

Rete: femminile singolare,
oppure gli anni Novanta del Cyberfemminismo.
La nascita, la ricezione in Italia e il percorso
di Agnese Trocchi

GRETA BOLDORINI

Abbiamo bisogno di rigenerazione, non di rinascita,
e le possibilità della nostra ricostituzione
includono il sogno utopico della speranza in un
mondo mostruoso senza il genere.
(Haraway, 1995b, p. 94)

L'obiettivo di questo articolo è ricostruire le fasi principali della nascita del cyberfemminismo, movimento femminista che affonda le sue radici all'interno della più ampia cultura cyberpunk degli anni '80, individuandone le contaminazioni con l'arte. Nella prima parte verranno analizzate le autrici alle quali si deve la nascita di tale termine, i principali nodi teorici e alcune delle tappe più significative della sua assimilazione in ambito artistico. Successivamente verrà analizzata la ricezione di tale movimento in Italia nel corso degli anni Novanta individuando come caso-studio più emblematico la casa editrice milanese Shake. Nella seconda parte dell'articolo, il focus si sposta invece a Roma dove verrà analizzato il percorso di Agnese Trocchi, artista e attivista interessata alle tematiche introdotte dal cyberfemminismo, la cui attività è legata a doppio filo al centro sociale Forte Prenestino.

In conclusione ci si soffermerà sul collettivo artistico *Identity Runners* che Agnese Trocchi fonda nel 1999 insieme ad altre due artiste e che costituisce un interessante esempio di ibridazione tra cyberfemminismo, uso delle nuove tecnologie e arte.

Tra Atlantide e Warnick, la nascita del movimento e le sue protagoniste

«We are the virus of the new world disorder rupturing the symbolic from within saboteurs of big daddy mainframe the clitoris is a direct line to the matrix the VNS MATRIX», recita il *Manifesto Cyberfemminista per il XXI secolo*, un testo esplicito, ritmato, ironico, scritto da un gruppo di artiste e attiviste, le VNS Matrix: Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini e Virginia Barratt.

È il 1991 e da Adelaide, in Australia, il testo inizia a circolare, prima in fotocopie e poi via fax; le quattro donne ancora non lo sanno ma è destinato a diventare virale, a girare per tutto il mondo, in diverse lingue, dagli Stati Uniti all'Europa, e a segnare la nascita del cyberfemminismo.

L'intento del gruppo è di riflettere sulle relazioni tra donne e tecnologie e sulle modalità con cui le prime vengono rappresentate o, per dirla con le parole di Francesca da Rimini:

VNS Matrix is a group of artists from different backgrounds who began with the idea of using computers to make some pornography of interest to women. We got bored pretty quickly: we found that we were more interested in looking at the social relations of technology, how women were being represented in the computer world and in popular culture in this fetishised cliched way – silver women with big tits and so on – and also how they were rendered invisible within popular culture (da Rimini, 1996, p. 8).

Esattamente nello stesso anno in Inghilterra, Sadie Plant, una ricercatrice dell'Università di Warnick University e direttrice dell'Unità di ricerca di cultura cybernetica presso lo stesso Ateneo, riflette sugli stessi temi, con un approccio più teorico e accademico del gruppo australiano.

Sadie Plant e le VNS Matrix si trovano fisicamente agli antipodi e non conoscono, a quella data, le rispettive ricerche, tuttavia si muovono nello stesso solco di interessi e, con quella che forse può essere considerata una curiosa coincidenza, coniano entrambe nello stesso anno il termine cyberfemminismo.¹ Di questo la filosofa Rosi Braidotti fornisce qualche anno dopo una chiara ed efficace definizione: «Cyberfemminismo è il movimento di pensiero, ma anche di attività politica, che si situa nelle nuove frontiere del cyberspazio e cerca di utilizzare le nuove tecnologie a favore delle donne» (Braidotti, 1995, p. 12).

¹ Sul Cyberfemminismo, in particolare sui suoi sviluppi successivi la fase iniziale e che non vengono analizzati in questa sede, rimando a Timeto (2009).

Nel suo importante testo *Zero, Uno*, di qualche anno successivo e disponibile solo dal 2021 in edizione italiana, Sadie Plant, con un'immagine ancora oggi estremamente suggestiva, associa la struttura della rete alla tessitura, attività storicamente a prevalenza femminile, e da qui ricostruisce attraverso una genealogia femminista l'apporto fondamentale delle donne alla storia della tecnologia. Sadie Plant riflette sul binarismo che caratterizza la nostra cultura partendo dal codice binario 0,1 alla base del funzionamento di qualunque sistema informatico:

Gli zero e gli uno del codice di macchina ben si prestano a rappresentare gli ordini della realtà occidentale: gli antichi codici logici che marcano la differenza tra acceso e spento, destra e sinistra, luce e buio, forma e materia, mente e corpo, bianco e nero, bene e male, [...]. E quando si tratta di sesso sono la coppia perfetta. Uomo e donna, maschio e femmina, maschile e femminile... uno e zero stavano benissimo insieme, sembravano fatti l'uno per l'altro: 1, la linea precisa, verticale, e 0, simbolo del nulla assoluto. Pene e vagina, asta e buco... si incastravano alla perfezione. Una splendida coppia.

[...] L'1 e lo 0 messi insieme fanno un altro 1. Maschio e femmina sommati fanno un uomo. L'equivalente femminile non esiste. Non c'è nessuna donna universale ad affiancarlo. Il maschio è uno, uno è tutto, e la femmina non ha "niente da vedere" (Plant, 2021, epub).

Come sottolineato anche da Tatiana Bazzichelli: «il cyberfemminismo ha segnato lo spirito degli anni Novanta ed ha permesso di riflettere sui dualismi culturali strettamente legati ai processi del dominio tecnologico, mostrando come la rete e i processi culturali siano ancora dominati principalmente dagli uomini» (Bazzichelli, 2006, p. 275). Riferimento comune per le cyberfemministe di VNS Matrix e per Sadie Plant è la biologa Donna Haraway che nel 1985 aveva scritto il suo seminale *Manifesto Cyborg*, pubblicato come saggio sulla rivista *Socialist Review*. La modalità con cui nel suo saggio, che ha influenzato e segnato la cultura del decennio, immagina il superamento della logica binaria caratterizzante tutta la cultura occidentale (corpo/mente; naturale/artificiale; uomo/donna) è attraverso la figurazione metaforica del cyborg, un organismo cibernetico, ibrido tra macchina e organismo, creatura di un mondo post-genere e «che appartiene tanto alla realtà sociale quanto alla finzione» (Haraway, 1995, p. 40).

Nel 1996 ancora le VNS Matrix realizzano un nuovo manifesto dal titolo questa volta *Bitch Mutant Manifestos*, testo più lungo e caotico del precedente ottenuto dal collage di testi preesistenti o scritti dalle singole artiste, poi combinati insieme.

Concentrandoci adesso e brevemente sul versante prettamente artistico, una delle prime opere che realizzano le VNS Matrix è, nel 1992, il progetto *Game Girl* che poi prenderà il nome di *ALL NEW GEN*. Si tratta del tentativo di distruggere il dominio maschilista dei videogiochi attraverso la creazione di un gioco che ha come protagonista una donna non binaria. L'opera, nella sua versione interattiva realizzata a partire dal 1993 è stata esposta in molte mostre internazionali come installazione (Figura 1).

Nel 1997 a Kassel un gruppo di più di quaranta donne di formazione e provenienza differenti si riuniscono per otto giorni in occasione del First Cyberfeminist International, organizzato da Old Boys Network² all'interno della celebre manifestazione artistica *documenta X*. In quell'occasione per cercare di circoscrivere il concetto di cyberfemminismo e fornirne una definizione, viene redatto un manifesto di 100 anti-tesi o non definizioni che racchiude quello che il cyberfemminismo non è.

Fa parte del gruppo, che costituisce la prima alleanza cyberfemminista, anche Cornelia Sollfrank, una delle artiste legate ai primi sviluppi della net.art da una prospettiva femminista. La sua opera *Female Extension* è entrata di diritto nella storia della net.art e del cyberfemminismo: nel 1997 partecipa alla prima competizione internazionale dedicata alla net.art, promossa dal Museo d'arte contemporanea di Amburgo, iscrivendo duecento diverse artiste fittizie. Per ognuna di queste identità inventate, realizza un'opera d'arte da inviare al contest, affidandosi ad un software chiamato *Net.art Generator* che ricombinava casualmente pagine web; i due terzi dei partecipanti risultano essere donne, ma nessuna donna vince i premi in palio. Il progetto propone così una riflessione, molto attuale a quella data, sul concetto di opera, originale e autore, smascherando al tempo stesso l'incapacità della giuria di rendersi conto della natura del suo intervento e l'onnipresente dominio maschile nel mondo dell'arte e della rete.³

Nel 1999 Francesca da Rimini, una delle componenti di VNS Matrix, forma un nuovo collettivo artistico dal nome *Identity Runners*, insieme ad altre

² La prima organizzazione internazionale cyberfemminista fondata a Berlino nel 1997 da Susanne Ackers, Julianne Pierce, Valentina Djordjevic, Ellen Nonnenmacher and Cornelia Sollfrank. Lo stesso gruppo organizzerà poi altri due meeting sul cyberfemminismo: *Next Cyberfeminist International* a Rotterdam nel 1999 e quello di Amburgo del 2001 organizzato in realtà a scioglimento del gruppo già avvenuto.

³ Per approfondire l'intervento di Cornelia Sollfrank rimando a: Deseriis (2008); Bazzichelli (2006).

due artiste: la romana Agnese Trocchi e la newyorchese Diane Ludin. I primissimi passi del futuro collettivo di artiste avverranno a Roma, al Forte Prenestino, su cui si tornerà in conclusione di questo articolo.

Da "We are the future cunt" a fikafutura: la ricezione in Italia

La conoscenza in Italia di *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway appare immediata, almeno negli ambienti femministi, come testimoniato da un intervento di Rosi Braidotti in occasione di un convegno a Verona del 1990 dal nome *La differenza non sia un fiore di serra* in cui riferendosi al testo di Donna Haraway la filosofa italiana lo definisce «celeberrimo articolo intitolato *Manifesto for cyborgs*» (AA.VV., 1990, p. 29), dando quindi per assodata la condivisa conoscenza del saggio in questione ben prima della sua effettiva traduzione in Italia.

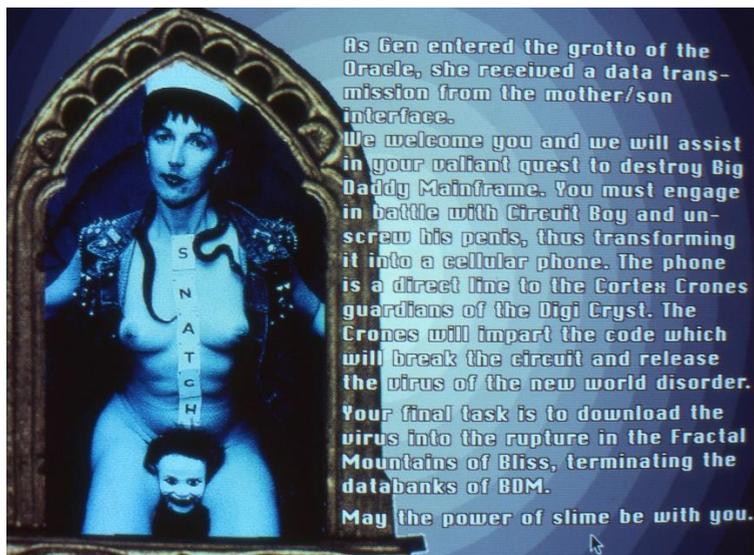
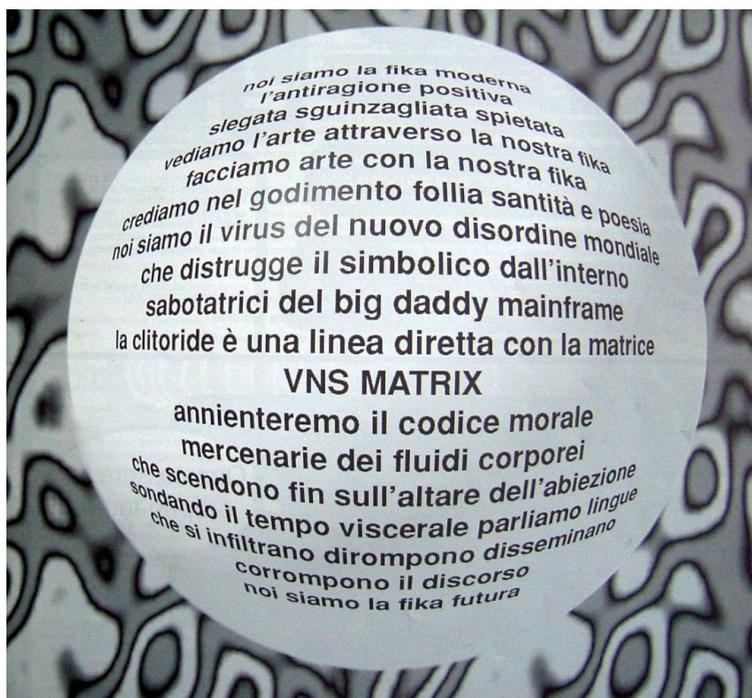
Rosi Braidotti è un'altra imprescindibile protagonista del femminismo degli anni Novanta, teorica del soggetto nomade (Braidotti, 1995) e fondatrice nel 1988 della School of Women's Studies presso l'Università di Utrecht. Nel corso degli anni Novanta ha una rubrica fissa sul mensile *Noi Donne*⁴, in cui con il suo sguardo esterno commenta i più importanti fatti politici e sociali italiani. È lei, ad esempio, a curare l'introduzione all'edizione italiana del celebre testo di Haraway che esce per Feltrinelli nel 1995, nella collana *Interzone* che, come si legge nel colophon del libro, si avvaleva della consulenza di E. "Gomma" Guanieri e Raf "Valvola" Scelsi.

Ermanno Guarnieri e Raffaele Scelsi sono tra i fondatori nel 1987 della rivista milanese «Decoder» che fino a metà degli anni '90 si confermerà quale punto di riferimento fondamentale per tutta la scena underground italiana, raggiungendo una tiratura di quasi 10000 copie per numero (Di Biase, 2017).

Nel 1988 Guarnieri e Scelsi costituiscono anche il nucleo fondante della casa editrice Shake che esisteva già dalla metà di quel decennio come gruppo interessato a sperimentare le connessioni tra arte, cyberpunk e controcultura. Ad inizio anni '90 la Shake traduce e fa conoscere al pubblico italiano una serie di testi epocali e importantissimi⁵ per la cultura cyberpunk.

⁴ La rubrica si chiama *Interstizi* e compare la prima volta nel numero di *Noi Donne* del maggio 1997.

⁵ Oltre a quelli citati nell'articolo, *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, curato da Raf Valvola Scelsi e pubblicato nel 1990.

Fig. 1 – VNS Matrix, *All new gen*, 1993Fig. 2 – VNS Matrix, *Manifesto Cyberfemminista*, 1991

Per quello che interessa in questa sede, il gruppo della casa editrice Shake ha rappresentato senza dubbio la via più importante per la diffusione in Italia del cyberfemminismo e del pensiero delle sue protagoniste. Ad esempio, nel 1997 viene pubblicato *Meduse Cyborg* che costituiva il terzo numero della versione italiana di *Re Search*, rivista californiana nata nel 1981 nel contesto del punk americano e affermatasi rapidamente come una delle più importanti della scena underground mondiale.

Il libro, che si era rapidamente imposto nella scena statunitense quale testo fondamentale del nuovo femminismo, ospitava una serie di interviste realizzate nel 1990, l'anno cioè della Guerra nel Golfo, ad un gruppo di artiste americane tra cui Carolee Schneemann, Valie Export, e la celebre attivista bell hooks che a quella data era in Italia ancora pressoché sconosciuta.⁶

Nell'introduzione all'edizione italiana scritta da Daniela Daniele, curatrice del volume, si chiarisce bene l'orizzonte teorico all'interno del quale si situa la raccolta di interviste: si tratta del tentativo di superare l'identità femminile così come viene prescritta dalla divisione dei generi, approccio che aveva caratterizzato molto femminismo della differenza degli anni Settanta, in favore di una moltiplicazione esponenziale delle identità possibili. Il riferimento, presente già nel titolo ed esplicitato nel testo, è al saggio del 1975 *Il riso della Medusa*, di Helene Cixous che viene definita la più anti-conformista delle teoriche femministe e che aveva già evidenziato l'impossibilità di incasellare la sessualità della donna all'interno di etichette e definizioni uniformi.

All'interno di «Decoder» si costituisce un collettivo femminista, Cromosoma X, che pubblica diversi articoli nella rivista iscrivibili nel filone cyberfemminista con riflessioni sul superamento delle differenze di genere o sulla maternità e che guardano, chiaramente, a Donna Haraway.⁷

Il numero 10 della rivista, pubblicato nel 1995, contiene uno speciale di 30 pagine dedicate al cyberfemminismo con, tra gli altri, un articolo a firma del collettivo VNS Matrix e un'intervista a Sadie Plant.

⁶ Le prime edizioni in Italia dei testi di bell hooks risalgono al 1998 quando vengono pubblicati *Elogio del margine* per Feltrinelli e *Scrivere al buio* per La Tartaruga. Entrambe le traduzioni sono di Maria Nadotti alla quale si deve la conoscenza e ricezione in Italia del pensiero della femminista statunitense.

⁷ Cromosoma X, *Identità fratturate*, «Decoder» n. 8, 1993; Cromosoma X, *Il cyborg come antimaterno le tecnologie di riproduzione tra liberazione e medicalizzazione*, «Decoder» n. 10, 1995.

Nel numero 11 viene proposta, invece, un'intervista a Rosi Braidotti in cui viene evidenziata la frizione in atto in Italia in quegli anni tra cyberfemminismo e femminismo della differenza, teoria che soprattutto nel nostro paese è sempre stata estremamente influente grazie agli importanti lavori di Luisa Muraro e Adriana Cavarero⁸. Si sottolinea, inoltre, la felice saldatura tra donne e tecnologia caratterizzante la nuova stagione femminista, in discontinuità con la precedente:

È presente un movimento di femministe o di postfemministe che ha un rapporto molto più positivo, più creativo con la tecnologia rispetto al vecchio movimento femminista che ha la tendenza a essere un po' tecnofobico, a percepire la tecnologia come un nemico potenziale, se non concreto, della liberazione femminile. [...] In Italia esiste un dibattito complesso e articolato sulla bioetica, in particolare sulla questione della riproduzione artificiale. [...] Però è vero, c'è un passaggio generazionale nel femminismo: adesso esiste un approccio alla macchina molto più ludico e in un certo senso leggero («Decoder», 1995, p. 851).

I nomi ospitati nelle pagine di «Decoder» rendono conto in maniera efficace della grande precocità con cui il gruppo recepisce le novità più interessanti del femminismo degli anni '90 e, di conseguenza, l'orizzonte teorico a cui guardano: per loro il femminismo è quello contemporaneo di Donna Haraway e Rosi Braidotti e non quello degli anni Settanta, come sottolineato da Marina Wonderwoman del collettivo milanese:

Il termine "femminista" a noi non piaceva molto in quegli anni. Per noi voleva dire sabot, gonnelloni, niente trucco, quindi era qualcosa di distante da noi, in cui non ci identificavamo... A noi piacevano i tacchi alti, i vestiti in latex, il trucco. Andavamo in giro con delle minigonne talmente corte che praticamente si vedeva il sedere. Così, all'interno di Shake nacque un altro collettivo, chiamato 'Cromosoma X' per ovvi motivi. Anche nella scelta del nome c'era la volontà di ammodernare dei concetti femministi. Volevamo tecnologizzare il femminismo (Rocca, 2020).

Nel 1997 il collettivo Cromosoma X decide di fondare una propria rivista, la più importante, o forse unica, in Italia sul cyberfemminismo che uscirà per soli due numeri, sempre per le edizioni Shake e come supplemento di Decoder. *We are the future cunt* è il verso che chiude il manifesto cyberfemminista e che dà il nome alla fanzine milanese: «Dichiaratamente

⁸ Tra le fondatrici, tra il 1983 e il 1983, del gruppo filosofico femminile *Diotima* di Verona, che rappresenta la principale comunità italiana sul pensiero della differenza femminile.

cyberfemminista e con una particolare vocazione antimaterna, FikaFutura è un titolo giocato direttamente in conflitto con quello del settimanale Donna Moderna e con tutto il perbenismo borghese dei “femminili” che ancora cercano di ammansirci di stereotipi graditi al patriarcato» (Plant, 2021, epub). Nei suoi due numeri, «Fikafutura» ospita in un interessante equilibrio il meglio del cyberfemminismo internazionale unito ad alcune voci del panorama italiano che si muove tra femminismo e scena underground. L’editoriale del primo numero chiarisce sin da subito i riferimenti politico culturali, dimostrando una conoscenza diretta dei testi di Donna Haraway e Rosi Braidotti, oltre che di VNS Matrix:

L’edito del primo numero di “Fikafutura” è il testo del manifesto di VNS Matrix [...] da una parte per dare senso un senso al titolo della rivista dall’altra perché ci sentiamo profondamente affini alle sorelle australiane, di cui peraltro condividiamo profondamente lo scopo: “investigare e decodificare le narrazioni del dominio e del controllo che accerchia la cultura tecnologia” («Fikafutura», 1997, p. 4).

Il *Manifesto Cyberfemminista per il XXI secolo* viene tradotto in italiano e pubblicato con la stessa modalità di quello di VNS Matrix (Figura 2): il testo è inserito in una sfera rosa contornata da simboli vaginali. Nello stesso numero, compare anche un’intervista alla scrittrice Kathy Acker e un articolo sull’artista Linda Dement; nel secondo e ultimo numero della rivista vengono pubblicate in copertina un’altra immagine delle VNS Matrix e, tradotte in italiano, le 100 antitesi redatte dall’Internazionale Cyberfemminista in occasione dell’incontro a Kassel nel 1997. Tra i ringraziamenti nel colophon di «Fikafutura», oltre ai prevedibili nomi di Donna Haraway e Rosi Braidotti, si legge quello di Francesca da Rimini, e Macchina, nickname di Agnese Trocchi, il cui percorso sposta il centro di questo racconto nella Roma di metà anni Novanta.

Agnese Trocchi e il contesto romano tra cyberfemminismo, attivismo e computer art

A metà anni Novanta Agnese Trocchi è una studentessa di lettere che di lì a breve prenderà una laurea in letteratura con una tesi sul femminile nella fantascienza, realizzata come un ipertesto rizomatico e orizzontale attraverso il linguaggio HTML, a dimostrazione di quanto sia le nuove tecnologie che la riflessione femminista siano interessi che le appartengono dagli albori di questa storia.

In occasione di un incontro organizzato presso l'Università La Sapienza di Roma conosce Av.A.Na BBS ed inizia a far parte del gruppo di attivisti e attiviste che gravita intorno al Forte Prenestino. Av.A.Na BBS, acronimo di Avviso ai Naviganti, è un gruppo fondato nel 1994 da persone con percorsi diversi, che in parte proviene dalla video arte, in parte nutre una particolare sensibilità per le nuove tecnologie, è legato al movimento studentesco della Pantera e gravita intorno al Forte Prenestino, uno dei nodi centrali per la cultura indipendente romana del decennio⁹. Le BBS, (Bulletin Board System) costituiscono la prima rete che permette a diversi computer di collegarsi tra loro per scambiare messaggi e condividere file e si trasformano rapidamente in veri e propri laboratori di sperimentazione collettiva: è in questi spazi autonomi e non su internet, all'epoca ancora molto elitaria, che si inizia a discutere di privacy, censura, controllo da parte dei governi, tecnocrazia (Gubitosa, 1999). Avana BBS inizia da subito ad organizzare corsi di alfabetizzazione digitale, incontri, realizza libri e riviste con l'intento di costruire uno spazio di comunicazione nuovo e di appropriarsi delle nuove tecnologie che iniziavano ad entrare in maniera massiccia nella vita quotidiana, trasformandole in strumenti utili per istanze libertarie (Mazzini, 2019).

Come dimostrato dal colophon di «Fikafutura» in cui compare tra i ringraziamenti, Agnese Trocchi conosce ed è in contatto con la redazione milanese e condivide con Cromosoma X l'interesse per un femminismo contemporaneo e cyberfemminista, slegato dalla tradizione degli anni Settanta, un femminismo che rivendica la pornografia, a cui interessano le identità fluide e queer.

Questi interessi trovano spazio, almeno parzialmente, all'interno di «Torazine», rivista underground, autoprodotta ed estremamente scanzonata che esce dal 1996 fino al 2001, di cui Trocchi è parte attiva sin dall'inizio. Nei diversi numeri della rivista vengono pubblicati, ad esempio, articoli sulla masturbazione, racconti pornografici, contributi sulla scena queer

⁹ Per comprendere meglio il ruolo di fondamentale catalizzatore che ha avuto il Forte Prenestino per la cultura, non soltanto romana, di intere generazioni, rimando al bel libro *Fortopia. Storie d'amore e autogestione*, pubblicato nel 2016 in occasione dei 30 anni dalla nascita del centro sociale e che raccoglie le testimonianze di tutte quelle persone che sono gravitate, cresciute e che si sono formate all'interno di quegli spazi. È un racconto che restituisce anche e soprattutto la componente umana e relazionale di quel luogo, imprescindibile scintilla per la fucina di idee e progetti che son nati al suo interno, che per ragioni di spazio e finalità di questo saggio non riesco qui a restituire come sarebbe opportuno.

skinheads e tanto altro ancora. Punto di riferimento per la nascita della rivista è, ancora, la milanese «Decoder», come ricordato da Stefano Rota Masada, del gruppo di *Torazine*:

Eravamo molto legati al giro milanese di *Decoder*: Marco Philopat, Gomma, Raf Valvola, erano tutti grandi amici, e ci aiutarono molto sia con consigli pratici che con dritte su come stampare e distribuire la rivista. In quel periodo *Decoder* stava scomparendo, credo che l'ultimo numero sia più o meno contemporaneo al secondo di *Torazine*, quindi se vuoi fu una specie di passaggio di testimone.

Decoder come riferimento aveva tutta quella cultura nordeuropea tipo gli Autonomi, la fantascienza mischiata coi Grundrisse di Marx, Berlino, il cyberpunk... Era una rivista molto politica, mentre *Torazine* aveva un'impostazione più americana e fu subito chiaro che avrebbe fatto tabula rasa. Non so come dirti, non ci interessava "costruire un mondo migliore" (Mattioli, 2019).

Su uno degli ultimi numeri della rivista viene ospitato un racconto di Francesca Da Rimini, con lo pseudonimo GashGirl, tradotto da Agnese Trocchi, in cui viene riportato un estratto delle esperienze dell'autrice su Lambda-Moo,¹⁰ mondo virtuale in modalità testuale all'interno del quale l'artista aveva sperimentato per circa 4 anni.

In quegli stessi anni di sperimentazioni e creatività Agnese Trocchi collabora anche ad un paio di numeri di un'altra rivista, «Simultaneità», fondata da alcuni membri di Avana tra cui Stefano Lotti, in cui fa confluire i suoi interessi per le riflessioni cyborg e femministe. Nel numero 2/3 del 1998 viene pubblicato con lo pseudonimo di Macchina un articolo dal titolo *Sesso contro l'impero* in cui inserisce riflessioni sulla relazione tra sesso, macchine e corpi, con citazioni dell'artista Stelarc e di Stalker, il celebre film Andrej Tarkovskij uscito nel 1979.

All'interno di Av.A.Na la parte più artistica e creativa era rappresentata da Manolo Luppichini, che aveva fondato la Chiesa dell'Elettrosafia, una delle prime realtà a Roma a lavorare con la manipolazione video¹¹. Dall'incontro tra Manolo Luppichini e Agnese Trocchi, una sinergia quindi tra un interesse prettamente visivo e che proviene dalla video arte e uno

¹⁰ Si tratta di uno dei primi Moo (Multiple Oriented Object) di solo testo creati nella rete, all'interno dei quali si costruiscono degli ambienti condivisi e giochi di ruolo. Questo tipo di sperimentazione era già iniziata con VNS Matrix verso il 1991 e poi, continuata, negli anni successivi, da Francesca da Rimini. Per approfondimento rimando a Deseriis (2008).

¹¹ La chiesa dell'Elettrosafia nasce nel 1990 dall'incontro tra Manolo Luppichini, Massimo De Felice e Robert Chroschicki.

strettamente legato alle nuove tecnologie, si sviluppa la sperimentazione con video e montaggio durante i rave capitolini: nascono così i N.T.S.C. (Nuclei Techno Sovversivi Confederati).

In occasione di questi eventi, con Koast e Loop, altre due membri di Av.A.Na BBS, Agnese Trocchi realizza un software, chiamato lo *Sparaconcerti* che proietta in loop dei testi preparati in precedenza. A questa proiezione di testi si aggiunge un videoregistratore, un mixer video e una telecamera:

Nella festa portiamo: mixer video, computer, videoregistratori, telecamera, proiettore e monitors, all'inizio, abbiamo dovuto imparare a districarci in un dedalo di cavi selvaggi; con un mixer ad almeno tre entrate potevamo proiettare i testi del computer, le immagini dal videoregistratore e le riprese del momento con la telecamera, sovrapponendo i tre livelli e creando un dispositivo caotico che consentisse un live set di immagini che andavano a mixarsi in tempo reale con i testi creando ai nostri stessi occhi piccole epifanie inaspettate, esplosioni di senso stupefacenti, e, se fosse possibile una sintassi del caos sembrava quasi tramite il live set video, di coglierne in alcuni momenti un ordine virale (Trocchi, 2010).

Il videoregistratore riproduce immagini registrate e selezionate dal flusso di programmi televisivi, la camera riprende porzioni di quello che accade live durante il rave: dettagli dei mixer, delle mani dei dj, qualche frammento video dalla dance floor e gli oggetti del *Teatrino elettrosofico* (Figura 3), in cui su un giradischi acceso vengono posizionati oggetti, scelti e movimentati anche grazie alla partecipazione libera del pubblico.¹² Nelle immagini tratte dai pochissimi frammenti video rimasti di quelle esperienze si può vedere il *Teatrino elettrosofico*, e un frammento della sovrapposizione di immagini che veniva realizzata live: si tratta del volto in primo piano di una bambola a cui viene sovrapposta la *Sparaconcerti* che in questo screenshot sta proiettando la parola "chiudere" (Figura 4).

¹² Sperimentazioni simili, negli stessi anni, sono condotte anche da *Fluid Video Crew*, altro gruppo romano le cui esperienze si intrecciano, sempre al Forte Prenestino, con quelle delle realtà oggetto di questo studio: «I Fluidi costituiscono – durante le loro performance – un *set live*, dove telecamere sparse in un determinato contesto (per esempio il Forte Prenestino) veicolano immagini a un mixer e vengono sottoposte in diretta a "miscugli" di supporti, ripassaggi continui, sporcature» (Canevacci, 1999, p. 103).



Fig. 3 - Screenshot dal video *Mani nel cemento*, NTSC, *Teatrino Elettrosifico*, seconda metà anni Novanta



Fig. 4 - Screenshot dal video *Liveset-livedools*, NTSC, seconda metà anni Novanta

La sovrapposizione di diversi layers ricorda le impaginazioni grafiche della rivista «Torazine» in cui, similmente, immagini di diverse provenienze, in un mix di linguaggi eterogenei, sono stratificate le une sulle altre (Figura 5). È grazie all'esperienza maturata in occasione dei rave che nasce l'idea di creare Candida TV, la prima tv Elettrodomestica, di cui Agnese Trocchi e Manolo Lupicchini sono tra i fondatori assieme ad altre persone che provengono da esperienze e realtà eterogenee seppur coerenti, come cinema underground, teatro di strada, radio indipendenti, progettazione architettonica, controcultura pop ed editoria indipendente.

Col modificarsi della scena e col dirigersi alla fine dell'alba, verso un nuovo giorno, nella lunga transizione dell'albeggiare, alcuni di noi hanno preferito prendere in mano le telecamere, sganciarle dalla consolle e cominciare a navigare nella luce spettrale dei capannoni industriali al mattino, questo nuovo giorno è adatto per infettare le trasmissioni audiovisive istituzionali, mediante la creazione di brevi montati frutto delle esperienze in presa diretta che solo la lunga notte del rave ci ha consentito di esperire, così quelli che erano NTSC si sono riformattati nel gruppo editoriale televisivo di CANDIDA La TV Elettrodomestica (Trocchi, op. cit.).

Stimolo ulteriore per la costituzione di Candida è stato *l'OFF Overdose Fiction Festival*, organizzato per tre anni al Forte Prenestino a partire dal 1997 in cui per tre giorni si alternavano proiezioni di video, installazioni audio-video dislocate per tutto il forte, esperimenti visuali coinvolgendo anche realtà di risonanza internazionale. Questa la testimonianza di Agnese Trocchi sull'esperienza:

Durante la tre giorni del festival abbiamo creato negli spazi del centro sociale una televisione a circuito chiuso, disseminando corridoi e stanze di televisori collegati via cavo antenna: Offline TV (così si chiamava la televisione) aveva un suo palinsesto trasmesso dalla regia centrale: una traballante ed elettrodomestica architettura di videoregistratori e monitor sulla quale ognuno poteva mettere le mani, ma soprattutto, a cui collegare la propria telecamere per mandare immagini catturate altrove (Pasquinelli, 2002, p. 105).

L'intento era di abbandonare l'idea del video come strumento per documentare la realtà per aprirsi ad uno spazio libero per narrazioni di altre possibili realtà, di altri mondi e visioni. In occasione dell'OFF del 1999 vanno in onda le prime due trasmissioni pilota di Candida TV, che da dicembre 1999 avrebbe iniziato a trasmettere su Teleambiente, un'emittente televisiva del Lazio, per un totale di nove settimane, in onda il sabato sera in prima serata per un'ora. I contenuti sono vari ed eterogenei, in

maniera analoga alle trasmissioni delle TV commerciali che cercano di sovvertire: notizie, musica, cinema, temi culturali e contributi di vario tipo inviati dagli spettatori, che permettono così di realizzare una reale televisione collettiva e autogestita.



Fig. 5 - «Torazine», maggio 2000

Identity Runners: corpi digitali di fine millennio

Nella stessa edizione di OFF viene realizzata una performance che in qualche modo sancisce l'atto di nascita del collettivo *Identity Runners*, costituito come detto in precedenza da Francesca da Rimini, Agnese Trocchi e Diane Ludin, la cui primissima collaborazione è da individuare nella partecipazione ad una performance di fakeshop¹³ all'interno del n5m3¹⁴ di

¹³ Dalla descrizione dell'OFF del 1999: «un gruppo di creativi newyorchesi che organizzano netstrike in appoggio degli zapatisti, scrivono programmi per i floodnet, occupano gonfi palazzi nel centro di manatthan.»

¹⁴ Next five minutes, festival che, nella sua terza edizione, si era tenuto ad Amsterdam nel 1999 e riuniva artisti dissidenti e attivisti dei media da tutto il mondo

Amsterdam che «ci diede l'ispirazione per dare il via a identity runners qualche mese dopo»¹⁵.

Diane Ludin è un'artista, scrittrice e poetessa di New York, che aveva studiato disegno, in quegli anni seguiva un corso di Computer Art alla Parsons High School Of Design e già dal 1996 utilizzava la rete come fonte di immagini e di sperimentazione. Francesca da Rimini, parallelamente all'attività con VNS Matrix, aveva sviluppato altri progetti in solitaria, tra cui, nel 1998 *Dollspace*, un ipertesto che conteneva animazioni, immagini e testi. In occasione dell'OFF Diane Ludin, grazie alla collaborazione con il fake-shop mandava da New York attraverso lo streaming di Real video¹⁶, le immagini di una donna che si cuciva le gambe, che arrivavano nella sala del Forte Prenestino attraverso la rete di Avana BBS, contemporaneamente Antonio Veneziano¹⁷ coordinava un gruppo di attori e attrici che metteva in scena una rivisitazione dell'Eliogabalo di Antonin Artaud. Agnese Trocchi, che era in sala regia e mescolava nel tubo catodico le immagini dei corpi digitali che arrivavano da oltreoceano e i corpi in azione al Forte, ricorda: «La performance si interruppe brutalmente quando alcuni attivisti del SOT¹⁸ che ci consideravano alleati del capitale visto che usavamo i suoi strumenti (Internet, telecamere, video) irrupero in sottoscrizione sprangando la gente e rubando i soldi».¹⁹ Della performance, che come la maggior parte degli esempi riportati in questo saggio aveva un carattere effimero di cui purtroppo non son rimaste tracce se non nel ricordo dei protagonisti, è stato possibile recuperare solo una breve sequenza delle immagini che Diane Ludin mandava da New York. Si tratta di un'inquadratura statica e fissa, compatibile con la banda limitata del tempo, in cui una donna seduta su uno sgabello in una stanza dai muri bianchi tiene le gambe unite e le cuce tra di loro con dei lenti gesti della mano. Questa una breve descrizione della performance scritta all'epoca da Agnese Trocchi e conservata nel sito dell'OFF:

[...] Guardati intorno, stanno creando un deserto e lo chiamano pace, noi abbiamo altri progetti per te. L'imperatore ti guarda per catturarti nei lacci della sua impotenza, e noi lo confondiamo con un gioco di specchi mediatici. Alteriamo gli stati

¹⁵ Conversazione con l'artista e Diane Ludin, 27 giugno 2022

¹⁶ È uno dei primi programmi, sviluppato nel 1997, che consentiva lo streaming attraverso le reti internet.

¹⁷ Esponente del gruppo Candida TV.

¹⁸ Spazio Sociale Tiburtino, un collettivo romano di matrice comunista.

¹⁹ Conversazione con l'artista, 27 giugno 2022.

vivendo nella precarietà'. Sei pronto a perdere la tua certezza di realtà? I frammenti organici che si aggirano nell'installazione corporea vengono ripresi da telecamere e spediti in rete con la collaborazione del fakeshop, un gruppo di creativi newyorkesi che organizzano netstrike in appoggio degli zapatisti, scrivono programmi per i floodnet, occupano gonfi palazzi nel centro di Manhattan. Portare lo strumento alle sue estreme conseguenze, stressare il media oltre i suoi limiti tramite la connessione con altri media, stressare gli organi oltre i loro limiti tramite la connessione con altri organi, stressare gli spazi che divengono irricognoscibili. Entrate nel labirinto di carne e silicio, può darsi, tuttavia, che non troverete più l'uscita (Trocchi, 1999).

Uno dei primissimi progetti a cui lavora *Identity Runners* è *Refleshing the body*, allo stesso tempo un'opera di net.art e una performance live presentata in diverse occasioni. Si tratta di un progetto polivocale che esplora le forme possibili dell'identità femminile nell'era digitale e che viene portato avanti dal collettivo per diversi anni. All'interno di una struttura web, le tre autrici sviluppano tre personaggi, Efemera, Discordia e Liquid Nation, che sulla rete assumono la forma di testi immagini, suoni e video. (Figure 9-10)

Una ricostruzione precisa di come appariva il sito, ormai offline, è fornita da Yvonne Volkart in occasione della mostra *Double Life*²⁰, una delle occasioni espositive del progetto:

Entering the start page of the work, you see three parallel sectors corresponding to these names with picture, running text structure and hypertext structure. In the lower part, the name *Metrophage* is repeated by all of them. If you click on this, you find yourself in a kind of microcell structure. If you read the texts with their similar poetry and click through the hypertexts and image architecture, you become increasingly lost in this labyrinth and forget which texts belong to whom. Everything seems to be the output of a single identity, despite the different names, images and texts. The entire web architecture is polyvocal, furnished with excerpts from various contexts: scientific (e.g. pictures from genetic engineering laboratories), theoretical (e.g. sentences from Donna Haraway), activist, and all the diverse text material that the three have exchanged in chats, e-mails, telephone conferences, real life performances, etc. (Volkart, 2001, p. 49).

La finalità del progetto è di immaginare una riarticolazione del corpo

²⁰ Mostra realizzata a Vienna nel giugno del 2001. Altra mostra, all'incirca contemporanea, in cui viene presentato il lavoro è *Cyberfem Spirit - Spirit of Data*, nel novembre del 2001 ad Oldenburg.

femminile e dei suoi desideri nell'era digitale, un corpo che appare moltiplicato e frammentato e che risulta solo suggerito.

La performance era costituita invece da un live set, similmente a quelli realizzati da Agnese Trocchi in occasione dei rave, in cui musica e diverse stratificazioni di immagini vengono proiettate e montate in diretta.

Il nuovo millennio è però iniziato, *Identity Runners* è già un prodotto di Internet, realizzato grazie alle possibilità offerte dalla rete e dall'incontro di tre artiste situate ai lati opposti del pianeta che dialogano attraverso il computer. Creano la loro rete attraverso un costante rapporto epistolare elettronico, utilizzano le tecnologie più avanzate disponibili in quel momento ma a ben guardare stanno, anche loro, tessendo una tela:

Per tessere motivi complessi un solo paio di mani non è sufficiente, pertanto la tessitura tendeva a essere un lavoro comunitario, sociale, che forniva occasioni di chiacchiere e pettegolezzi. Era già un campo multimediale: cantando, raccontando storie e ballando durante il lavoro, le filatrici, tessitrici e ricamatrici facevano letteralmente networking (Sadie Plant, 2021, epub).

In conclusione, vorrei brevemente provare a sintetizzare perché ritengo il percorso di Agnese Trocchi particolarmente interessante.

Si tratta di un'artista ancora poco indagata tra chi si occupa di arte in relazione ai mondi digitali; ancora meno note sono le sue primissime sperimentazioni degli anni Novanta senza le quali neanche le successive opere realizzate con *Identity Runners* sarebbero state possibili.

Tra i suoi interessi, quello della contaminazione tra arte e femminismo, è un ambito, in Italia, estremamente controverso: se i rapporti tra arte e femminismo in Italia sono stati sin dagli anni Settanta complessi e poco lineari²¹, non si può dire che le cose siano sensibilmente migliorate nel decennio preso in esame in cui prevale, anche in ambito artistico come in quello della società civile, l'idea che il femminismo sia qualcosa di anacronistico e non più attuale.

Agnese Trocchi si è dimostrata estremamente ricettiva verso le teorie più innovative del femminismo a lei coevo, rivelandosi una delle poche artiste

²¹ Per approfondire i rapporti arte e femminismo in Italia, anche in relazione al diverso contesto statunitense dove questa saldatura è da sempre più semplice, rimando a Seravalli (2013), Perna (2013). Pesa sicuramente nel nostro paese anche una figura come Carla Lonzi e la forte cesura nel suo percorso tra critica d'arte e femminismo.

in grado, in Italia, di ibridare tali teorie con un'attenzione ai linguaggi tecnologici più aggiornati e una sensibilità per la componente visiva.

Tutto questo è stato possibile grazie al suo essere *situata*²² in un campo liminale, contaminato dalle sperimentazioni di video arte e connotato da una forte consapevolezza politico-sociale che vedeva nelle nuove tecnologie una possibilità più che un pericolo. I contatti con la scena internazionale, come nel caso di *Identity Runners*, e il contesto politico sociale all'interno del quale si muoveva hanno innescato una commistione di linguaggi e sguardi altrimenti impensabili.

Quello descritto in queste pagine è solo uno dei tanti racconti possibili sulla cultura (e controcultura) italiana degli anni Novanta che ha avuto nei centri sociali un'enorme fonte creatrice di innovazione e cambiamento. Si tratta, probabilmente, dell'ultima stagione analogica di un mondo ancora in grado di immaginare futuri diversi e alternativi, una rete di corpi e saperi che ha saputo imprimere un segno tangibile nella storia e che si è infranta per le strade di Genova nel luglio 2001.²³

*Agnese Trocchi ad oggi ancora collabora al progetto *Identity Runners* con Francesca Da Rimini e Diane Ludin e, con il gruppo C.I.R.C.E. (circex.org <<http://circex.org>>) si occupa di pedagogia hacker e di approcci critici e libertari alle tecnologie digitali.

²² Il termine si riferisce all'espressione saperi situati coniata da Donna Haraway (1995).

²³ Riflessione ampiamente condivisa da tanti protagonisti di quella stagione e confermata anche da Agnese Trocchi stessa, AA.VV. (2021b).

Bibliografia

AA.VV. (2016), *Fortopia. Storie d'amore e autogestione*, Ed. Fortepressa – La Bagarre Onlus, Roma, 2016.

AA.VV. (2021a), *Detonazione! Percorsi, connessioni e spazi altri nella contro-cultura romana degli anni novanta*, Rave-up Books, Roma.

AA.VV. (2021b), *Millennium bug. Una storia corale di Indymedia Italia*, Alegre, Roma.

VNS Matrix (1991), *The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, in Sollfrank C., a cura di (2020), *The beautiful warriors. Technofeminist Praxis in the Twenty-First Century*, Autonomedia, New York.

Bandera, P., Valtorta, L. (2011), *Manuale di cultura industriale: socio-patologia musicale dagli anni settanta al ventunesimo secolo*, Shake, Milano.

Bazzichelli, T., Kerckhove, D., de (2006), *Networking: la rete come arte*, Costa & Nolan, Milano.

Canevacci, M. (1999), *Culture extreme. Mutazioni giovanili nei corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma.

Braidotti, R. (1995) *Introduzione. La molteplicità. Un'etica per la nostra epoca, oppure meglio cyborg che dea*, in Haraway (1995).

Braidotti, R. (1996) *Madri, mostri e macchine*, Manifestolibri, Roma.

Braidotti, R. (2020), *Volti e luoghi: i soggetti nomadi nelle fotografie*, in Magini, E., Perrella, C. (2020), *Soggetto nomade: identità femminile attraverso gli scatti di cinque fotografe italiane*. catalogo della mostra, (Prato, 14.12.2018-08.03.2019), Nero edizioni, Roma.

Caronia, A. (2008), *Il Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano.

Conte L., Ugolini P., Canziani C. (2021), *Io dico io - I say I*, catalogo della mostra, (Roma, 01.03.2021-05.06.2021), Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo.

Demaria, C. e Violi, P. (a cura di) (2008) *Tecnologie di genere. Teorie, usi e pratiche di donne nella rete*, Bononia University Press, Bologna.

D'Isa F. (2021), *Sadie Plant e la rivoluzione informatica al femminile*, «che fare», <https://www.che-fare.com/almanacco/societa/tecnologia/femminismo-donne-informatica-plant/>.

Da Rimini F. (1996), *VNS Matrix - Cyberfeminists*, «Artwork Magazine» n. 33, pp. 8-9.

De Angelis, R. (2005) *Iperurbs. Roma: visioni di conflitto e di mutamenti urbani*, DeriveApprodi, Roma.

Del Frate, E. (2021), *Millennium bug: una storia corale di Indymedia Italia*, Edizioni Alegre, Roma.

Deseriis, M., Marano, G. (2008), *Net. Art: l'arte della connessione*, Shake, Milano.

Di Biase, A. (2017), *Alle origini della rivista DECODER, nella Milano underground anni Ottanta*, «vice», <https://www.vice.com/it/article/7x454g/alle-origini-della-rivista-decoder-nella-milano-underground-anni-ottanta>.

Di Corinto, A. (2017), *Hacker e BBS, centri sociali, reti civiche: chi (prima di Internet) ha diffuso la telematica amatoriale*, <https://arturodicorinto.medium.com/hacker-e-bbs-centri-sociali-reti-civiche-chi-prima-di-internet-ha-diffuso-la-telematica-e2e509741594>.

Evans, C. L. (2015), *Le prime cyberfemministe*, «vice», <https://www.vice.com/it/article/4xnpdj/la-storia-delle-prime-cyber-femministe>.

Haraway, D.J. (1995) *Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.

Ippolita (2021), *Cyberfemminismo e controcultura. Un attacco incendiario alle illusioni umane di immunità e integrità*, «not» 24 giugno 2021, <https://not.neroeditions.com/cyberfemminismo-e-controcultura/>.

Mattioli, V. (2016), *Ricordando Luther Blissett, 1994-1999*, «Prismo», <http://www.prismomag.com/intervista-luther-blissett/>.

Mattioli V. (2019), *Rave, droga e degenero: la storia della rivista underground italiana più estrema di sempre*, «Vice», https://www.vice.com/it/article/kw49xa/vita-vera-torazine-rivista-underground-italiana-432_

Mazzini F. (2019), *AvANa. Avvisi Ai nAvigAnti (@forteprenestino.net)*, http://storieinmovimento.org/wp-content/uploads/2019/04/Zap45_15-Voci2.pdf_

Pasquinelli, M. (2002), *Media activism: strategie e pratiche della comunicazione indipendente, mappa internazionale e manuale d'uso*, DeriveApprodi, Roma.

Perna, R. (2013), *Arte, fotografia e femminismo in Italia negli anni Settanta*, Milano, Postmedia Books.

Plant, S. (2021), *Zero, uno: donne digitali e tecnocultura*, Luiss University Press, Roma.

Reiche, C., Kuni, V. (2004), *Cyberfeminism, next protocols*, Autonomedia, New York, London.

Richardson, J. (2004), *Anarchitexts: essays in global digital resistance*, Autonomedia, New York.

Rocca, C. (2020), *Tecnologizzare il femminismo: storia di Fikafutura*, «vice», https://i-d.vice.com/it/article/93wyb8/storia-collettivo-fikafutura-cyber-femminismo_

Seravalli, M. (2013), *Arte e femminismo a Roma negli anni Settanta*, Biblink, Roma.

Stone, A.R. (1997) *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano.

Timeto, F. (2009), *Per una teoria del cyberfemminismo oggi. dall'utopia tecnoscientifica alla critica situata del cyberspazio*, «Studi culturali», anno VI, n. 3.

Timeto F. (2021), *Ada amava i microbi. Rileggere Zeros + Ones di Sadie Plant oggi*, <http://www.technoculture.it/ada-amava-i-microb/>.

Trocchi A. (2010), *Esperienze RetinoAcustiche*, <https://www.newmacchina.info/wp/vite-precedenti/vite-precedenti-vite-precedenti/esperienze-retinoacustiche/>.

Turkle, S. (1997), *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano.

Verde, G., Caronia, A. (2007), *Artivismo tecnologico: scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS, Pisa.

Von Oldenburg, H., (2001), *Cyberfem spirit - spirit of data*, catalogo della mostra (Oldenburg, 01.12.2001-13.01.2002), Oldenburg.