non si ha mai la risposta che ci si potrebbe attendere. Ma la parte più interessante è sicuramente quella in cui ciascuno si costruisce la propria storia. Il Cd-Rom mette a disposizione personaggi (animati), oggetti, animali, sfondi e situazioni. Il resto sta al giocatore. Ben fatto.

[Roberto Giovannini]

Sottoculture a confronto: i gruppi del '77 e quelli del '90

## Dall'antitecnologia alla tecno-eversione

■ In principio era il punk. Lo «spirito del '76», straccione, colorato, ribelle e nichilista. E piuttosto diffidente nei confronti della tecnologia. La tecnologia era una faccenda che riguardava il futuro, e i punk non ci credevano nel futuro. *No future* era il refrain di un pezzo dei Sex Pistols (*God save the queen*), elevato a slogan, perché i punk del '76 non credevano nel concetto di progresso, idea falsa e ingannatoria, non sognavano un mondo migliore - le utopie pacifiste erano roba da hippies - ma predicavano cinicamente e rumorosamente l'Apocalisse prossima ventura.

E in questa visione apocalittica non c'era posto per la tecnocrasia. Tecnocrati erano le rockstar che

avevano soldi e mezzi a disposizione, grandi studi di registrazione dotati di apparecchiature all'avanguardia, effetti speciali per i loro concerti, televisioni e riviste patinate per diffondere i loro prodotti.

Alla tecnocrasia delle rockstar il punk dei Sex Pistols, degli Sham 69, dei Generation X, rispondeva con il fai-da-te, l'essenzialità dei mezzi usati (chitarre elettriche, niente moog o sintetizzatori), la banalità aggressiva delle canzoni fatte su tre accordi, i ritmi grezzi e veloci per combattere i tirannosauri del rock, noiosi, pesanti, e poi vecchi («Nel corso di quest'anno tutte le persone ritratte in questa

foto avranno 30 anni o più», recitava il titolo di un articolo del *New Musical Express* del gennaio '76, e nella foto c'erano quasi tutte le personalità più in vista del rock di quell'epoca). Il rock tornava così ad essere una faccenda di adolescenti che suonano per altri adolescenti, che sono come loro, vestono come loro, sputano come loro.

Il discorso ovviamente si allarga anche alla comunicazione. E qui cominciano a saltare fuori in maniera più evidente le analogie tra il movimento dei punk degli anni Settanta e il movimento cyberpunk. Allora la comunicazione era affidata alle fanzine, riviste fatte

in casa, ciclostilate, distribuite ai concerti, che puntavano ad una informazione alternativa e diffusa, non controllata da gruppi editoriali, o «corrotta» da interessi discografici. E la questione del controllo, del sabotaggio, del rovesciamento dei meccanismi gerarchici della comunicazione, come ormai ben sappiamo, è un tema centrale del cyberpunk.

Insomma, sarebbe solo questione di mezzi: negli anni Settanta era la fanzine, negli anni Novanta è Internet. Ma non è proprio così: nell'estetica cyberpunk la consa-

pevolezza politica è più forte, lo scontro col «sistema» è più reale, come ben sanno gli hackers che operano da oltre un decennio nella rete. Per cui il rapporto fra Punk e Cyberpunk è un po' un paradosso, con molti punti di contatto tra le due «subculture», ma una diversa radicalità. La musica affine all'universo cyber è notoriamente la

Techno, che fa uso abbondante di quelle tastiere computerizzate tanto amate dai punks originari; ma il contrasto è solo di apparenza, perché l'idea di fondo è sempre quella di poter produrre musica sganciata dal sistema delle major, e la tecnologia ha aperto la strada a una miriade di giovanissimi musicisti indipendenti (da Aphex