

Claudia Attimonelli

## Techno-logie incarnate II. *Fetish, teorie e videoclip.*

Nel corso del 1999 e del 2000 MTV propose sporadicamente nella rotatoria dei video notturni l'opera in formato televisivo e dunque ridotta a meno della metà degli undici minuti originali, dell'ormai affermato Chris Cunningham per la traccia di Aphex Twin, *Windowlicker*<sup>1</sup>. Molto è stato scritto di questo lavoro che dissacrava in maniera perturbante il mondo ipostatizzato dei video hip hop legati a stilemi sessisti, fallocentrici e omofobici, nonchè imbrigliato negli stereotipi del *gender* che Cunningham riusciva a ribaltare proponendo una visualità *gender- and race-switching* e *black female oriented*. L'incarnazione di questi intenti è ravvisabile sia nel balletto interpretato dalla controfigura di Aphex Twin - con tanto di ombrello recante il suo logo - coniato sui celebri passi di Michael Jackson in *Beat it*<sup>2</sup>, sia dai volti e dai corpi in primo piano delle ballerine. Costoro vengono riprese dal regista secondo i canoni del *playa prinzip*, così definito da Kodwo Eshun, teorico dell'afrofuturismo, e stante ad indicare uno dei topoi dei video hip hop: la location della spiaggia<sup>3</sup>, i corpi seminudi, la pelle madida. Ma i volti su questi corpi non sono di donne nere o iperrealmente abbronzate la cui fronte, imperlata di goccioline di sudore, scuote al ralenti chiome fluenti e bagnate, bensì il volto luciferino dello stesso Aphex Twin sistemato quasi come un logo sul collo delle ballerine. La stessa strategia era stata adottata dal precedente successo videoartistico di Cunningham sempre per Aphex Twin, il video horror *Come to Daddy*<sup>4</sup>. Qui sono delle moleste ragazzine con grembiale da scuola in corsa verso la telecamera a ostendere, secondo proporzioni vicine al nanismo, il volto dalla risata sardonica di Aphex Twin, marchio del video nonchè firma apposta da Cunningham alle sue collaborazioni con il dj musicista di origine irlandese<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Aphex Twin, *Windowlicker*, Warp 1998, diretto da Chris Cunningham.

<sup>2</sup> Michael Jackson, *Beat it*, Epic Records 1982, regia di Bob Giraldi.

<sup>3</sup> East o West Coast americana, ciascuna con i propri tratti distintivi per i quali si rimanda a Birgit Richard, *Repräsentationsräume: kleine Utopien und weibliche Fluchten. Grotesken im HipHop-Clip*, in *Clipped Differences, Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo*, a cura di Dietrich Helms e Thomas Phleps, Transcript, Bielefeld 2003.

<sup>4</sup> Aphex Twin, *Come to daddy*, Warp 1997, diretto da Chris Cunningham.

<sup>5</sup> Cunningham vanta variegata collaborazioni con i maggiori artisti musicali mainstream e underground; fra questi ricordiamo Madonna per *Frozen*, Björk per *All is full of love*, Squarepusher per il paranoico *Come on my selector*; è anche autore di pubblicità quali quella della Playstation dove l'attrice è un androide deformato ad arte da sembrar vero, quella della Telecom Italia, il cui attore è Leonardo Di Caprio e

Nell'estate 2005 Torino ha ospitato il Trafficfestival<sup>6</sup>, kermesse incentrata sul connubio tra cultura musicale e visuale che ha visto la partecipazione eccezionale di Cunningham e Aphex Twin insieme, entrambi impegnati in una performance che ha ridisegnato ancora una volta i confini della pratica del vjing in un rapporto teso e reso sempre più ibrido e complesso con il djing.

In virtù di un mixaggio esperto su microcampionamenti di immagini, volto a riscrivere del tutto sequenze di videoclip al pubblico già note, mostrando come le tecniche di manipolazione connesse alla musica funzionino, attraverso software analoghi, anche per le tracce video, Cunningham ha dato prova di montaggi apparentemente impossibili dal punto di vista tecnico in tempo reale e capaci di raccontare *ex novo* il contenuto di alcuni suoi celebri videoclip. A ciò s'è voluto aggiungere un intervento performativo raramente straniante. Mentre alla consolle Aphex Twin suonava incorniciato da tre megaschermi, le cui immagini erano pilotate da Chris Cunningham nascosto ad armeggiare con mixer video e comandi visuali, sono stati trasportati a spalla da due buttafuori e lasciati ai lati della consolle due manichini di donne di cui nel trasporto si vedevano solo i monconi delle gambe in calzettoni e ballerine, sormontati da ampie gonne bianche. Usciti di scena i due uomini, la coppia di quelli che sembravano essere automi è rimasta in posizione *off* per attivarsi di lì a poco e dare inizio ad una danza che seguiva le ritmiche ora incalzanti ora oniriche suonate da Aphex Twin. Le movenze classiche delle due danzatrici in carne e ossa venivano trasmesse in presa diretta e remixate in tempo reale dallo stesso Cunningham che smistava sui tre schermi sequenze differenti del complesso visuale che si offriva al pubblico dal palco. La sorpresa era data proprio dai volti delle danzatrici le cui espressioni recavano i tratti e il riso beffardo e pietrificato di Aphex Twin: indossavano le maschere di *Come to Daddy* e *Windowlicker*, questa volta adoperate *dal vero* in scena.

La trasmigrazione di personaggi ideati per popolare l'immaginario *hard-dark* di *Come to Daddy* così come quello *transgender* di *Windowlicker* e che ora danzavano *live* sul palco al cospetto di un pubblico che li conosceva già dai videoclip quali icone orrorifiche, evocava un non-so-che di autentico e macabro all'unisono. La traduzione con

---

all'interno della quale Cunningham porta alla luce il suo personale omaggio deleuziano al divenire-insetto. Cfr. [www.director-file.com/cunningham/](http://www.director-file.com/cunningham/)

<sup>6</sup> [www.trafficfestival.com](http://www.trafficfestival.com)

“il conferimento [di] un effetto di realtà a queste figure immateriali”<sup>7</sup> incarna la realizzazione di desideri e voluttà visuali ma decreta anche l’alienazione fino al feticismo di sezioni del corpo, rese grottesche o iperconnotate sessualmente nei video, una volta che l’immagine si traduca da bit numerici a molecole carnali.

È pur sempre una questione di pelle e superficie quella che attraversa la vicenda delle ballerine della performance del Trafficfestival, solo apparentemente emigrate, per effetto di un processo di narrativizzazione mediatica dal videoclip al palcoscenico, ma invero personaggi creati appositamente per dare un corpo in carne ed ossa ai protagonisti di un video musicale con il quale essi non hanno alcun rapporto se non quello della maschera e del volto. Da questo gioco di pelle ha inizio l’indagine intorno ad alcune superfici tecnologiche e mediatiche.

Come osserva Francesca De Ruggieri nel capitolo di *Tecnologie incarnate* dedicato allo sguardo sul corpo - che può essere, fra gli altri, uno sguardo cinematografico così come fotografico - ricordando Baudrillard in *Lo scambio simbolico e la morte*:

“Pelle e pellicola condividono la stessa origine latina *pēllis*, ed entrambe suggeriscono l’idea di un continuo passaggio fra interno ed esterno, una porosità che ne fa dei media *di contatto e scambio*”<sup>8</sup>.

La comune origine condivisa dalla pelle del corpo umano con la pellicola su cui s’impressionano film e fotografie e il loro rapporto con le tecnologie digitali ci ha suggerito un percorso nell’ambito della video arte che si è incarnato in un breve videoclip dal titolo *Lipstick project*. È la prima parte di un progetto intorno e sulla pelle ostentata attraverso tre diversi tipi di immagini: un disegno digitale, delle riprese da una videocamera digitale e delle fotografie digitali. Ho realizzato il disegno a dito libero, cioè sulla *touch pad* del laptop, la piccola superficie digitosensibile che, sfiorata, visualizza il puntatore sullo schermo; non ho adoperato un programma per disegnare bensì uno nato per ritoccare immagini, Corel Photo House; usandolo come programma da disegno è possibile esperire le potenzialità non contemplate dal software sovvertendone i fini secondo le comuni pratiche del *misuse*, del *disadattamento* e della *rimediazione* delle

---

<sup>7</sup> De Ruggieri tratta questo argomento a proposito dell’operazione di marketing e comunicazione che ha visto l’eroina Lara Croft trasmigrare dal videogame *Tomb Raider* al mondo del cinema e della moda con lo stile *militare*. Francesca De Ruggieri, *Tecnologie incarnate*, Meltemi, Roma 2004, pag. 127.

<sup>8</sup> Ivi, pag. 111.

pratiche tecnologiche. Questa scelta, originata come una delle molteplici risposte all'interno della nota questione intorno alle apparenti illimitate opzioni offerte dai software, che siano per creare musica, immagini e documenti di ogni genere, si è andata configurando come vera scelta estetica che ha dato la cifra al videoclip stesso, connotando come punti di forza i tratti che a tutta prima si erano mostrati quali limiti alla realizzazione del movimento per ogni diversa *slide*. L'aporia delle illimitate opzioni estetiche offerte dai software, come fa notare De Ruggieri nell'ambito dei videogame<sup>9</sup>, inscena, al contrario, per l'utente una selezione di scelte in un certo qual modo limitate e obbligate perchè, infatti, inserite in una sequenza di numerosissime ma non infinite possibilità e combinazioni.

Un ruolo similmente ambiguo è quello interpretato dall'eccessiva perfezione, pulizia e superficialità – nel senso di risolversi sulla superficie *bidimensionale* dell'oggetto - della qualità delle immagini digitali. Una mancanza di spessore sovente ascritta tanto alla professionalità di chi crea tali immagini quanto alla loro materica imperscrutabilità. Le immagini digitali, prive dell'aura loro conferita dalla profondità storica o culturale che sembra provenire dall'interno, dal profondo dell'oggetto con il proprio peso e odore dati dal materiale - tela, plastica, carta, vinile, tempera, lastre – con i segni propri del tempo che le diverse opere recano con e su di sé<sup>10</sup>, ebbene nonostante manchino ontologicamente di questi elementi sulla loro piatta superficie di supporti digitali, trasmettono dati che sono capaci di restituire sul piano metalinguistico e semiotico la ricchezza della propria storia. I dati, quando li *apriamo* cliccando sull'icona o sul nome, performano il loro stesso darsi e si mostrano, rendendo così parte dell'opera che si va realizzando l'effetto scelto tra le opzioni. Questa è la direzione intrapresa da *Lipstick project*.

Nella quotidianità adoperiamo un unico supporto, il disco di 12 cm in materiale policarbonato per ascoltare musica, vedere film o leggere file o anche tutto questo insieme; il cd, cdrom o dvd contiene dati derivanti da oggetti in origine apparentemente eteromaterici, si pensi a un disegno o un dipinto realizzato su un certo supporto tramite certi strumenti e vernici o si guardino fotogrammi tratti da pellicole filmiche, fotografiche, diapositive e infine si ricordino gli storici supporti musicali, i vinili e le musicassette con nastro inciso; nel cdr e nel dvd le parti menzionate sono state tradotte e

---

<sup>9</sup> Francesca De Ruggieri, *Op. Cit.*, pag. 124.

<sup>10</sup> Cfr. Ezio Manzini, *Tra materialità e virtualità. Superfici comunicative e oggetti interattivi*, in *La scena immateriale*, Costa & Nolan, Genova 1993.

trattate secondo transazioni numeriche. Questo ci svela in parte quanto il procedimento di creazione divenga, in virtù dell'ambiguità stessa dei linguaggi che s'intersecano, sempre più oggetto d'interesse meta-artistico, perchè oggetto ibrido.

Nel saggio di De Ruggieri viene affrontato da più punti di vista il tema dell'ibridazione e dell'incarnazione del tecnologico, le cui derive aprono da più di un lustro all'ambito della letteratura e del cinema di fantascienza e riguardano l'incontro celebrato come "il connubio tra l'organico e l'inorganico", quello che siamo abituati a chiamare *cyborg*. Su questa nozione intendiamo soffermarci e proporre alcune posizioni che si differenziano dalla vulgata per appellarsi agli albori delle ricerche intorno alla natura del *cyborg* così come venne considerato allorchè fu coniato questo termine. Tali indagini risultano interessanti e pertinenti alla direzione intrapresa da questa ricerca.

*Cyborg* deriva, com'è noto, dal greco *kybernò*, che significa pilotare; nel 1948 lo scienziato americano Norbert Wiener inventa l'espressione *cybernetics* per indicare la scienza delle macchine capaci di autoregolarsi.

Leggiamo dall'introduzione di Rosi Braidotti al *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway:

"L'obiettivo della cibernetica è studiare l'interazione tra uomini e macchine tramite il meccanismo del *feedback*. Lo scienziato cybernetico viene anche chiamato *cybernaut*, e il luogo dove avviene l'incontro tra tecnica e comportamenti umani viene definito *cyberspace*"<sup>11</sup>.

L'inizio del dibattito fra gli scienziati negli anni Sessanta intorno al *cyborg* riguardava quello che è stato poi definito il "potenziamento delle prestazioni", fra le quali Caronia fa rientrare il potenziamento farmacologico, l'assunzione di droghe e di farmaci atti ad implementare le capacità intellettive, fisiche e sensoriali dell'individuo attraverso la chimica. Similmente Calefato riflette sul concetto di macchine della comunicazione, soffermandosi sulla categoria spaziale dell'ubiquità<sup>12</sup>, dunque quella dispersione e disseminazione che non cede ad una netta distinzione fra ciò che è solo macchinico da ciò che è solo organico.

---

<sup>11</sup> Rosi Braidotti, *La molteplicità: un'etica per la nostra epoca, oppure meglio cyborg che dea*, in Donna Haraway, *Manifesto cyborg*, Feltrinelli, Milano 1995, pag. 11.

<sup>12</sup> Patrizia Calefato, "Macchine" e linguaggio: l'automazione segnica delle nuove tecnologie comunicative in *Nel linguaggio*, Meltemi, Roma 2004, pag. 44.

Per quanto metaforico sia dire in ambito informatico che gli utenti/fruitori *comunicano* con la macchina è l'unica espressione realisticamente capace di tradurre quanto avviene nel processo del passaggio di informazioni. A questo concetto Cosenza aggiunge la nozione di interattività; l'interazione – che qui preferiamo chiamare *transazione* perchè meglio dice dello stato di traduzione - *translation* - in cui versano le pratiche elettroniche<sup>13</sup> - infatti, implica un *quid* in più del semplice scambio informatico tra macchina e utente in virtù del *feedback* che avvicina il mero scambio di informazioni ad alcune tipologie di dialogo vero e proprio fra esseri umani. Cosenza, a questo riguardo, afferma:

“Il dialogo fra macchina e utenti è una metafora che si usa spesso in informatica (...) ed è molto vicina a ciò che tutti viviamo quando, a furia di lavorare e stare con il nostro PC, ci sentiamo come se fossimo di fronte a un soggetto, se non antropomorfo, perlomeno animato”<sup>14</sup>.

Quanto riportato è parte del sentire comune da molti anni, dacché, cioè, attraverso il rapporto in ambito privato e professionale con il computer o il laptop, l'utente si pone rispetto ad esso non più o non solo come chi si aspetti che qualcuno faccia quanto gli si richiede, sperando momenti di nervosismo prossimo all'ira quando, ad esempio, la macchina fornisce risposte diverse da quelle che l'utente si attende, quando è lenta e non sollecita, quando *sbaglia* e perde per sempre dei file, ma come chi si serve naturalmente di uno strumento strettamente personale e lo utilizza secondo modi altrettanto personali. Lo testimoniano le tracce tecnologiche del proprio sé disseminate nella macchina, a cominciare dal desktop, dalla scelta delle icone, dall'organizzazione del menù iniziale, per finire con la partecipazione, tramite *linux*, al miglioramento delle prestazioni. Alla fase di incarnazione e desiderio di scorgere un'anima nel computer segue la naturalità dovuta alle attività che con esso si svolgono. Ai momenti di incompienza, altrettanto naturalmente, si alternano piani di affettività, oggetto di analisi attualmente in differenti campi di studio.

Ciascun artista sviluppa un rapporto feticista secondo diversi livelli nei confronti dello strumento impiegato nella propria arte: lo scrittore e la penna preferita, il pennello eletto

---

<sup>13</sup> Lucio Spaziante, «Musica e nuovi media. Dalla testualità sonora alla fonografia digitale», in *Versus* n° 94/95/96, 2003.

<sup>14</sup> Giovanna Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2004, pag. 47.

dal pittore, la chitarra e i diversi strumenti per i musicisti; quanto avviene, però, nei confronti di strumenti segnati per lo più dal digitale, le cui caratteristiche di funzionamento interne sono ignote all'utente perché non traspaiono in superficie, è qualcosa di fuori dall'ordinario rapporto affettivo instaurato con gli oggetti. Nel caso del computer o laptop si tratta, ad esempio, di un insieme di oggetti che lo compongono (schermo, tastiera, mouse e, con i laptop, i cavi balzati in primo piano e le porte USB quali arcane aperture cibernetiche) e l'utente non ha un esclusivo rapporto con uno di essi che possa essere assimilabile a quello che lo scrittore *vive* con una penna scelta fra le tante. Infatti è la relazione in sé ad essere investita di segni feticisti, il rituale dell'accensione e dell'attesa di caricamento, il *plug in* dei cavi, momento di alto erotismo con il retro del laptop ogniqualvolta si inseriscano e estraggano dalle porte<sup>15</sup>. In definitiva sembra trattarsi di una relazione più prossima a quella tra specie diverse di individui, anche in virtù del *feedback* e della trans-attività precedentemente chiamata in causa.

In tal senso è sempre più pregnante la nozione deleuziana di *macchina dei desideri* che illustra quanto avviene tra individuo e tecnologia qualora si stabilisca una combinazione di intensità e di divenire per la quale, in riferimento ad esempio all'ambito della musica elettronica e dei suoi videoclip, si sostiene che essa non sia tanto una musica frutto di desideri umani (del/la performer, del/la dj) quanto, "eine Musik maschinischer Wünsche: die Wunschmaschinen der Musik und des musikalischen organlosen Körpers"<sup>16</sup>.

Gli strumenti, nell'atto-evento del loro rendere possibili alcune azioni, implicano sempre un certo livello di simbiosi con l'individuo. È questo il momento dell'incarnazione della tecnologia da parte dell'umano e dell'umanizzazione della macchina secondo la deterritorializzazione e la disorganizzazione del corpo. Kodwo Eshun ha immaginato, fra le metamorfosi apocalittiche che attendono dj e musicisti elettronici, il deterritorializzarsi e parcellizzarsi feticisticamente degli esseri umani fino a divenire gli organi erotici dei sintetizzatori, allorché solo con l'intervento delle mani tali macchine possono produrre il suono, ostensione acustica del piacere dell'unione<sup>17</sup>. Se le mutazioni

---

<sup>15</sup> Questo rapporto è stato ben evidenziato dal dispositivo ideato da Cronenberg in *eXistenZ*, dove gli esseri umani si fanno creare dei buchi all'altezza delle vertebre sacrali per collegarsi simbioticamente con il laptop. David Cronenberg, *eXistenZ*, USA 1999.

<sup>16</sup> Christoph Cox, «Wie wird Musik zu einem organlosen Körpers. Gilles Deleuze und die experimentelle Elektronika», in *Sound cultures. Über elektronische und digitale Musik*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2003, pag. 173.

<sup>17</sup> Kodwo Eshun, *More brilliant than the sun: Adventures in sonic fiction*, Quartet, London 2004.

presagite da Eshun hanno il sapore della trama di un film di fantascienza va altresì osservato che il connubio tra umani e macchine gode di ottima stima fra i primi dal momento che, come sostiene Fortunati, “il corpo umano (...) si è lasciato penetrare, senza destare particolari clamori, dalle tecnologie”<sup>18</sup>. Tale unione – se si esclude il fronte apocalittico - è stata segnalata come foriera di piacere e all’insegna dell’erotismo sono avvenuti molti dei processi di metabolizzazione del macchinico nell’organico. Al contempo va osservato il silenzio calato sulla natura oscura di questo rapporto, laddove esso “patteggia con la pulsione di morte”<sup>19</sup>. Fortunati si domanda se l’innesto del macchinico nell’organico non prefiguri “una fusione stabile con lo stato di morte”<sup>20</sup>, attualmente preconizzato da quanto avviene nell’ambito del lavoro e della teorizzazione della sua fine.

Ci sembra, proprio per questa dose irriducibile di sottile violenza e violazione, che la metafora del Fetish<sup>21</sup>, adottata da più parti per descrivere la relazione tra corpo umano e macchina, rispecchi molto più di quanto si creda le tipologie di scambi che avvengono sul piano informatico, compreso quello musicale elettronico; infatti è la “*strana manipolazione del feticcio* [che] diventa lo scopo del rapporto sessuale”<sup>22</sup> sostituendosi al coito, così come è nelle dita e nell’apparato visivo umano che si consuma l’intera transazione e relazione con la macchina. Questo curioso ribaltamento che vuole alcuni luoghi del corpo umano resi feticci da parte di una macchina è analogo a quello proposto da Calefato nella sua lettura rossilandiana del concetto di “naturalità” sullo sfondo della riflessione marxiana intorno al feticismo delle merci. Calefato reintroduce così il dibattito intorno alla “*naturalità* che la macchina sembra possedere e che le deriva [...] dal fatto che essa anticipa già nella sua struttura la lavorazione che è chiamata a realizzare e *impone* i suoi programmi”<sup>23</sup>; riferendosi allo schema omologico tra produzione materiale e linguistica elaborato da Rossi-Landi, Calefato menziona la “naturalità” delle macchine

---

<sup>18</sup> Leopoldina Fortunati, «Verso il corpo artificiale», in *Corpo Futuro*, Franco Angeli, Milano 1997, pag. 106.

<sup>19</sup> Ivi, pag. 107.

<sup>20</sup> Ibidem.

<sup>21</sup> Il termine inglese *fetish*, più della sua traduzione italiana, feticista, rende, come fa notare Guglielmoni, un intero mondo: “L’inglese *Fetish* indica ad un tempo il feticcio e il feticista, il soggetto e l’oggetto, e allarga la sua portata semantica all’intero orizzonte di questa esperienza e a tutte le dinamiche che la agitano”. Paolo Guglielmoni, «*Meditazioni Fetish*», in *Progresso e feticismo, ideologia e mercificazione dei corpi, degli affetti e delle relazioni nel tempo presente*, Millepiani 21, Mimesis, Milano 2002, pag. 145.

<sup>22</sup> Valerie Steele, *Fetish*, Meltemi, Roma 2005, pag. 25.

<sup>23</sup> Patrizia Calefato, *Op. Cit.*, pag. 45.

che, nella produzione capitalistica e attraverso il lavoro umano, producono una merce - per Rossi-Landi il segno – che prende vita laddove il suo produttore si aliena<sup>24</sup>.

Il rapporto Fetish, in genere, si basa essenzialmente sull'osservazione e la scelta di una parte per il tutto, tale parte vive a prescindere e malgrado il tutto di cui il/la feticista fa a meno. Per questa ragione si tratta di una violenza a priori, sebbene simbolica, quella tramite la quale, suggerisce Guglielmoni, “priviamo quella persona della sua integrità organica, vitale”<sup>25</sup>. A ben vedere nel nostro discorso è proprio l'individuo ad essere oggetto di tale privazione da parte della macchina, la quale, *per funzionare*, si serve solo di alcune delle sue parti ignorando l'esistenza di un tutto - il corpo umano, la donna e l'uomo nella loro complessità.

Il Fetish vive della tensione tra presenza e mancanza, ostensione e nascondimento, inesauribilità del rapporto che lo rende rituale, potenzialmente infinito, in una parola, ripetitivo. Analogicamente avviene con la tensione accumulata nella techno in virtù del meccanismo musicale della ripetizione, allorché i ravers scorgono il piacere dell'allusione ad un non-so-che<sup>26</sup> irraggiungibile e indefinibile secondo i canoni musicali classici e, nella tensione accumulata e irrisolta della musica, esperiscono l'estasi della danza e i loro “sensi impazziscono per indovinare ciò che gli viene impedito di percepire<sup>27</sup>” fino in fondo: ogni acme tensivo si scioglie in nuovi *loop*.

Nelle parole chiave, ripetizione, allusione, tensione irrisolta, ossessiva replicazione, disincarnazione, il Fetish si accosta all'immaginario sadomasochista di cui la letteratura cyberpunk è ricca. Ivi dominano simbiosi tra organico e macchinico, esperite violentemente secondo rituali che inscenano il dolore dell'estremo connubio avvenuto nel cyborg. Il prototipo di questo universo visuale è il film *Tetsuo* di cui lo stesso regista, Shinya Tsukamoto, in un'intervista, ne descrisse le pieghe inconfessabili e rivelò:

“What I thought when I was making *Tetsuo* was that you can experience euphoria even if you're being *raped* by the machine. At the same time, there is always this urge to

---

<sup>24</sup> Ivi, pag. 46.

<sup>25</sup> Paolo Guglielmoni, *Op. Cit.*, pag. 145.

<sup>26</sup> Il non-so-che è una nozione musicale elaborata da Jankélévitch nel suo *La musica e l'ineffabile*. Jankélévitch si occupa di questo aspetto della musica, domandandosi, a tutta prima: “La musica non è la dimensione dell'ambiguità?” e risolverà questo quesito introducendo il concetto di *charme*, per descrivere il “non-so-che” della musica. A questo proposito dirà: “In realtà la musica ‘espressiva’ è musicale solo nella misura in cui non è mai l'espressione senza ambiguità e univoca di un senso”. Vladimir Jankélévitch, *La musica e l'ineffabile*, Bompiani, Milano 2001, pagg. 50-51 e 54.

<sup>27</sup> Ivi, pag. 146.

destroy technology, the industrial world. That conflict was going on inside me when I was making Tetsuo – the feeling that *I enjoy being raped* by the machine but at the same time I want to destroy the things that are invading me, the human being”<sup>28</sup>.

L’euforia cui accenna Tsukamoto è lo stato in cui restano rapiti e sospesi i sensi nel gioco del Fetish così come nell’estasi della danza techno, una voluttà ininterrotta poiché non se ne vede la fine: la traccia musicale si prolunga nel rituale reiterarsi di brevi sequenze in *looping*.

“Poiché in questo gioco di presenza/assenza, il Fetish ci mantiene in uno stato di perenne sollecitazione sensoriale, di ultradesiderio, di eccitazione folle. (...) Il Fetish trasforma ogni particella del nostro essere in nuda percezione”<sup>29</sup>.

L’immaginario evocato trova nella musica *electronica* e nei suoi videoclip non pochi riferimenti. Essi si esplicano su piani differenti a seconda che l’accento ricada sulla speculazione intorno al rapporto umano e macchinico, sull’aspetto rituale di tale rapporto che rinvia al *softporno* indagato ironicamente e sullo sguardo alle macchine osservate voyeristicamente. Nel complesso prevale il piano del gioco nell’accezione di rito e di movimento dell’andare e venire<sup>30</sup>. In tal senso menzioniamo due video esemplari, *Erotica* di Madonna girato da Fabien Baron nel 1992 e uno degli ultimi video dei White Stripes, duo detroitiano, *Blue Orchid*, girato dalla visionaria Floria Sigismondi. La regista illustra un vasto scenario tratto dal Fetish psicanalizzato; il clip si risolve nella visione di un cavallo bianco imbizzarritosi prima dell’unione con la donna che giace sotto di lui e si dissolve prefigurando l’ineluttabile orrore dello schiacciamento sotto gli zoccoli del destriero<sup>31</sup>.

Un esempio di natura diversa e inerente allo schema omologico rossilandiano tra produzione materiale e produzione linguistica ci viene fornito dal *Konzept* album *10000 HZ Legend* del duo francese Air. Prima di leggere direttamente da uno dei testi che

---

<sup>28</sup> Ben Spatz, *The Electronic Heart*, Thesis for Degree of Bachelor Arts, Wesleyan University, Connecticut, Apr. 2001, pag. 65, corsivo nostro.

<sup>29</sup> Paolo Guglielmoni, *Op.Cit.*, pag. 146.

<sup>30</sup> Sulla nozione di gioco in espressioni quali *gioco di luci*, *gioco di sguardi* e simili, cfr. Hans Georg Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983.

<sup>31</sup> Il videoclip è visionabile sul sito del duo, la cui pagina di apertura offre una grande mela nera su sfondo nero a tratti illuminata, [www.whitestripes.com](http://www.whitestripes.com).

compongono la *tracklist* va detto che si tratta di un'opera elettro-pop incentrata sul dispiegarsi dei piani di *eros* e *thanatos* tra diversi livelli di macchine e che culmina nel decimo livello delle macchine annoverato da Rossi-Landi, quello della produzione globale e delle macchine della comunicazione: in questo caso gli *Electronic performers*<sup>32</sup> presentati nella prima traccia; entità disperse nella comunicazione del *cyberspazio*. In tal senso anche il titolo dello stesso album viene in soccorso ad evocare quello che Lévy descrive come:

“Spazio di comunicazione aperto dall'interconnessione mondiale dei computer e delle memorie informatiche. Questa definizione comprende l'insieme dei sistemi di comunicazione elettronici (incluso l'insieme delle reti hertziane e telefoniche classiche)”<sup>33</sup>.

L'intero album, infatti, citando sin dal titolo la frequenza delle onde elettromagnetiche hertziane adoperate nelle telecomunicazioni via etere, instaura un vasto regime di significati che investe più piani della comunicazione. Le diverse tracce raccontano le derive di entità partecipanti delle trasmissioni via etere, come nel pezzo *Radio # 1*.

Non va trascurato di segnalare quanto alcune delle tracce siano analogicamente vicine per temi ad alcuni lavori dei Kraftwerk e in particolare per quel che concerne *Electronic performers* al brano dal titolo *Pocket Calculator* e *Die Roboter*, così come è assimilabile alla tedesca *Radio-activity*, che inscena lo slittamento di senso tra l'attività della radio e la radioattività, la francese *Radio # 1*.

L'archetipo della riflessione sul rapporto tra umani e macchine va ravvisato proprio nella produzione videomusicale dei Kraftwerk<sup>34</sup> che sin dalla fine degli anni Settanta ha

---

<sup>32</sup> Anche per gli Air, come per i Kraftwerk decenni prima, si tratta di definire un ente in base alle capacità di trasmissione di dati e di onde sonore; a pronunciare le parole del testo di *Electronic performers* è una voce deformata che ricorda quella di un umano, sebbene rallentata, simile a quella di un disco a 45 giri suonato a 33: “We are the synchronizers / Send messages through time code / Midi clock rings in my mind / Machines gave me some freedom / Synthesizers gave me some wings / They drop me through twelve bit samplers / We are electronic performers / ...We need to use envelope filters / To say how we feel / Riding on magnetic waves / We search new programs for your pleasure / I want to patch my soul on your brain / BPM controls your heartbeats / We are the synchronizers / We are electronic performers”.

<sup>33</sup> Pierre Lévy, *Cybercultura*, Feltrinelli, Milano 1997, pag. 91.

<sup>34</sup> Se si eccettuano sporadici video dalle incredibili potenzialità tecnico-visuali il cui esempio celebre è *Rockit* di Herbie Hancock, tratto dall'album *Future shock* di toffleriana memoria e girato nel 1983 da Godley & Crème. Ivi si anticipano acutamente tecniche di *morphing*, *scratch* su video e scenari post-umani dove il corpo *black american* vive nella danza robotica. A questo proposito si veda: Olaf Karnik, *Cunningham & Co. Körperinszenierungen in Elektronischer Musik*, in *Gendertronics*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2005, pagg. 76-98.

indagato le pieghe ironiche di questa psicagogica relazione offrendone il versante inquietante ma anche prevedibile, perchè a lungo preconizzato dalla letteratura *Sci Fi*, del robot, del manichino, della modella come corpo “detto dalla descrizione di moda”<sup>35</sup>, secondo la lettura barthesiana che ne dà Patrizia Calefato<sup>36</sup>.

Nella sensuale descrizione della tragica storia d’amore fra le due entità, il videoclip degli Airi *How does it make you feel?*, omaggio tematico alla kraftwerkiana *Computer Liebe*<sup>37</sup>, adotta il *deus ex machina* della scrittura in tempo reale *on line* – icq, una stanza privata di una chat? – che compare sullo schermo quando digitata, a voler sottolineare la caducità tutta umana che, in tempi attuali, tocca anche le macchine. Uno dei due *electronic performers* soffre poco della distanza spaziale su cui è basato il loro rapporto, giocato, per contro, sul piacere allusivo della scrittura che seduce in assenza, materializzandosi sul monitor e supplendo alla mancanza fisica - un verso dichiara esplicitamente l’impossibilità a dire le stesse cose “in presenza”. Le voci sono incarnate ma inesorabilmente originate da un software che tradisce una parlata a scatti, automatica, la cui grana sarebbe quasi irreperibile se non fosse per la trovata di far pronunciare le parole sottovoce. A conclusione della dichiarazione d’amore lirica e a tratti melò dell’entità maschile, interviene l’entità femminile che stempera i toni con una battuta di spirito, alludendo a divagazioni della mente dovute all’effetto dell’hashish.

How Does it make you feel  
I am feeling very warm right now  
Please don't disappear  
I am spacing out with you  
You are the most beautiful entity that I've ever dreamed of  
At night I will protect you in your dreams  
I will be your angel  
You worry so much about not having enough time together  
It makes no difference to me  
I would be happy with just one minute in your arms

---

<sup>35</sup> Il rinvio è a celebri tracce quali, *The mannequins/Schaufensterpuppe* e *The Model/Das Model*.

<sup>36</sup> Patrizia Calefato, “...con una seconda nascita, la scienza di tutti gli universi immaginati”: *Il ‘Sistema della Moda’ di Barthes*, in *Op. Cit.*, Meltemi, Roma 2004, pag. 70.

<sup>37</sup> “Computer Liebe, Computer Liebe / Ich bin allein, mal wieder ganz allein / Starr auf dem Fernsehschirm, (...) / Hab heut nacht nichts zu tun, (...) / Ich brauch ein Rendez-vous, (...) / Computer Liebe, Computer Liebe / Ich wähl die Nummer, (...) / Rufe Bildschirmtext, (...).

Let's have an extended play together  
You're telling me that we live too far to love each other  
But your love can stretch further than you and I can see  
So how does it make you feel? (...)  
Do you know when you look at me  
It is a salvation  
I've been waiting for you so long  
I can drive on that road forever  
I wish you could exist to live on my planet  
Well it's very hard for me to say these things in your presence  
So how does it make you feel? (...)  
Well, I really think you should quit smoking<sup>38</sup>.

L'anticipata disfatta della tormentata relazione è, infine, catturata nell'oscura canzone in cui si parla di morte per avvelenamento, *Sex Born Poison*<sup>39</sup>, veleno o forse virus?

Il costante consumo di droghe sintetiche come l'ecstasy nella scena rave e nella club culture, così come la compulsiva assunzione di farmaci, ha fatto riflettere diversi intellettuali sulla necessità avvertita dagli individui di implementare le proprie capacità intellettive, fisiche e principalmente sensoriali, attraverso la chimica. Accanto allo slittamento proposto da Caronia che attualizza il tema del cyborg rendendolo perturbante per la sua familiarità insospettabile quando suggerisce l'idea che in esso rientri il potenziamento farmacologico, dunque, anche le droghe, incontriamo la posizione della studiosa Sadie Plant. A questo riguardo Plant suggerisce la nozione di "interfaccia chimica" dove ravvisare "l'emergere del cyborg" in un connubio all'interno del quale non sia più possibile distinguere l'umano dall'inorganico, poiché la chimica si disperde

---

<sup>38</sup> Nel videoclip, firmato da Antoine Bardou-Jacquet, a immagini che mostrano la proiezione di un essere femminile programmato da una macchina che sta andando in rovina a causa di un corto circuito del quale il regista attraverso il rallenti ci offre dettagli fotografici perfetti, si alternano stralci di conversazione digitata di cui scorgiamo il suo dis/farsi sullo schermo attraverso un montaggio complesso - svelato dalla possibilità del DVD di osservare il video per fotogrammi. La corruzione della macchina è tale che le parti del corpo umano in formazione subiscono un'irrimediabile deviazione che causerà alla futura donna, interpretata da una modella francese, l'ironica scoperta d'esser fatta con uno braccio visibilmente maschile e recante un tatuaggio marinaro e la testa di un pesce arancione, la cui comparsa coincide con la battuta finale: "Well, i really think you should quit smoking!".

<sup>39</sup> *Sex Born Poison*: "Shoot, use your gun of life / I'm not afraid to die / In your arms / Shoot, use your gun of life / Keep on watching me / Poison me (...) Who dares to wake me? / Prince from the biomass / Swimming in the waves of your intimacy / I'm able t offer / My love for centuries / But I have no time right now / Meet my desire sensors / My atom juice of joy / You want to use my affective circuits / Run to the fire exit / Use your cooling system / You'll never reach the sky today".

nel corpo. In «*Tecnologie morbide per macchine morbide*» la studiosa ha messo in luce come la categoria ideata dal sistema antiproibizionista del tossicodipendente, abbia, ad esempio, offuscato la realtà di individui altrettanto dipendenti dalla chimica tossica, la psicofarmaceutica, ufficialmente regolata dalle industrie farmaceutiche. Allo stesso modo avrebbe agito la categoria del cyborg; esso, ingabbiato nell'icona fantascientifica da un lato - il mostro e l'alieno - e accademica dall'altro - le teorie sul post-umano - è divenuto il nuovo *golem* in lotta tra il confine umano e quello inorganico, senza lasciare spazio alla riflessione sui cyborg chimici; attualmente tutti gli individui che assumono sostanze non naturali atte a modificare le funzioni organiche<sup>40</sup>.

Tale funzione di potenziamento delle capacità organiche è intravista da Pierre Lévy nella sua prefigurazione del “corpo fiammeggiante”<sup>41</sup>:

“Il mio corpo individuale è la temporanea attualizzazione di un immenso ipercorpo ibrido, sociale tecnobiologico. Il corpo contemporaneo assomiglia a una fiamma. Spesso è minuscolo, isolato, separato, quasi immobile. In seguito esce fuori da sé, reso più intenso dalle pratiche sportive o dalle droghe (...). Si fonde così col corpo collettivo e brucia del medesimo calore (...). Un giorno, esso si stacca completamente dall'ipercorpo e si estingue”<sup>42</sup>.

La visione del corpo fiammeggiante proposta da Lévy, così come l'interfaccia chimica descritta da Plant, mettono in luce uno dei temi con cui si è confrontata da un lato la letteratura cyberpunk e alcuna fantascienza, dall'altro la riflessione filosofica dei teorici del cyborg. La questione sollevata riguarda le due possibili prefigurazioni delle entità metà cybernetiche metà organiche. Una di esse delinea il mostro, preconizzato cinematograficamente da Tetsuo, il protagonista dell'omonimo film e ispirazione per Cronenberg – *Videodrome* su tutti. A livello letterario l'archetipo è già ravvisabile nello Hamlet shakespeariano, ripreso dal drammaturgo berlinese Heiner Müller nella sua produzione teatrale della fine degli anni Settanta e in particolare nella *pièce Hamletmaschine*<sup>43</sup>. Il titolo allude all'episodio contenuto nel secondo atto del dramma

---

<sup>40</sup> Sadie Plant, «*Tecnologie morbide per macchine morbide, l'interfaccia chimica*», in *Virus mutations*, N° 6, 1999.

<sup>41</sup> Pierre Lévy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997, pag. 23.

<sup>42</sup> Ibidem.

<sup>43</sup> Heiner Müller, *Hamletmaschine*, in *Mauser*, Rotbuch, Berlin 1978. Di questo lavoro esiste anche una versione discografica realizzata dal gruppo industrial di Berlino, Einstürzende Neubauten, in

dialettico secentesco, allorché Ophelia riceve una lettera d'addio da parte di Hamlet, che si firma così:

Adieu. Thine evermore, most dear Lady,  
whilst this Machine is to him, Hamlet<sup>44</sup>.

Non deve meravigliare la sostituzione del termine corpo con quello di macchina proposta nel 1600 da Shakespeare: la filosofia protomeccanicista rinascimentale credeva nell'esistenza di un corpo simile a quello di una macchina le cui parti sono armonicamente funzionanti. Ben diversa dall'idea cartesiana della separazione tra *res extensa* e *res cogitans* di poco successiva, come anche dall'attuale concezione. Quasi quattro secoli dopo, nella capitale della Germania socialista, un intellettuale riflette sull'etica dell'eroe del lavoro, considerandola piuttosto simile all'etica dell'automa robotico, programmato per funzionare e ubbidire e individua nel cyborg amletico, frutto di errori di produzione, l'icona dell'intellettuale contemporaneo. Müller, adottando la prospettiva filosofica del corpo grottesco bachtiniano, popola le sue *pièce* di figure mostruose e scarnificate come mutoidi incompiuti che recano i segni dell'avvenuta unione del corpo con la macchina: "Monster aus Schrott und Menschenmaterial"<sup>45</sup>. Il filosofo russo Bachtin, interrompendo il canone letterario classico, secondo il quale il corpo umano è delimitato, chiuso, perfettamente dato come una macchina epurata da ogni traccia di imperfezione, descriveva nell'iconografia rabelaisiana le dinamiche del corpo grottesco, le quali "si svolgono sempre al confine tra due corpi, meglio ancora, nel loro punto d'intersezione"<sup>46</sup>.

È questo il cyborg in senso lato, un ibrido che, come afferma Combi, "ha sollecitato l'immaginario, non solo della fantascienza, incorporando il ruolo del mostro"<sup>47</sup>.

Non si tratta, infatti, propriamente dell'essere cyborg, quanto del divenire. È cyborg l'insieme di processi che avvengono al confine tra due corpi, tra il corpo e la macchina,

---

collaborazione con Müller e con Gudrun Gut nel ruolo di Ophelia. La *pièce* è stata performata con suoni elettronici e industrial in linea con la ricerca del gruppo tedesco pioniere delle sonorità post-elettroniche.

<sup>44</sup> William Shakespeare, *Hamlet*, edited by Harold Jenkins, The Arden Shakespeare, Methuen & Co., 1997, atto II, scena 2, vv. 122- 123. "Addio. Il tuo per sempre, finché questa macchina gli resterà, Amleto." William Shakespeare, *Hamlet*, in W. Shakespeare, *I drammi dialettici*, a cura di Giorgio Melchiori, trad. it. di Eugenio Montale, Mondadori, Milano 1977.

<sup>45</sup> Heiner Müller, *Germania Tod in Berlin*, Rotbuch, Berlin 1977, pag. 51.

<sup>46</sup> Michail Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Einaudi, Torino 1979, pag. 352.

<sup>47</sup> Mariella Combi, *Corpo e tecnologia, simbolismi, rappresentazioni e immaginari*, Meltemi, Roma 2000, pag. 119.

tra internità e esternità. In tal senso agirebbe la prospettiva negativa lungo la quale si sono snodati alcuni filoni della fantascienza, ad esempio, quando hanno considerato il corpo umano e la società così come la conosciamo, i veri elementi generatori di caos nell'ordine delle macchine.

L'altro possibile scenario aperto dal cyborg è quello, per opposizione definito positivo, descritto da Plant e segnato dal *merging*, la fusione tra organico e inorganico; il superamento del dualismo del genere, maschile/femminile, del corpo, organico/meccanico, attraverso la categoria del molteplice, così come l'ha profetizzato Donna Haraway è la prospettiva corretta delle tecnologie incarnate illustrate da De Ruggieri. Tale prospettiva sembra piuttosto atta a scongiurare il "fascitized mermaid"<sup>48</sup>, l'unione forzata tra corpo e macchina, simulatrice della penetrazione tecnologica violenta nel corpo soffice. Questo evento, ogniqualvolta avesse luogo, non potrebbe che portare ad un perenne rigetto dell'inorganico da parte dell'organico non permettendo mai il compimento del cyborg, laddove esso, al contrario, trae godimento dalla con/fusione dei due elementi tuttavia dialoganti.

"The body is obsolete", afferma Stelarc<sup>49</sup>, riferendosi a quel corpo prigioniero nelle maglie della concezione tuttora parte dell'immaginario comune, che vuole il corpo-contenitore dell'anima / mente e autonomo rispetto al resto. In realtà il corpo grottesco bachtiniano, il cyborg chimico e farmacologico, quello connesso agli strumenti di comunicazione di cui ci si avvale nel quotidiano, configurano la corporeità secondo nuovi piani d'intensità che stiamo già sperando.

Non è più interessante immaginare luoghi inhospitali dove far vivere alieni e creature mutanti dei racconti di fantascienza, così come è stato il principio di questo genere letterario fino agli anni Settanta: raccontare le distopie. Si tratta, attualmente, di prendere atto, come sostiene Baudrillard, del fatto che,

"oggi è il reale che è diventato l'alibi del modello, in un universo retto dal principio di simulazione. Ed è paradossalmente il reale che è diventato oggi la nostra vera utopia –

---

<sup>48</sup> Cfr. Anja Klöck, «Of Cyborg Technologies and Fascitized Mermaids: Gianina Censi's "Aerodanze" in 1930s Italy» in *Theatre Journal* 51. 4, Dec. 1999, Johns Hopkins University Press.

<sup>49</sup> Stelarc, *Absent bodies*, [www.stelarc.va.com.au/absent/absent.html](http://www.stelarc.va.com.au/absent/absent.html)

ma è un'utopia che non appartiene più all'ordine del possibile, perché non si può che sognarne come un oggetto perduto”<sup>50</sup>.

Ma allora dove insiste il cambiamento nella produzione *Sci Fi*? Non si tratta semplicemente di trame né di ambientazioni, bensì della posizione dell'autore/lettore/fruitoro, tutti chiamati dal movimento di exotopia a deterritorializzarsi: decentrare il vissuto, renderlo “reale come una finzione”<sup>51</sup>. Alcuni esempi di questo *détournement* prospettico possono essere tratti dalla produzione di Dick e di Ballard in ambito letterario, dal lavoro cinematografico di Cronenberg e dagli sviluppi della techno nella musica elettronica la cui ipostatizzazione visuale imprescindibile è il videoclip e le pratiche di vjing. Queste ultime, avvalendosi della categoria della velocità<sup>52</sup> così come è stata intesa da Virilio e da Melechi - strategia per scomparire<sup>53</sup> - e della deterritorializzazione secondo l'estetica del *loop* e della ripetizione, raccontano del *merging* tecnologico restituendo quanto in esso vi è di catartico e di rischioso per il sé. Il livello sensuale e quello intellettuale, l'uno simboleggiato dalla danza, l'altro descritto dalla smaterializzazione e scomparsa del corpo nel lavoro linguistico delle macchine.

La techno, a differenza di altri generi elettronici è consustanziata da una tensione futuristica che guarda lontano, oltre l'architettura della singola traccia e svincolata dall'adesione ad un'identità musicale, culturale, di genere. Non è organica, secondo la nozione politica gramsciana e il senso biofilosofico deleuziano.

I nomi che i membri delle sue neotribù adottano musicalmente hanno valenze ironiche e fuorvianti: spesso derivano da prodotti televisivi di ampio consumo, quali, ad esempio l'epopea interstellare di Star Trek che assume, così, una significanza legata al potere evocativo dei nomi che rinviano ad un altrove non privo di un certo ironico distacco<sup>54</sup>. Si ricordi l'album debutto di Juan Atkins, uno dei tre teorici e pionieri della techno di Detroit nei tardi anni Settanta: *Deep Space*, omaggio alla serie di episodi di Star Trek

---

<sup>50</sup> Jean Baudrillard, *Simulacri e fantascienza*, in Gilles Deleuze, *Tecnofilosofia, per una nuova antropologia filosofica*, Millepiani 17-18, Mimesis, Milano 2000, pag. 28.

<sup>51</sup> Ivi, pag. 29.

<sup>52</sup> In inglese *speed* è sia la velocità sia il nome dato significativamente agli anfetaminici assunti a partire dagli anni Ottanta fino ad oggi per reggere i ritmi e i tempi lunghi e veloci della scena rave e della clubculture.

<sup>53</sup> Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Balland, Paris 1980; tr. it., *Estetica della sparizione*, Liguori, Napoli 1992 e Melechi Antonio, «*The Ecstasy of Disappearance*», in *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*, Ed. Steve Redhead, Aldershot, Avebury 1993.

<sup>54</sup> Un omaggio alle distopie fantascientifiche è stato reso anche dalla compilation elettronica del 2001 curata da Gudrun Gut e dalla sua etichetta, la *Monika Enterprise Berlin*, intitolata *Raumschiff Monika* - Navicella Spaziale Monika appunto.

omonima; mentre è nota la definizione data dal suo amico e collaboratore Derrick May, il quale, parafrasando il comandante della navicella spaziale Kirk, ebbe a dire: “La techno è andare dove nessuno è andato prima”, intendendo con ciò l’afflato dialogico, il movimento verso l’altro e il senso assolutamente non intellettualistico di questa musica, un linguaggio paragonabile alle formule chimiche, “comprensibile anche da alieni provenienti dallo spazio”<sup>55</sup>.

La dialogica della techno, resa visibile nei dj e vj set oltre che nei videoclip e, in generale, la dialogica delle pratiche elettroniche, si esperisce precipuamente nel movimento che abbiamo raccontato, l’evento sonoro e visuale che, accadendo, stimola il pensiero toccando le sue periferiche più superficiali, la pelle umana e i sensori macchinici.

---

<sup>55</sup> Mike Banks, *Gli ultimi messaggeri techno*, Intervista a Mike Banks di Andrea Benedetti e Max Durante in *TUNNEL* - N. 1.0 – Novembre 1993.