

Reale iperreale virtuale: echi di cyberpunk nella rivista «Decoder»

ANDREA CAPRIOLO, SARA MOLHO*

Il cyberpunk come fenomeno liminare

Klaus Maeck, produttore tedesco la cui opera sarebbe stata determinante per la nascita della rivista «Decoder», intervistato da Ermanno “Gomma” Guarneri, redattore della rivista meneghina¹, si chiedeva chi fossero i cyberpunk, giungendo alla conclusione che fossero pochi, e che si situassero all’incrocio tra ambiti diversi:

Ci sono i vecchi cyberpunch che provengono dalle esperienze psichedeliche degli anni '60 [...] Ma, in California, ci sono anche questi giovani che hanno sviluppato il cyberspace e altre tecnologie. E poi, qui, ci sono gli hacker. Eppure credo che il cyberpunk, finora, sia qualcosa di veramente nuovo, e che la maggior parte della gente lo abbia compreso solo secondo ciò che ne dice la letteratura di fantascienza e non per i suoi legami con la realtà. Quelli di cui ho parlato prima provengono tutti dallo stesso background, cioè le controculture [...] in fondo anch’io non so esattamente chi siano i cyberpunch e aspetto: “I mostri che noi creiamo ci danno il benvenuto a bordo” (Guarneri, 1990, p. 168, Guarneri, 1991a).

Il cyberpunk era nato come fenomeno letterario negli Stati Uniti nella prima metà degli anni Ottanta; invece che rimanere epigono marginale della fantascienza radicale precedente, si era affermato e aveva assunto sfaccettature diverse, investendo vari campi della produzione culturale ed estendendosi ben oltre il mondo del *fandom*. Esso richiamava un interesse

* Gli autori hanno collaborato all’ideazione e alla stesura dell’intero testo; più nel dettaglio, le sezioni intitolate *Il cyberpunk come fenomeno liminare* e *Cyberpunch a Milano* sono a firma di Sara Molho, mentre la sezione intitolata *Il Decoder dei piccoli: i “Bad Trip” di Mister K e del detective Psycho* è di Andrea Capriolo.

¹ L’intervista è stata raccolta ad Amburgo nel 1990. La videoregistrazione dell’intervista, doppiata in italiano, si trova in Guarneri, 1991a.

trasversale sia per le implicazioni che intratteneva con le nuove tecnologie, sia per via della forte componente di critica sociale, per cui dall'ambito della letteratura di genere era sfociato in una tendenza culturale di più ampio spettro. A tale riguardo, a proposito di *Neuromante* di William Gibson (1984), uno dei romanzi che inaugurava la tendenza, Bruce Sterling raccontava che il volume era tenuto in grande considerazione tra quanti investigavano sui crimini informatici tra gli anni Ottanta e i Novanta: «Un importante membro delle forze dell'ordine mi disse che la polizia trae sempre le conclusioni peggiori quando viene trovato un teenager con un computer e una copia di *Neuromante*» (Sterling, 1992, p. 271). Sterling osservava quanto il cyberpunk, e tutta la fantascienza, avessero «permeato l'ambiente underground informatico», e sosteneva che «la crescita dei network informatici» avesse «effetti strani e deleteri sui processi attraverso i quali il potere e la conoscenza [venivano] distribuiti. La conoscenza e l'informazione, fornite attraverso questi nuovi conduttori, [erano] altamente corrosive per lo status quo» (Sterling, 1992, p. 274).

A metà degli anni Novanta, quando il fenomeno letterario era già considerato concluso dai suoi stessi protagonisti (Sterling, 1991, pp. 39-41), la narrativa cyberpunk era menzionata come strumento efficace per cogliere alcuni aspetti dell'epoca postmoderna (Featherstone, Burrows, 1995); in precedenza, essa era stata definita come filone letterario che recuperava «organicamente alcune delle tensioni sociali esistenti» (Scelsi, 1990b, p. 11) e «scrittura tecno-urbana, fantascienza sociale, postsituazionista, tecno-surrealista» (Mark Downham in Scelsi, 1990b, p. 11). Il connubio tra la componente politica e quella letteraria affondava le radici nella fantascienza radicale che si era sviluppata nel decennio precedente, mentre per quanto riguardava i debiti formali, ne aveva fatto una sintesi efficace Raffaele “Valvola” Scelsi in *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, il volume antologico da lui curato per la casa editrice Shake – che aveva contribuito a formare – il quale rappresentava una notevole novità nel panorama italiano per l'ampiezza della selezione dei temi trattati (Scelsi, 1990b, pp. 9-33): il cut-up burroughsiano e lo “spazio interno” di James G. Ballard erano menzionati come le sperimentazioni linguistiche più adatte a rappresentare il continuo travaso di reale e iperreale dell'esperienza contemporanea. Il cyberpunk, inoltre, recuperava le esperienze psichedeliche, proprio in quanto liminari, attraverso la rilettura di Timothy Leary, il quale si era interessato anche al personal computer e alle tecnologie della comunicazione. Scelsi ricordava inoltre gli scritti di Walter Benjamin, attraverso i quali riabilitare la categoria estetica del kitsch, a cui la nuova tendenza si

rifaceva, segnalando la definitiva scissione tra valore d'uso e valore di scambio delle merci e il loro ingresso in una rete di significati che ne determinava il valore; Scelsi si chiedeva quindi se «la città schizo-metropolitana» non fosse «il luogo della sovrapposizione senza miscelamento di culture e pratiche metropolitane afone tra loro?» (Scelsi, 1990b, p. 15), eppure, era nei suoi interstizi che avevano trovato spazio culture ed espressioni giovanili. Una decina d'anni prima dell'avvento del cyberpunk, Philip Dick affrontava la relazione tra fantascienza e realtà nei termini di uno scambio reciproco, inevitabilmente rivolto al futuro, menzionando i giovani californiani, instancabili sperimentatori, che sarebbero potuti diventare personaggi dei suoi futuri romanzi: i cosiddetti *phone freaks*, che negli anni Settanta trovavano il modo di non pagare le telefonate truffando le compagnie telefoniche, avrebbero anticipato temi e problemi successivi; «nessuno scrittore di fantascienza», spiegava Dick, «aveva previsto i phone freak. Per fortuna, non li avevano previsti neanche le compagnie telefoniche, perché altrimenti a quest'ora li avrebbero assunti. Ma questa è la differenza tra il mito spaventoso e l'allegra realtà che ne diverge» (Dick, 1997, p. 234).

Secondo Tommaso Tozzi, la prima descrizione in Italia del fenomeno cyberpunk si doveva a un articolo di Daniele Brolli del novembre 1987 apparso su "Il Manifesto", in cui veniva descritto il fenomeno letterario statunitense (Tozzi, 2019, p. 491). L'anno successivo usciva *Presagi: arte ed immaginazione visionaria negli anni '80*, che raccoglieva testi di numerosi autori facendo riferimento alle esperienze di «vibrante ribelle indipendenza» (Berardi, Bolelli, 1988, p. 9) in continuità con quelle dei decenni precedenti, collocandosi «nel punto di osservazione più rischioso» (Berardi, Bolelli, 1988, p. 12) e abbracciando le tematiche della mutazione e dell'immaginario, mostrando un'alternativa a quella che era stata la narrazione dominante delle espressioni artistiche degli anni Ottanta. Successivamente, Franco "Bifo" Berardi avrebbe raccolto alcuni dei testi fondamentali del cyberpunk internazionale in un volumetto uscito per i tipi di A/traverso, con cui rimarcava l'adesione a tale tendenza (Berardi, 1989, 1992).

"Cyberpunx" a Milano

Le espressioni del cyberpunk a Milano erano emerse in seno alle esperienze dei "punx" (l'ala anarchica dei punk milanesi) e delle "creature simili", mantenendo viva la componente politica dei primi, e vedendo nella

tecnologia nuovi campi d'applicazione del "Do it yourself" punk. Il cyberpunk non andava definito quale entità onnicomprensiva, che investisse atteggiamenti, abiti e scelte musicali, e il suo carattere innovativo era dovuto principalmente alla presenza inedita della tecnologia, spesso riletta attraverso il *détournement*, il rovesciamento di matrice situazionista. Abbandonati o no stilemi e atteggiamenti punk, la nuova tendenza, che a essi spesso si sovrapponeva, avrebbe informato le persone che avevano dato vita alla rivista «Decoder». Queste, ponendosi in continuità con i movimenti del Settantasette, avevano inoltre guardato agli scrittori della Beat Generation e alla New Wave che aveva interessato la fantascienza, alla cultura psichedelica degli anni Sessanta, agli scritti e alle esperienze di Timothy Leary e Fraser Clark.

Presso la libreria Calusca, che nei primi anni Ottanta si trovava in Corso di Porta Ticinese, durante l'estate 1984 Primo Moroni aveva concesso ad alcuni punk, provenienti dal circuito del centro sociale Virus, da poco sgomberato, la gestione di una saletta e, nel mese di agosto, dell'intera libreria, mentre il libraio e la moglie erano in vacanza (Nacci, 2016a, pp. 92 – 93). Al suo ritorno aveva trovato la scritta "Sado-Maso" dipinta sulle saracinesche da Giacomo "Atomo" Tinelli², ma vista l'esperienza positiva la frequentazione dei punk in Calusca si sarebbe protratta negli anni a seguire, dando vita alla rivista «Decoder». Moroni avrebbe spiegato, in seguito, che le tendenze cyberpunk affondavano le radici nella tradizione delle contro-culture, e in esse si trovava «il primo sensore antagonista dell'epoca del postfordismo. Dopo la lunga teorizzazione punk che vedeva nell'espansione delle nuove tecnologie il realizzarsi della profezia orwelliana del Grande Fratello e quindi l'ipotesi di un mondo dominato dalla falsificazione mediatica, i cyberpunk» avevano rovesciato tale «vissuto angoscioso decidendo di confrontarsi con il nuovo paradigma tecnologico», e riuscendo a piegarlo «a proprio vantaggio» (Moroni, 1993, p. 25).

Il titolo della rivista era un omaggio all'omonimo film uscito nel 1984 nella Germania Ovest, diretto da Muscha e ideato da Klaus Maeck, il quale venne proiettato al centro sociale Leoncavallo due volte tra il 1985 e il 1986³. *Decoder* sarebbe diventato un film di culto, capace di cristallizzare

² Si veda l'intervista a Gomma e Atomo disponibile al link di seguito: <http://www.gomma.tv/videoz/la-stanzina-punk-alla-calusca-di-primo-moroni/index.html> (consultato il 26/04/2022).

³ Nella primavera 1985 e successivamente il 28 marzo 1986, sempre alla presenza di Klaus Maeck (dalla corrispondenza di Klaus Maeck con Sara Molho, maggio 2022). La seconda data è in Balestracci, 2010, p. 18, e Nacci 2016b, p. 67. Il primo

«in forma epica l'ingenua utopia del punk [...] di cambiare il mondo attraverso l'uso rovesciato dell'informazione» e di pervenire all'utilizzo del «simbolismo e della magia come rovesciamento dell'etica cristiano/capitalista per la diffusione del caos» (Guarneri, 1995, p. 7).

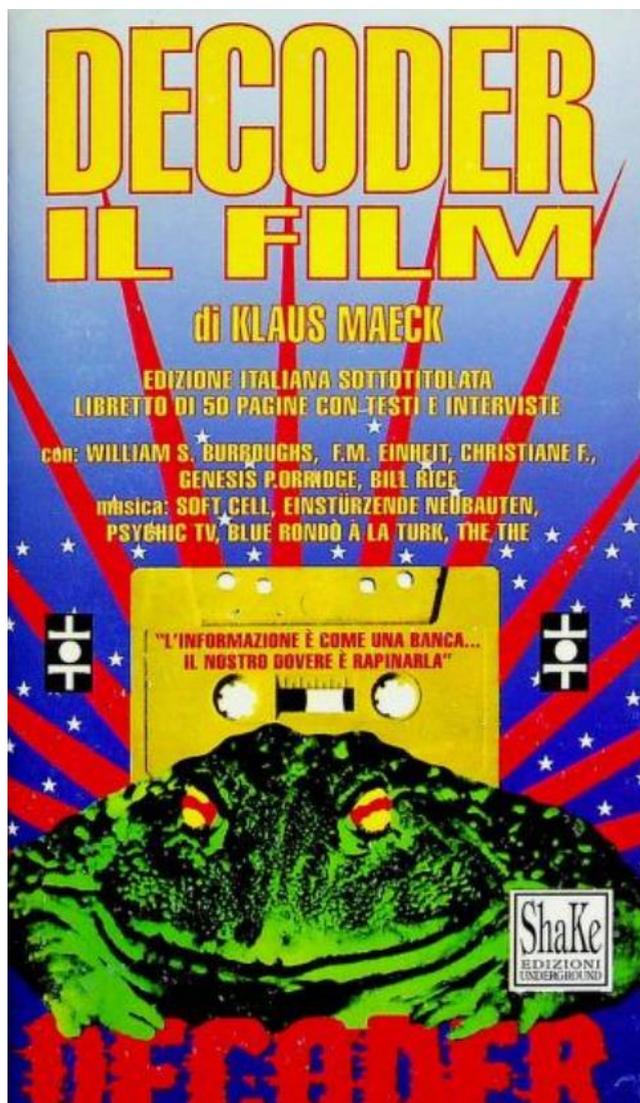


Fig. 1 – *Decoder. Il film*, Milano, Shake, 1995

opuscolo contenente la sceneggiatura del film, prodotto da Marco Philopat, Paolletta Nevrosi e altri, era stato probabilmente concepito per la seconda proiezione.

La locandina del film riprendeva un fotomontaggio di John Heartfield del 1936, in cui una rana si stagliava su un sole dal quale sorgeva una svastica. Nel caso della locandina di *Decoder* (figura 1), al contrario, dietro la rana si profilava una musicassetta, che rappresentava la “muzak”, ovvero la musica messa a punto dalla Muzak Corporation per sale d’attesa, uffici, luoghi commerciali e ascensori, che si poneva quale elemento in grado di assopire gli istinti di ribellione della popolazione. Il film integrava temi orwelliani, ambientazione e colonna sonora *industrial*, e questioni burroughsiane; alla realizzazione avevano preso parte numerose figure di rilievo, tra cui William Burroughs, Christiane Felscherinow e Genesis P-Orridge, che insieme a The The, Einstürzende Neubauten e Dave Ball aveva anche partecipato alla composizione della colonna sonora. La pellicola, inoltre, era accompagnata da un volume che raccoglieva testi di numerosi autori, tra cui William Burroughs, Brion Gysin, Elias Canetti, Jean Baudrillard e Max Boas, seguiti da una specifica bibliografia sul tema “cyberpunk” (Hartmann, Maeck, 1984). L’intera vicenda narrata all’interno del film poteva essere messa in relazione a quanto avrebbe teorizzato Deleuze sulle società di controllo, in cui riconosceva «l’insediamento progressivo e diffuso di un nuovo regime di dominazione» (Deleuze, 1990, p. 241), nel quale «liberazioni e asservimenti» (Deleuze, 1990, p. 245) si intrecciavano in maniera diversa da quanto succedeva nelle precedenti “società della disciplina”: del resto, come dichiarato dal sottotitolo del film “Muzak is more than music”, tali sonorità definivano una volontà di sottomissione attuata dalle grandi corporation ai danni della cittadinanza. Contro questi propositi, in *Decoder* gli autori lanciavano un messaggio di riappropriazione dei mezzi di comunicazione, di sperimentazione e rovesciamento che non cedesse alla retorica antitecnologica; tornando a Deleuze, non c’era né da aver paura né da sperare, ma bisognava «cercare nuove armi» (Deleuze, 1990, p. 245). Il gruppo milanese, in continuità con il film tedesco, avrebbe concepito la rivista «come uno strumento per decodificare il presente» (Philopat, 2017, p. 146).

La storia di «Decoder», i cui dodici numeri vennero pubblicati tra il 1987 e il 1998, anno in cui moriva Primo Moroni, si intrecciava a quella della cooperativa Shake, fondata tra il 1988 e il 1989, in quanto quest’ultima era stata fondata da alcuni dei membri di «Decoder». La redazione della rivista, all’altezza del primo numero, uscito nel maggio 1987, era costituita da Ermanno “Gomma” Guarneri, Giacomo Spazio (che in seguito non avrebbe fatto parte della redazione), Raffaele “Valvola” Scelsi, Zenga Kuren, Fabri-

zio Longo (qui chiamato "Kix", in seguito Joykix) per la grafica, e da numerosi collaboratori (Capriolo, 2021, p. 227). Il numero era stato composto interamente a mano, ed era stampato in offset in bianco e nero (come solitamente si usava fare per le fanzine punk) presso la cooperativa Bold Machine di Bologna. A partire dal secondo numero, del 1988, grazie anche all'ingresso nella redazione di Gianni "U.V.L.S.I." (all'epoca si firmava U.V.L.S.) Mezza, di professione informatico, «Decoder» iniziava a essere progettata al computer. A partire dallo stesso numero, le copertine, disegnate da vari artisti nel corso degli anni, sarebbero state sempre a colori. Dopo la prima pubblicazione, la redazione subì radicali modifiche nella sua composizione, pur rimanendo, successivamente, quasi invariata: essa era composta, tra gli altri, da Gomma, Kix, Raf Valvola, Giampaolo "Ulisse Spinosi" Capitani, Marco "Philopat" Galliani (citato poi sotto la voce "Van"), Rosanna "Rosie Pianeta" Ficocelli (sotto quella "Titoli"), Gianni Mezza sotto la voce "Consulenza informatica". I progetti grafici sarebbero stati quasi sempre di Joykix, Rosie Pianeta e Paola Mezza "Paoletta Nevrosi".

Numerosi erano i riferimenti visivi a cui faceva riferimento il collettivo; Joykix, in particolare, ricorda la grafica legata alla produzione musicale: dalla copertina di *Micro - Phonies* dei Cabaret Voltaire disegnata da Neville Brody (1984), al logo e alla grafica dei Crass, dei Dead Kennedys e dei Throbbing Gristle, e più in generale le produzioni discografiche di etichette come Rough Trade Records e 4 AD⁴. Per quanto riguarda le riviste di riferimento, oltre al progetto editoriale californiano «Re/Search», va ricordata la rivista britannica «Vague», fondata nel 1979 a Londra da Tom Vague (che venne intervistato nel secondo numero di «Decoder»). Interessante, sempre per comprendere i riferimenti culturali ai quali «Decoder» guardava, notare la continuità tra un numero e l'altro, assicurata anche dalla numerazione delle pagine, che proseguiva senza soluzione di continuità, in quanto – come sottolineava Gomma – «l'anti-progetto non è mutato ed il [...] tentativo di sperimentazione, alla ricerca di una nuova modalità di comunicazione 'underground' adeguata agli anni '90, continua con la consapevolezza della possibilità che il lavoro sia ancora lungo» (Guarneri, 1988, p. 66). L'idea di non interrompere la numerazione delle pagine da un numero all'altro, per giungere fino a pagina mille, era un riferimento diretto a «Encyclopaedia Psychedelica», rivista fondata da Fraser Clark, che si proponeva di rileggere il movimento hippy, dei "freaks" e dei

⁴ Dalla testimonianza orale di Fabrizio "Joykix" Longo raccolta da Sara Molho, 20/05/2022.

“brains” degli anni Sessanta e Settanta, affrontando la nuova figura dello “zippy”, che integrava presenza e comprensione della tecnologia alle radici contro-culturali precedenti (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 139). Come scritto da Clark nel suo *WoManifesto*, lo zippy rappresentava l’unione di «techno-persona» e hippy degli anni Sessanta, in cui «razionalità, organizzazione, [...] costanza e coerenza» si fondevano alla «visione, l’individualità, la spontaneità, la flessibilità e una mente aperta» (Clark, 1990).

Gli argomenti che la rivista avrebbe affrontato durante più di un decennio di attività coprivano numerosi ambiti di interesse: dalla letteratura cyberpunk, alle teorie cyberfemministe, alle arti performative e alle pratiche di comunicazione e attivismo in rete. In relazione a tali interessi, importante analizzare il primo numero di «Decoder». Esso, interamente impaginato in orizzontale, fatta eccezione per la copertina, che sembrava ispirarsi alle xerografie di Munari e alle estroflessioni di Castellani e Agostino Bonalumi, doveva essere «un piccolo automa composto da tanti mezzi di comunicazione assemblati antropomorficamente» (Aa. Vv., 1987, p. 2). Proprio in questo numero veniva inaugurata la rubrica *Katodica*, uno dei cardini portanti di tutta la pubblicazione. Sottotitolata «rassegna di patologia televisiva», essa si poneva come una «rubrica con analisi critiche di programmi» per «creare strategie di difesa ma soprattutto d’offesa mediante l’uso disincantato della scatola magica» (Guarneri, Kuren, 1987, p. 38).

Il gruppo milanese entrò a pieno titolo nel dibattito internazionale sul fenomeno cyberpunk: esso, infatti, era parte di una estesa rete di scambi, e nel 1990 aveva incontrato a Linz, in occasione dell’*Ars Electronica*, William Gibson e Bruce Sterling (Aa. Vv., 1990b), la cui produzione negli stessi anni veniva proposta in italiano attraverso le pubblicazioni della Shake (Sterling, 1992). Nell’intervista presente nel sesto numero della rivista, questo rendeva conto della lotta contro gli hackers portata avanti negli Stati Uniti attraverso l’operazione “Sun Devil”, ma anche del ruolo dello scrittore di fantascienza, che era quello di «rendere visibile l’invisibile» (Sterling, 1991, p. 359) portando alla luce tensioni e tendenze già in nuce. A James Ballard invece Matthew Fuller e Gomma avrebbero fatto una lunga intervista il 10 maggio 1994 nella sua casa di Shepperton, in parte pubblicata, in traduzione, all’interno dell’undicesimo numero (Guarneri, Fuller, 1997). L’incontro seguiva la pubblicazione in italiano di Shake del numero di «Re/Search» dedicato allo scrittore, e in esso erano state affrontate sva-

riate tematiche – dalla recentissima elezione di Berlusconi alla realtà virtuale, fino al romanzo *Crash*, di cui Cronenberg stava dirigendo la rielaborazione cinematografica, che sarebbe stata presentata nel 1996⁵.

Ampio spazio era stato inoltre dedicato alle novità legate alla cultura “hacker”, che si stava progressivamente affermando alla fine degli anni Ottanta anche in Italia. Tra le numerose tangenze tra il collettivo milanese e il panorama internazionale legato al mondo della controinformazione informatica, alcune meritano una particolare attenzione: nell’agosto 1989 alcuni membri della redazione avevano partecipato all’*International Conference on the Alternative use of Technology*, ricordata anche come *Galactic Hacker Party*, la prima conferenza della comunità hacker internazionale, tenutasi ad Amsterdam in agosto, in cui si era tra l’altro concordato sui principi di base delle pratiche in rete (Aa. Vv. 1990a, pp. 107-110). Nel corso dell’anno, inoltre, la redazione aveva incontrato a Milano Wau Holland, membro del Chaos Computer Club, il quale venne intervistato durante la sua permanenza milanese (Guarneri 1991a). In seguito, il collettivo di «Decoder» avrebbe avuto modo di intervistare Richard Stallman e Lee Felsenstein, pubblicando le interviste nel dodicesimo numero. Il gruppo redazionale aveva anche lavorato attivamente a una delle prime reti telematiche per lo scambio di dati giunte in Italia, Fidonet, per poi contribuire all’apertura della rete Cybernet. Nata nel 1984 e implementata notevolmente a partire dal 1986, anno in cui era nato il primo “nodo” italiano grazie a Giorgio Rutigliano, Fidonet permetteva lo scambio di messaggi e materiali, grazie al sistema *Bullettin Board System*, conosciuto come BBS. Alfredo Persivale, che gestiva il nodo milanese della rete (era *sysop*, ovvero *system administrator* del nodo), aveva affidato al gruppo di «Decoder» l’area cyberpunk già intorno al 1987, che sarebbe stata utilizzata fino alla chiusura per via dell’eccessiva politicizzazione, che andava contro i principi di Fidonet, nel 1991⁶. Nel giugno del 1993 si era tenuto un *Decoder Media Party*, «happening per comunità cyberpunk, raver e nomadi a cura di Shake Edizioni Underground e Calusca City Lights al Cox 18 a Milano» (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 174 e p. 228), che fu l’occasione “ufficiale” per mostrare le potenzialità della nuova rete Cybernet e per presentare il volume di Tommaso Tozzi *Happening Digitali Interattivi* (libro e cd rom). L’ottavo numero di «Decoder», presentato durante l’evento, si apriva con tutte le

⁵ L’intervista completa si trova al seguente indirizzo: <http://www.gomma.tv/videoz/jg-ballard-un-ricordo-con-intervista/index.html> (consultato 11/05/2022).

⁶ Dalla testimonianza orale di Gianni Mezza raccolta da Sara Molho, 16/05/2022.

informazioni relative alla neonata Decoder BBS e agli altri nodi della rete Cybernet, tra cui Hacker Art di Firenze, fondata da Tozzi, il quale al tempo stesso era "agitatore" culturale all'interno di Fidonet, nonché collaboratore esterno della rivista milanese⁷.

Nata a partire dall'area cyberpunk di Fidonet, Cybernet era stata sviluppata anche da Gianni Mezza, ed era stata incoraggiata dai *sysop* di Fidonet che avevano appoggiato le discussioni nell'area cyberpunk ormai chiusa⁸. La nuova rete BBS nasceva per diffondere lo «spirito nomade», in nome della «crescita delle coscienze» e della «proliferazione del caos e della mutazione» (Guarneri 1993, p. 548). Le parole della redazione e di Hakim Bey – di cui Shake nel 1993 aveva pubblicato in italiano *T. A. Z. Zone temporaneamente autonome* – avrebbero descritto la neonata rete come un «accampamento di guerriglieri ontologici [...] tribù in movimento», costituita da «viaggiatori psichici spinti dal desiderio o dalla curiosità, non legati a nessun particolare tempo o luogo, in cerca di diversità o avventura», i quali «tracciano i loro percorsi con strane stelle, che possono essere luminosi gruppi di dati» (Aa. Vv., 1993, p. 544).

L'interesse verso le tematiche dell'hacking e della sovversione dei mezzi di comunicazione tradizionali si sarebbe esplicitato, nell'estate 1992, nella partecipazione a *Piazza Virtuale*. Il progetto, sviluppato da Ponton Europe Media Art Lab e portato avanti dal gruppo artistico Van Gogh Tv⁹, era stato ospitato dalla nona edizione di *Documenta*, a Kassel. Attivo per cento giorni a partire dal 13 giugno 1992 (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 11), permetteva a utenti di tutto il mondo di interagire in diretta televisiva, tramite contributi video, audio e testuali, grazie a un collegamento satellitare. Parte di *Piazza Virtuale* era costituita dalle cosiddette "Piazzette", iniziative di una ventina di gruppi che a orari prestabiliti trasmettevano da varie località site in diversi continenti. A Milano la redazione di «Decoder» aveva partecipato con un proprio programma per qualche ora nei giorni del 26,

⁷ Vedi Tozzi, 1994. Inoltre, Tozzi aveva disegnato la quarta di copertina dell'ottavo numero.

⁸ Dalla testimonianza orale di Gianni Mezza raccolta da Sara Molho, 16/05/2022.

⁹ Nato dal gruppo performativo dei Minus Delta t, i Van Gogh Tv erano stati fondati da Mike Hentz, Karel Dudesek, Benjamin Heidersberger e Salvatore Vanasco. Cfr. Baumgärtel, Weinert 2021.

27 e 28 giugno (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 190)¹⁰ trasmettendo dal centro sociale Cox 18¹¹, mentre il collegamento da Santarcangelo era stato organizzato da Giacomo Verde, che pure aveva preso parte alla trasmissione di Milano nella serata del 26 giugno con il tele-racconto *Hansel e Gretel*¹². Tra i partecipanti vi erano inoltre Sabine Reiff, Mario Canali e Riccardo Sinigaglia di Correnti Magnetiche, Gomma, Giacomo Verde, Fabio Malagnini (Studio Entropia), che avevano prodotto per l'occasione grafiche interattive, e Sigma Tibet, HELS, Funky Trouble per la musica (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 190). Il programma si era svolto a partire da alcune domande con cui instaurare un dibattito; tra i temi affrontati vi erano quello della droga e quello della funzione della televisione nella collettività – o della televisione come droga¹³. Come detto, la “piazzetta” di Cox 18 non era l'unica in Italia: infatti, Giacomo Verde avrebbe in seguito organizzato anche la Piazzetta di Santarcangelo, intrattenendo i presenti con trasmissioni dedicate al tema del denaro il 12 luglio 1992. La trasmissione doveva avere luogo nel corso del Festival dei Teatri, nella piazza Garganelli del comune romagnolo; descrivendo il progetto Verde segnalava che nella piazza avrebbe dovuto essere installata una televisione, nonché una centralina telefonica che permettesse a chiunque di «entrare nella televisione» (Verde, 1992). Il progetto, scriveva Verde, si prospettava quale elemento che avrebbe permesso di «approfondire le potenzialità BIDIREZIONALI delle tecnologie a disposizione» (Verde, 1992) in maniera del tutto inedita rispetto all'uso consueto della televisione, a tutti gli effetti unidirezionale.

Uno degli articoli fondamentali nella definizione del concetto di rete indipendente – come esplicitata anche dal progetto *Piazza Virtuale* – era *Rete Informatica Alternativa* di Raffaele “Valvola” Scelsi, uscito nel quinto numero di «Decoder», del 1990. Valvola enucleava le strategie e le problematiche relative a una rete di comunicazione e distribuzione affidabile e coordinata tra i centri sociali italiani e internazionali. Al termine cyber-

¹⁰ Le date sono indicate in: Archivio Giacomo Verde, Cartella Piazza Virtuale, Camicia Cox 18. Mentre in Baumgärtel, Weinert 2021, p. 190 sono segnalati solamente i giorni del 27 e 28 giugno.

¹¹ Una ripresa del collegamento tra Milano e Kassel e dei relativi dibattiti è conservata, su supporto VHS, presso l'Archivio Giacomo Verde a Viareggio. Si veda anche Aa. Vv. 1996.

¹² Si veda Archivio Giacomo Verde, Cartella Piazza Virtuale, Camicia Cox 18.

¹³ Si veda anche il VHS presso l'Archivio Giacomo Verde.

punk, in particolare, Valvola attribuiva un significato esteso, in cui la componente "cyber" indicava «la capacità dei nuovi soggetti di saper usare, dopo esserne stati irretiti per decenni, la più alta tecnologia», mentre quella "punk" indicava «qualsiasi fenomeno [...] che riesce a mantenere la propria alterità sociale, sapendosi peraltro radicare a livello esistenziale, e a confrontarsi in termini di non mediazione nei confronti del resto della società» (Scelsi, 1990a, p. 265). In relazione a ciò, presentava quindi il progetto di una rete informatica alternativa, da configurare come una «struttura di servizio» (Scelsi, 1990a, p. 266) orizzontale e non verticistica, ispirata alla rete di distribuzione dei Punti Rossi che negli anni Settanta si era occupata della distribuzione di volumi e riviste presso le librerie democratiche italiane. La rete rizomatica a cui faceva riferimento Valvola si articolava nel mondo virtuale, intrecciandosi però a una serie di relazioni intesute attraverso numerosi viaggi: dalla partecipazione al Festival of Plagiarism di Glasgow organizzato, tra gli altri, dallo scrittore e artista inglese Stewart Home, che aveva avuto luogo alla Transmission Gallery dal 4 all'11 agosto 1989, di cui si rendeva conto nel quinto numero (Aa. Vv., 1990b, p. 259), alla presenza all'*Ars Electronica* di Linz del 1990, in cui erano presenti Bruce Sterling, William Gibson, Timothy Leary, John Perry Barlow dei Grateful Dead, e Andrea Juno, che aveva presentato in tale occasione il volume *Modern Primitives*, appena pubblicato da Re/Search. Nello stesso anno «Decoder» sarebbe stata presente al convegno organizzato a Venezia da Maria Grazia Mattei (*Mondi virtuali*, Venezia, Palazzo Fortuny, 23 – 24 novembre 1990) e al ritrovo del Chaos Computer Club ad Amburgo (27 – 29 dicembre 1990).

Un ulteriore ambito di interesse, fondamentale nella definizione dell'immaginario e dell'iconografia cyberpunk, era quello performativo. Nel quinto numero, infatti, si trovavano un'intervista alla Fura Dels Baus (Aa. Vv., 1990c, pp. 341-343)¹⁴ e una alla Mutoid Waste Company. Nata nella scena punx londinese intorno al 1985, quest'ultima era costituita da un numero variabile di persone nomadi, senza fissa dimora. La redazione di «Decoder» aveva intervistato il gruppo a Berlino, probabilmente nel corso degli spostamenti dell'estate 1989, quando aveva potuto assistere alla performance nei pressi della frontiera ferroviaria con la Germania Est, pochi mesi prima della caduta del muro. Nel corso della stessa estate Marco

¹⁴ L'intervista, raccolta al centro sociale Conchetta, sarebbe stata pubblicata nella prima *Videozine Cyberpunk* di Gomma nel 1991, con riprese video di performance (probabilmente della stessa occasione).

Philopat e Roberto "Robx" Vai lavoravano come tecnici al Festival dei Teatri di Santarcangelo, e avevano proposto ad Antonio Attisani, direttore del festival, di ospitare i Mutoid durante la manifestazione (Zora, 2020, p. 78). I fenomeni legati al cyberpunk erano già entrati a far parte delle edizioni del festival dirette da Attisani (1989 - 1993) attraverso la presenza di Giacomo Verde, che nel 1989 aveva presentato due tele-racconti (Ferraresi, 2021, p. 350); i Mutoid, nonostante fossero nomadi, sarebbero stati i primi a «impiantare un'attività autenticamente permanente in città a partire dal festival» (Ferraresi, 2021, p. 350), stabilendosi in una cava abbandonata sulle rive del fiume Marecchia, ribattezzata Mutonia; oltre a loro, avrebbe preso parte all'edizione del 1990, dedicata al *Lavoro d'arte comune*, anche la redazione di «Decoder», con due seminari (Ferraresi, 2021, p. 356). Nella stessa occasione, probabilmente, venne inoltre presentato *Cyberpunk. Antologia di scritti politici* (Scelsi, 1990). La successiva occasione per presentare al pubblico "esterno" agli eventi romagnoli l'attività dei Mutoid sarebbe stata messa in atto venerdì 17 maggio 1991 al Cox 18, quando venne presentato il video *Videozine Cyberpunk* (Guarneri, 1991a): una occasione, scaturita dalle volontà del collettivo di «Decoder» e di Shake, per promuovere le proprie attività¹⁵. In continuità con il dialogo con i Mutoid, sempre all'interno della rivista, si segnala l'intervista a Mark Pauline dei Survival Research Laboratories, presente nel sesto numero. La ricerca performativa di Pauline includeva l'uso di macchine di dimensioni monumentali, chiamate «performing machines» (Mascarella, 1991, p. 439), ed elementi pirotecnici; la strada spesso era teatro delle esibizioni, che assumevano la doppia valenza di "scherzi" (*pranks*) e riti sciamanici. Il lavoro di Pauline era anche stato incluso nel fondamentale *Industrial Culture Handbook*, curato da V. Vale e Andrea Juno, pubblicato inizialmente da Re/Search nel 1983 e successivamente tradotto e pubblicato in Italia da Shake con il titolo *Manuale di cultura industriale* nel 1998¹⁶. In seguito, l'interesse verso le arti performative sarebbe stato testimoniato da un'intervista a Stelarc ripubblicata nell'ottavo numero. In esso comparivano inoltre i primi articoli a tema cyberfemminista, curati da Cromosoma X (Anna Montefusco), che avrebbero trovato seguito nei numeri successivi - per

¹⁵ Dal volantino dell'evento. In esso, tra l'altro, compariva un'immagine dell'*Hacker Art* di Tozzi.

¹⁶ Il volume raccoglieva contributi su Throbbing Gristle, Pauline, Cabaret Voltaire, Non, Monte Cazazza, Sordide Sentimental e altre esperienze che gravitavano intorno alla musica *industrial*. Era illustrato dalle fotografie di Bobby Adams e White Line Photography (Barbara Martz, Ira Schrank e altri).

esempio nell'editoriale del decimo numero, tratto da un testo di Donna Haraway, da mettere in relazione alla collana editoriale dedicata da Feltrinelli alla saggistica e alla narrativa cyberpunk chiamata Interzone, in cui era stata pubblicata la traduzione italiana del *Manifesto Cyborg* nel 1995 (Haraway, 1991)¹⁷. L'interesse della Shake verso tali tematiche sarebbe stato esplicitato in seguito anche attraverso l'uscita dei due numeri di «Fikafutura», tra il 1997 e il 1998, che si occupava di tematiche femministe in relazione alla tecnologia e al cyberpunk.

Il cyberpunk, all'interno della rivista, non veniva declinato solamente secondo una prospettiva hacker o "meccanomorfa", come prospettata da gruppi teatrali quali i Mutoid, ma trovava spazio anche attraverso l'illustrazione fumettistica. La rubrica *Il Decoder dei piccoli*, e in particolare il lavoro di Prof. Bad Trip, erano densi di continui e puntuali riferimenti a quell'immaginario.

Il Decoder dei piccoli: i "Bad Trip" di Mister K e del detective Psycho

La prima manifestazione della rubrica *Il Decoder dei piccoli* si rivela nel secondo numero di «Decoder» con una traduzione in italiano del fumetto dell'artista britannico Pete Loveday. *The saga of a peaceful man*, questo il titolo del fumetto del disegnatore d'oltremarica, raccontava la storia di Giovanni, un giovane «pacifico» in cammino verso il festival del sole, un raduno «alternativo» e pacifista che avrebbe ospitato tutti coloro che erano alla ricerca di «uno scopo, un futuro organico, decentralizzato, non nucleare per il genere umano» (Loveday, 1992, pp. 90-101). Ancora nel terzo numero, tuttavia, la rubrica non si era espansa a ospitare altri fumetti, ma si limitava a proseguire la storia di Giovanni, che sarebbe stata conclusa definitivamente tra la settima, l'ottava e la nona pubblicazione. Il giovane, dopo essere approdato di festival in "sotto-festival" a un raduno paradisiaco – una vera e propria manifestazione hippie dove venivano trasmesse musiche di David Peel, si poneva quale "carnefice" delle controculture degli anni Sessanta e Settanta, causandone la morte. Una storia, quella di Giovanni, che trasportava i "miti infranti" del festival di parco

¹⁷ La collana Interzone di Feltrinelli era frutto della consulenza della cooperativa Shake ed era curata da Ermanno "Gomma" Guarneri e Raffaele "Valvola" Scelsi. Il nome della collana faceva riferimento alla rivista di fantascienza inglese "Interzone", la cui prima pubblicazione risaliva al 1982. Essa voleva fornire un'interpretazione degli usi alternativi delle tecnologie ed era dedicata esclusivamente a tematiche "cyber".

Lambro 1976 all'interno della cultura tecnologizzata di fine anni Ottanta, per schernirli e accusarli di "esoterismo": tra droghe e mistici concerti, la storia del ragazzo diveniva motivo di scherno delle scorribande Settanta-settine.

Tuttavia, proprio in questa terza pubblicazione, alcuni stimoli ci lasciano percepire che la redazione di «Decoder» volesse strutturare in maniera differente la rubrica *Decoder dei piccoli*. Difatti, a partire da questo numero, "l'inserito" aveva un suo responsabile di redazione, incarico affidato a Robx (Roberto Vai). Anche la copertina della sezione incominciava a prendere maggiore spazio all'interno della struttura della pubblicazione, svolgendo una funzione determinante all'interno dell'immaginario grafico e "odeporico" non solo del *Decoder dei piccoli* ma anche del complesso visivo della rivista stessa: per lo più recanti oggetti fallici o scene di gratuita crudeltà, i disegni ospitati nella prima pagina di fatto parodiavano il ben più celebre «Corriere dei Piccoli», centenaria pubblicazione dedicata al fumetto, italiano e straniero, che sebbene negli anni Ottanta vedesse la sua redazione falciata a causa dello scandalo della loggia massonica P2, aveva ancora un bacino di fervidi lettori. Sono proprio questi gli anni, del resto, in cui venivano presentati fumetti per bambini come *La Pimpa* di Altan e *Il diario di Stefi* di Grazia Nidasio.

La figura di Gianluca Lerici, in arte Prof. Bad Trip, è peculiare per il tono che la rubrica – e la stessa rivista – aveva assunto nel corso delle uscite. Laureato in scultura all'Accademia di belle arti di Carrara nel 1988, la sua produzione grafica si riconosce per il tratto massiccio che contorna e delimita le figure, nonché per il profondo satirico senso umoristico, denso di riferimenti alle controculture "fumettistiche" americane – Magnus, Basil Wolverton e Robert Crumb, su tutti – e italiane – soprattutto gli artisti di «Il Male» e «Cannibale», nonché Matteo Guarnaccia – e al fumetto "nero" (Prof. Bad Trip, 2002, pp. n.n. e Prof. Bad Trip, 1995, pp. n.n.). Non solo, tuttavia, ricordi dell'avanguardia del secondo novecento: come difatti scriveva Matteo Guarnaccia, «il suo [di Bad Trip] marchio di fabbrica è un classico bianco e nero da xilografia, erede diretto della potente iconografia protestante tedesca, specialmente di quella legata alla Danza della morte, madre di tutte le devianze underpop e così cara agli Espressionisti. Sbrigativamente etichettato negli anni Novanta come artista cyber-punk (a dispetto della sua ostilità verso i computer) è da considerarsi a tutti gli effetti come un perfetto esponente dell'arte popolare a sfondo sociale» (Guarnaccia, 2006, p. 14). Grazie a Bad Trip, tali riferimenti avevano trovato

nuovi sviluppi negli ambienti punk e cyberpunk italiani: cresciuto a contatto con le sonorità musicali dei primi anni Ottanta, che lo avevano portato a suonare, come cantante, tra il 1980 e il 1982, nella punkband spezzina Holocaust, dopo qualche anno di "rodaggio" nella band liceale Putrefax, ben presto si appassionò ai derivati musicali elettronici e "cyber", incarnati delle frequenze dei Kraftwerk, ma anche dei Sonich Youth e di Genesis P-Orridge (Prof. Bad Trip, 2006, pp. 211-212).

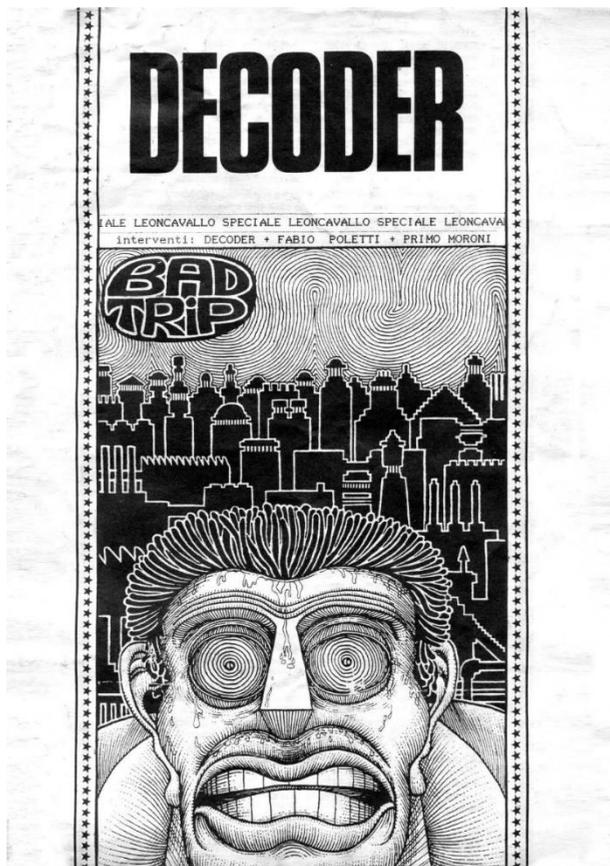


Fig. 2 – Prof. Bad Trip, *Speciale Leoncavallo*, «Decoder», n. 4, 1989, copertina

Non andrebbe dimenticato, inoltre, che l'interesse per la cultura punk era dimostrato da Lericì anche tramite la scelta del soprannome, dove Bad Trip nient'altro era che una sorta di omaggio all'omonima etichetta discografica americana "Bad Trip Records" fondata nel settembre 1980 dal gruppo punk hardcore The angry samoans; le produzioni di Lericì dei

primi anni Ottanta, difatti, avrebbero trovato pubblicazione all'interno dell'omonima casa di produzione "Bad Trip Production" da lui stesso fondata. Tali novità estetiche, miscelate con l'arte fumettistica contro culturale americana e con interessi punk, avevano trovato ampio spazio in «Decoder» e nella casa editrice milanese Shake, che sarebbero state il naturale approdo di tali tendenze. Per la Shake edizioni, infatti, Bad Trip produsse nel 1992 l'adattamento a fumetti de *Il pasto nudo* di William S. Burroughs, tra le pubblicazioni più apprezzate negli ambienti cyberpunk, anche per via della sua radicale critica alle istituzioni occidentali. Come si vede nei "comix" pubblicati su «Decoder», anche Bad Trip muoveva le medesime rimostranze nei confronti della cultura occidentale: le istanze del "Professore" contro la società "dei consumi" di fine anni Ottanta e inizio Novanta, si manifestavano attraverso la contestazione dell'elevato raggiungimento tecnologico che la moderna società aveva ormai, inesorabilmente, raggiunto, privando gli esseri umani delle loro capacità emozionali. Seppur vi era da parte sua il riconoscimento della società tecnologica - con i suoi oggetti e le sue "credenze", allo stesso tempo pareva prenderne le distanze, o quantomeno si mostrava cauto nella sua accettazione incondizionata. Il mondo distopico nel quale i suoi "eroi" si trovavano a vivere, era costituito da intricate trappole da cui difficilmente sarebbero potuti uscirne indenni, se non attraverso stratagemmi e sotterfugi eticamente - almeno per la società reale del tempo - non corretti, come si sarebbe potuto evincere nel caso delle vicende relative al detective Psycho e a Mister K. La "matita" di Bad Trip era apparsa per la prima volta in «Decoder» nella copertina del quarto numero, dedicata interamente allo sgombero del centro sociale occupato Leoncavallo (figura 2), mentre avrebbe disegnato per la rubrica *Decoder dei piccoli* a partire dal numero successivo, il quinto, con una comic-strip "futuribile" di sole due tavole intitolata *Effusioni nucleari* (figura 3). Ambientata in un futuro indefinito - «20 anni dopo che la scoperta dei loro illustri genitori ha modificato le sorti dell'umanità» (Prof. Bad Trip, 1990, p. 304) - il fumetto raccontava la storia d'amore non corrisposta di Richard Fleischmann, promettente scienziato "post-nucleare", e Larry Pons, un giovane e rampante artista a suo agio nel jet-set di collezionisti e mercanti d'arte, nei confronti di Eleuteria, una giovane teenager affascinata, invece, dal "burino" Enea Montoli. Dopo averle fatto alcuni regali non corrisposti, e aver scrutato la giovane intrattenere rapporti di studio «non molto ortodossi» con Enea, i due protagonisti avevano deciso di tentare un esperimento radicale. Essi, infatti, somministrarono alla ragazza delle pastiglie di "Oream Real" (da intendersi, forse, come "amore

reale”) che la avevano trasformata in un essere robotico: questo consentì a Richard e Larry di operare sul corpo ormai inerte della giovane donna, per poterle esportare il “gelido” cuore divenuto, ormai, meccanico (Prof. Bad Trip, 1990, pp. 304-305). Una storia che poneva una riflessione sulla robotizzazione dell’essere umano, che nella sua freddezza sentimentale – enucleata in questo contesto dal rifiuto dei doni da parte della ragazza – definiva di per sé una estremizzazione della sua persona quale automa non in grado di comprendere le umane passioni dei due innamorati. La robotizzazione della ragazza, di conseguenza, non avrebbe scalfito la sua disumanità, ma ne avrebbe solo ratificato la presenza esteriore.



Fig. 3 – Prof. Bad Trip, *Effusioni nucleari*, «Decoder», n. 5, 1990, p. 304

Dopo questa prima apparizione, la presenza di Prof. Bad Trip in *Decoder dei piccoli* divenne una costante. Il sesto numero, infatti, oltre a ospitare un suo fumetto, presentava la copertina da lui disegnata: tra un cumulo di ossa, uno scheletro bionico, con i palmi delle mani crocifisse, gli occhi carnososi fuori dalle orbite e il cervello fuori dal cranio, si animava vigorosamente (figura 4).

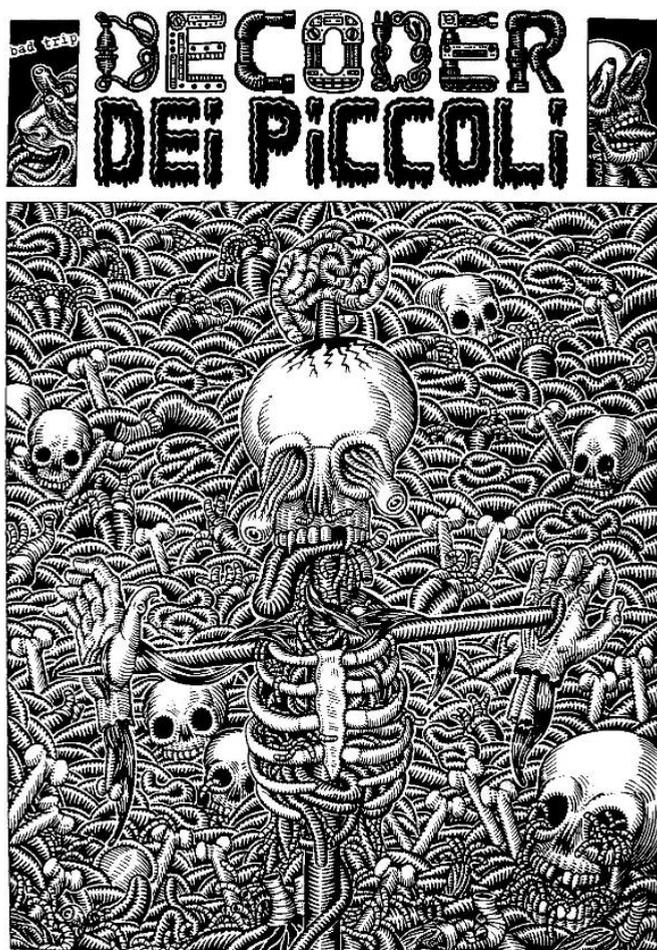


Fig. 4 – Prof. Bad Trip, *Decoder dei piccoli*, «Decoder», n. 6, 1991, p. 389

A fianco del titolo – disegnato con cavi elettrici e giunture di ferro – infine, a modo di trittico medievale, altri due scheletri componevano l’impaginazione della copertina. Il fumetto – il «Bad Trip Comix» – pubblicato al suo

interno, dal titolo *GIORNALEMILITAREUFFICIALE*, come quello precedente era ospitato in sole due tavole (figura 5).



Fig. 5 – Prof. Bad Trip, *Giornalemilitareufficiale*, «Decoder», n. 6, 1991, p. 396

Presentato quale dispensa governativa del 17 agosto 1989 del «ministero della guerra» – “timbro” stampigliato in caratteri “ufficiali” sull’intestazione di pagina – il fumetto descriveva la presentazione della candidatura di diversi loschi figure alle decorazioni d’onore. La scritta a corredo dei disegni si proponeva come encomio al merito dei militari e carabinieri mutilati in combattimento per la Patria: «Encomio solenne. Gravemente mutilato scoppio prematuro bomba a mano, dimostrava contegno altamente virile, protendeva con fierezza il moncherino sanguinante nel saluto romano,

protendeva con fierezza il moncherino sanguinante nel saluto romano, del dovere e di spirito militare, ed esprimeva elevati sentimenti. Esempio di grande forza d'animo, e di salde virtù militari.» (Prof. Bad Trip, 1991, p. 398). I disegni di Bad Trip, tuttavia, raccontavano una storia discordante: i diversi militari sottoposti a encomio, nella loro brutale fisionomia meccanomorfa e robotizzata, lasciavano trasparire un sentimento di cattiveria e non di contegno civile e di fierezza patria. A schernire maggiormente i graduati, facendoli sembrare ancor più impenitenti, il "Professore" disegnò, davanti a un alto ufficiale decorato, delle feci maleodoranti in segno di disprezzo. Del resto, come scritto a mano dell'artista stesso in pedice alle tavole, le *strips* erano dedicate al «Maresciallo "Palla di merda"», probabile riferimento a un suo superiore durante il periodo di leva obbligatoria: «Prof. Bad Trip in the army_ 28 - 09 -1989 : 20- 09 - 1990» era infatti l'inizio della dedica (Prof. Bad Trip, 1991, p. 399).

Il settimo numero presentava – ancora in due stringate tavole – un intervento alternativo di Bad Trip, che non sarebbe stato più adottato dall'artista nei numeri successivi. Sotto il titolo di *Strano viaggio di molti anni fa*, il "Professore" non aveva disegnato un fumetto nel suo classico stile "xilografico", ma aveva prodotto quello che aveva descritto come «reciclarcomix» (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508), un vero e proprio cut-up fotografico, dove il protagonista – «starring», come definito da Bad Trip (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508) – era l'artista stesso. La storia narrava della sua iniziazione sentimentale dovuta alle messianiche intuizioni di differenti sciamani aborigeni, che lo avevano invogliato a intraprendere un viaggio attraverso gli «abissi della città meccanica» (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508), per conoscere Ernestina, figlia del grande satrapo Bannanna. Dopo varie peregrinazioni tra templi antichi e abissi sperduti, Bad Trip si era trovato costretto a dare ragione a suo zio Edgardo circa il fatto che «l'LSD» faceva «male al cervello» (Prof. Bad Trip, 1992, pp. 508-509). La peculiarità non riguardava tanto la vicenda – un mix allucinato tra richiami alle droghe lisergiche e alla società meccanica, non privo della costante vena ironica e non-perbenista – quanto più lo stile. Costruito con un cut-up di immagini di regnanti africani rimontate su altiforni e ciminiere di moderne industrie occidentali, tali tavole segnavano un ritorno alla sua ricerca grafica dei primi anni Ottanta, basata sul fotomontaggio e sul cut-up. Una tecnica che era ben presente in Bad Trip fin dai primi approcci al mondo artistico, quando era particolarmente attento alle influenze punk. In questo contesto non andrebbe dimenticata l'influenza che su di lui ebbe l'artista americano Winston Smith, in particolare per quanto riguarda i lavori di quest'ultimo per i

gruppi prodotti dall'etichetta discografica punk americana Alternative Tentacles Records – su tutti, i Dead Kennedys – nei quali aveva utilizzato tale tecnica. Numerose, del resto, erano le riviste di area punk – varrebbe la pena di ricordare, quantomeno, «T.V.O.R.» – che facevano ampio uso del collage e del cut-up fotografico. Due, in particolare, sono le punk-zine nelle quali Bad Trip aveva sperimentato in prima persona tale tecnica artistica: «Anarchy», uscita solo in due numeri nei primi anni Ottanta, e «Archaeopteryx», rivista composta e pubblicata tra 1981 e 1984. Nel corso della sua carriera, il “Professore” sarebbe tornato più volte all’uso del collage fotografico. Si pensi, per esempio, alla copertina della musicassetta *Mostruosità Acquisita*, del 1987, comprendente brani della band Azione Aliena, nella quale suonava, e Yellow Yawn, dove il disegno presentava un collage circolare di volti di languide donne, esplicito richiamo alla composizione di Dalì del 1933 *Il fenomeno dell'estasi*.

Se il settimo numero, come abbiamo visto, segnava un ritorno di Bad Trip alle origini, l'ottavo vedeva l'artista recuperare la sua consueta impostazione grafica, per pubblicare la sua più corposa *strip* in «Decoder»: otto tavole intitolate *The modern dance*. La storia raccontava le vicende di Mister K, hacker indipendente, affiliato alla setta telematica L'occhio potente, che venne assoldato dal comitato dell'Anello rosso – con a capo L. P. Brown, quasi omonimo della Pantera Nera americana, tra l'altro disegnata da Bad Trip in stile “afro” – per tracciare informazioni riguardanti un imminente attacco che i «governanti» della città stavano preparando contro di loro. Ambientato in un tentacolare scenario urbano in un futuro distopico non troppo lontano – «anno 2013 – cittadella Milano-87» (Prof. Bad Trip, 1993, p. 5591) – la vicenda dell'hacker Mister K pare rifarsi a molta cinematografia di fine anni Ottanta, da Robocop a Blade Runner. Il primo, in particolare, diretto da Paul Verhoeven nel 1987, definiva la matrice culturale dalla quale il fumetto del “Professore” prendeva le mosse. I tentativi della multinazionale OCP per la costruzione di Delta City sulle rovine della vecchia Detroit, colma di ogni tipo di delinquenza, sembrano essere stati fonte di ispirazione primaria e diretta per la storia di Mister K, in cui la lotta tra istituzioni e malaffare imperversava senza sosta.

Per il nono numero di «Decoder» Bad Trip aveva pubblicato una serie di disegni eseguiti nel 1994, sia nella copertina della rubrica – dove una rana bionica riceveva alimentazione da dei cavi elettrici ancorati al suo cranio – sia nel *comix* interno intitolato *Tomorrow*, composto da 5 tavole a piena pagina. Ognuna conclusa in sé, le singole tavole – disegnate con il classico stile “espressionista” dai contorni netti e massicci – mostravano un ciclope

con braccia e gambe tentacolari che rifletteva su un ipotetico domani. A dettare i tempi della vita quotidiana di questo futuro distopico, ci sarebbe stato il «grande fratello katodico» (Prof. Bad Trip, 1994, p. 693), descritto attraverso vari oggetti e personaggi della società moderna; tra le sue raffigurazioni, di fatti, vi erano una televisione, personificata da un *anchor-man* imbezzarrito, lo «strizzacervelli», illustrato come un chirurgo allucinato, nonché la merce, la guerra e la «psicopolizia-nova». Questi ultimi ambiti erano descritti entro un'unica tavola, tramite una continuità del tratto che portava una serie di bottiglie – simbolo della merce – a fondersi con una sequela di armamenti bellici, a loro volta fusi con mostruosi agenti di polizia. La penultima tavola, infine, emblematica per la conclusione della narrazione, mostrava tra le fessure del simbolo del dollaro una serie di esseri tra il biomorfo e il meccanomorfo, sopraffatti da ciminiere fumanti, razzi e missili in esplosione nonché da grotteschi gendarmi con berretti sui quali trionfava il simbolo nazista: «siete pronti a surfare il nuovo che avanza nel mare di merda del solito fottuto domani?...» (Prof. Bad Trip, 1994, p. 696), si chiedeva ironicamente l'autore della *strip*. Così che, nell'ultima tavola, Bad Trip mostrava questi surfisti, i quali, tuttavia, al posto di cedere alle lusinghe della società moderna, tentavano di cavalcare il mare ingolfato di marciume nel tentativo di divincolarsi dalle sue logiche (Prof. Bad Trip, 1994, pp. 693-697).

Il successivo numero vedeva ancora impegnato Bad Trip sia nella copertina della rubrica, con un umanoide con una faccia da insetto che si mostrava intento a dilaniare un infante, sia con un corposo fumetto intitolato *Psycho* (figura 6), che sarebbe divenuto in seguito uno dei suoi lavori più celebri, anche grazie alla successiva pubblicazione in un volume "autonomo". Questo lavoro avrebbe dovuto essere scisso in tre parti, per esser ospitato nei numeri 10, 11 e 12; tuttavia, causa anche la morte di Primo Moroni tra la stampa degli ultimi due numeri, si pervenne a un cambio editoriale per l'ultima pubblicazione: il dodicesimo numero, difatti, sarebbe stato incentrato sulla memoria di chi più di altri si era prodigato nella divulgazione della rivista. In questo senso, anche il fumetto di Bad Trip venne accantonato – come tutta la rubrica *Decoder dei piccoli* – seppur Lerici avesse già composto tutte le tavole, che avrebbero trovato successivamente diffusione in un volume del 1996 della casa editrice Comiland, fondata due anni prima a La Spezia con alcuni suoi amici e collaboratori, tra cui figurava anche Vittore Baroni (Baroni, 2017, p. 9). Le tavole del fumetto pubblicate in «Decoder» sarebbero state ventuno, di cui dieci nel decimo numero, e le restanti nell'undicesimo.

La vicenda raccontava la storia del detective Psycho, un viaggiatore interplanetario di un futuro remoto, atteso dal direttore della «divisione sostanze psicotrope» dell'Istituto Imperiale, per effettuare «un lavoretto da umani facile-facile», ovvero recuperare il seme di una pianta estinta da secoli, rappresentata dalla mano di Bad Trip con una foglia di canapa. Il fumetto si interrompeva nel momento in cui il protagonista si recava in un hotel a visionare il filmato fornitogli dal direttore dell'istituto, che raccontava della scomparsa – e successiva riapparizione in un locale del posto – del misterioso seme (Prof. Bad Trip, 1995, pp. 790-799 e Prof. Bad Trip, 1997, pp. 886-896). Il protagonista, seppur a una prima visione potesse sembrare un personaggio ben delineato nelle sue attitudini psicoattitudinali, appariva più che altro, come ricordava Vittore Baroni, «una burlesca parodia dei meccanismi narrativi canonici del noir hard-boiled rivisti in chiave di fantascienza cyberpunk» (Baroni, 2017, p. 10).

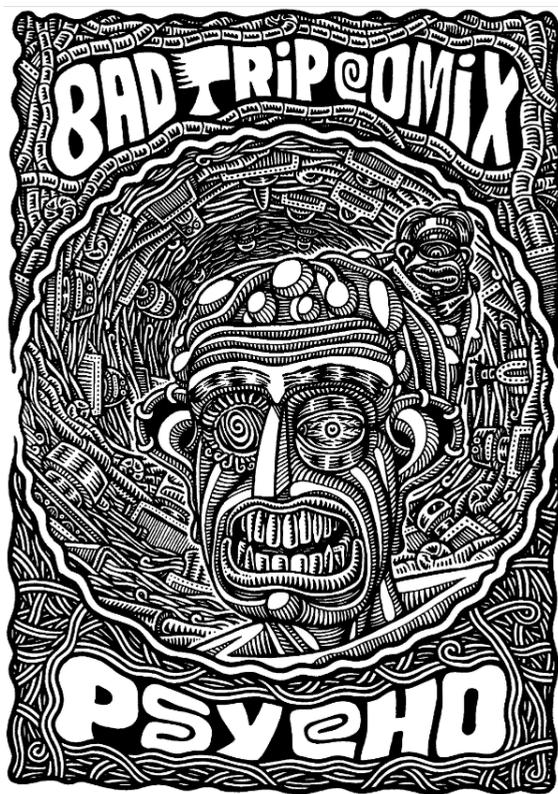


Fig. 6 – Prof. Bad Trip, *Psycho*, «Decoder», n. 10, 1994, p. 790

«Decoder» e il «Professore», come tentato di sottolineare, si erano posti alla cultura italiana come i propagatori dell'attitudine cyberpunk, pur non essendo gli unici. Tra anni Ottanta e Novanta, infatti, una serie di riviste esoeeditoriali, case editrici, e registi cinematografici, si erano inseriti all'interno di quel settore d'interesse. «Codic», «Helter Skelter», «Fikafutura», «Flesh Art» e poi «Flesh Out», la casa editrice milanese Shake, ma anche *Nirvana* diretto da Gabriele Salvatores nel 1997, avevano contribuito a tratteggiare un nuovo immaginario fantascientifico e futuribile. Bad Trip, con le sue *strip*, era riuscito a portare tali interessi all'interno dell'arte fumettistica. In questo modo, del resto, Lerici si esprimeva, nel 1995, su tale movimento, delineando il fenomeno cyberpunk all'interno di uno schema «antagonista» e «controulturale»: «Cyberpunk è un'attitudine oltreché uno stile di scrittura. Burroughs, Ballard e Dick sono Cyberpunk ante-litteram. Ma anche l'uso della fotocopiatrice, dei computer, ecc., da parte dei movimenti e cyberpunk, l'idea ribaltata di tecnologia solo al servizio del potere, di pochi tecnocrati, ecc. è la sfida del cyberpunk» (Prof. Bad Trip, 1995a, pp. n.n.).

Bibliografia

- Aa. Vv. (1987), *Editoriale*, «Decoder», n. 1, p. 2.
- Aa. Vv. (1990a), *Discorso finale dell'Icata 89*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 97-99.
- Aa. Vv. (1990b), *Decoder on tour*, «Decoder» n. 5, p. 259.
- Aa. Vv. (1990c), *Cyberprimitives: intervista alla Fura dels Baus*, «Decoder», n. 5, pp. 341-343.
- Aa. Vv. (1993), *Editoriale*, «Decoder», n. 8, p. 545.
- Aa. Vv. (1996), *Cyberpunk videozine II*, Milano, Shake, 1996.
- Balestracci, F. (2010), *Punk. Reti alternative tra Italia e Germania*, «Zapruder. Ritorno al Futuro», n. 21, pp. 9-23.
- Baroni, V. (2017), *It's tekno class-war, baby! (il ritorno di Psycho)*, in *Professor Bad Trip. Psycho*, Eris Edizioni, Torino, pp. 9-12.
- Baumgärtel, T., Weinert, J. (2021), *Van Gogh TV's "Piazza Virtuale"*, Bielefeld, Transcript.
- Bazzichelli, T. (2006), *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano.
- Berardi "Bifo", F., Bolelli, F. (1988), *Presagi: arte ed immaginazione visionaria negli anni '80*, Agalev, Bologna.
- Berardi "Bifo", F. (1989), *Cyberpunk. Testi di Ballard, Gibson, Sterling, Wright, Valmerx, A/traverso*, Bologna.
- Berardi "Bifo", F. (1992), *Cancel & Più cyber che punk*, A/traverso, Bologna.
- Capriolo, A. (2021), *Decoder. Rivista internazionale underground*, in *MilanoOttanta*, Scalpendi, Milano, pp. 227-233.

Clark, F. (1990), *Il manifesto per la ricreazione del mondo come fu rivelato a Fraser Clark*, riportato e tradotto in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 177-181.

Deleuze, G. (1990), *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, in Id., *Pourparlers*, Minuit, Parigi, pp. 242-243; trad. it., (2019), *Poscritto sulle società di controllo*, in Deleuze, G., *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, pp. 234-241.

Dick, P. K. (1997), *L'Androide e l'umano*, riportato e tradotto in Lawrence, S. (a c. di), *Mutazioni*, Feltrinelli, Milano, pp. 223-250.

Di Corinto, A., Tozzi, T. (2002), *Hackivism, La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Milano.

Featherstone, M., Burrows, R. (1995), *Cultures of Technological Embodiment: An Introduction*, in Featherstone, M., Burrows, R. (a c. di), *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, SAGE, London, Thousand Oaks, New Delhi, pp. 1-19.

Gibson, W. (1984), *Neuromancer*, Ace Book, New York; trad. it., (1986), *Neuromante*, Nord, Milano.

Guarnaccia, M. (2006), *Buon viaggio Prof. Bad Trip*, «Il Manifesto», 28 novembre 2006, p. 14.

Guarneri "Gomma", E., Kuren, Z. (1987), *Katodika*, «Decoder», n. 1, pp. 34-41.

Guarneri "Gomma", E. (1988), *Sommario*, «Decoder», n. 2, pp. 66-67.

Guarneri "Gomma", E. (1990), *Intervista a Klaus Maeck*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 167-169.

Guarneri "Gomma", E. (1991a), *Videozine Cyberpunk I*, Shake, Milano.

Guarneri "Gomma", E. (1993), *Sommario*, «Decoder», n. 8, pp. 548-549.

Guarneri "Gomma", E. (1995), *Introduzione*, in Decoder. Il film, Shake, Milano, pp. 6-7.

Guarneri "Gomma", E., Fuller M. (1997), *Intervista a James Ballard*, «Decoder», n. 11, pp. 842-848.

Hartmann, W., Maeck, K. (1984) (a c. di), *Decoder Handbuch*, Trikont, Duisburg.

Haraway, D. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, New York; trad. it., (1995), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.

Loveday, P. (1992), *Giovanni. La delirante storia di un uomo pacifico*, «Decoder», n. 2, pp. 90-101.

Mascarella, M. (1991) (a c. di), *Survival Research Laboratories*, «Decoder», n. 6, pp. 436-440.

Moroni, P. (1993), *Ma l'amor mio non muore*, in Giuffrida, R. (a c. di), *Maledetti compagni, vi amerò. La sinistra antagonista nelle parole dei protagonisti degli ultimi vent'anni di conflitto*, DataneWS, Roma, pp. 15-44.

Nacci, I. (2016a), *Generazioni "Controculturali" nella Milano degli anni '70 - '90. "Decoder" e Shake edizioni*, tesi di laurea in Editoria, culture della comunicazione e della moda, Università degli Studi di Milano, relatrice Irene Piazzoni, correlatore Nicola del Corno, anno accademico 2015/2016.

Nacci, I. (2016b), *Tra ribellione e tecnologia: la storia editoriale di "Decoder" e del cyberpunk a Milano (1986-1998)*, «Storia in Lombardia», anno XXXVI, n. 2, pp. 58-92.

Philopat, M. (2017), *I pirati dei navigli*, Bompiani, Milano.

Prof. Bad Trip (1990), *Effusioni nucleari*, «Decoder», n. 5, pp. 304-305.

Prof. Bad Trip (1991), *GIORNALEMILITAREUFFICIALE*, «Decoder», n. 6, pp. 398-399.

Prof. Bad Trip (1992), *Strano viaggio di molti anni fa*, «Decoder», n. 7, pp. 508-509.

Prof. Bad Trip (1992a), *Il pasto nudo. Liberamente ispirato al romanzo di W. S. Burroughs*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (1993), *Bad Trip Comix. The modern dance*, «Decoder», n. 8, pp. 591-598.

Prof. Bad Trip (1994), *Tomorrow*, «Decoder», n. 9, pp. 693-697.

Prof. Bad Trip (1995), *Psycho*, «Decoder», n. 10, pp. 790-799.

Prof. Bad Trip (1995a), *Prof. Bad Trip's*, «Underground», n. 5, pp. n.n.

Prof. Bad Trip (1997), *Psycho*, «Decoder», n. 11, pp. 886-896.

Prof. Bad Trip (2002), *Almanacco apocalittico*, Mondadori, Milano.

Prof. Bad Trip (2006), *Hanno paura di me, sanno che sono un punk*, in Philopat, M., *Lumi di punk. La scena italiana raccontata dai protagonisti*, Agenzia X, Milano, pp. 205-213.

Prof. Bad Trip (2007), *L'arte del Prof. Bad Trip*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (2008), *I fumetti del Prof. Bad Trip*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (2017), *Professor Bad Trip. Psycho*, Eris Edizioni, Torino.

Scelsi "Valvola", R. (1990a), *Rete informatica alternativa*, «Decoder», n. 5, pp. 265-267.

Scelsi "Valvola", R. (1990b), *Mela al cianuro*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 9-33.

Sterling, B. (1991), *Cyberpunk in the Nineties*, «Interzone», n. 48, pp. 39-41.

Sterling, B. (1992), *A Statement of Principle*, «SF Eye», 10 giugno 1992, pp. 350-362; trad. it., (2003), *Dichiarazione di principio*, in Gibson, W., *Neuromante*, pp. 269-278.

Tozzi, T. (1994), *Identità e anonimazione*, «Decoder», n. 9, pp. 726-729.

Tozzi, T. (2019), *Le radici dell'Hactivism in Italia. 1969-1989*, Accademia di Belle Arti di Firenze.

Verde, G. (1992), *Descrizioni e riflessioni sul progetto di tv+piazza interattiva per il Festival di Santarcangelo 1992*, Cartella Piazza Virtuale, Archivio Giacomo Verde.

Zora, R. (2020), *Mutate or Die*, Agenzia X, Milano.