

# Wu Ming e l'arte del campionamento. Bit generation e cultura del remix.

di Tiziano Bonini

## Introduzione

Se da un lato la pratica dell'appropriazione e della rielaborazione di forme culturali precedenti è sempre esistita – i romani hanno “remixato” l'antica Grecia (secondo la feconda metafora di Lev Manovich)<sup>1</sup> – oggi si sta estendendo ad ogni dominio della produzione culturale. Un grafico che lavora su un poster e un musicista che costruisce un brano remixano entrambi vecchie composizioni. Difficilmente creano qualcosa ex-novo. E soprattutto condividono lo stesso continuum tecnologico: il computer come mezzo di produzione e comunicazione del proprio lavoro. Usano quindi le stesse applicazioni: “taglia e incolla”, zoom, modifica di variabili (colori, tonalità, font, volumi, frequenze, equalizzazioni, ecc..). Il computer si è sostituito al pennello, alla macchina da scrivere, allo strumento musicale, è diventata una “*remediation machine*”<sup>2</sup>: una macchina in grado di simulare e contenere media precedenti. Bolter e Grusin chiamano “remediation” la “rappresentazione di un medium all'interno di un altro”<sup>3</sup>. Ogni nuovo medium, secondo loro, non fa che “rimediare” quelli precedenti. L'analisi di Bolter e Grusin era già stata anticipata da uno dei padri dell'informatica, Alan Kay, che già negli anni settanta descriveva il computer come un *metamedium*:

Il computer è un medium che può simulare dinamicamente le caratteristiche di altri mezzi di comunicazione. Non è uno strumento, anche se può prendere il posto di molti strumenti. E' il primo *metamedium*, e possiede un grado di libertà di rappresentazione ed espressione mai incontrati prima d'ora e mai investigati<sup>4</sup>.

La capacità del computer di simulare e rappresentare altri media si è sposata negli anni novanta con la Rete e questo ha permesso l'accesso ad un archivio enorme di dati digitali o digitalizzati, un campionario infinito di immagini, suoni, testi, video, materiale che è stato via via raccolto e remixato in maniera più o meno creativa da milioni di utenti, per gioco o per professione, dal blogger solitario come dal regista professionista di videoclip.

La differenza con l'antichità è soprattutto quantitativa. Abbiamo più materiale a

---

<sup>1</sup> Manovich L., *Remixability and modularity*, 2005, [www.manovich.net](http://www.manovich.net) (ultimo accesso 20/09/2008)

<sup>2</sup> Cfr. Bolter J. D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2000.

<sup>3</sup> *Ibidem*

<sup>4</sup> Alan Kay, “Computer Software” in *Scientific American* (Settembre 1984), p. 52. Citato in in Jean-Louis Gasse, Howard Rheingold, “The Evolution of Thinking Tools,” in *The Art of Human-Computer Interface Design*, p. 225.

disposizione per il remix (internet) e abbiamo strumenti che ci facilitano nel remix (software e applicazioni web). Al momento però gli unici campi dove il remix e il campionamento sono stati istituzionalizzati, “sdoganati” e considerati legittimi sono la musica e la programmazione informatica, eppure pratiche di replicabilità simili le troviamo in altri domini dell'arte, dalla letteratura al cinema alla fotografia al design.

Analizzeremo queste pratiche dalla musica alla rete e nell'ultima parte ci concentreremo sulla letteratura, un dominio dove le pratiche di remix sono ormai state ampiamente incorporate tra le tattiche di scrittura degli autori ma senza una esplicita legittimazione.

### **La cultura del remix, dalla musica elettronica alla rete.**

La musica pop appare attualmente un'arte che si ripiega su se stessa e sulla propria memoria. Il musicista contemporaneo naviga in un universo fatto di Pro tools e di library musicali. E' un ricercatore, spesso solitario, che passa il tempo perdendosi tra polverosi scaffali di vinili oppure tra interfacce grafiche digitali che simulano sintetizzatori vintage (Lucio Spaziante)

La traccia musicale di un brano di musica pop contemporaneo si presenta oggi come un assemblaggio sonoro realizzato in diversi momenti e in luoghi differenti, ricostruito tecnicamente per donare un effetto di continuità spaziale e temporale. Il lavorare a partire da materiali pre esistenti in musica è stato di fatto possibile a partire dalla fissazione della musica, ovvero del suono, su supporto tecnico di riproduzione: vinile, nastro, cd e infine file su hard disk. Da quando la musica è diventata “traccia” su uno spazio è sembrato naturale fare musica a partire dalla musica stessa. Nella musica pop Spaziante individua cinque diverse pratiche di “replicabilità”:

- 1) la “versione” (ri-esecuzione, re-incisione, riduzione, adattamento) di un “testo” da parte dello stesso autore.
- 2) la “cover” da parte di un esecutore differente. una pratica reinterpretativa che consiste nel produrre una versione differente di un testo, rieseguendolo interamente e conservando il titolo del testo. Possibili diversi gradi di fedeltà.

Da questa abitudine a proporre versioni alterate, sostiene Spaziante:

nasce la pratica del 3) “remix”, cioè l'intervenire nuovamente su un materiale espressivo originale e rielaborarlo. L'elaborazione di materiale altrui può estendersi fino alla “composizione tramite frammenti” ottenuti mediante campionamento (sampling) di materiali pre-esistenti riassemblati. L'intero novecento può essere visto come un secolo di

scorribande sonore a partire da materiali pre esistenti”<sup>5</sup>

4) Il collage: montaggio di frammenti sonori di diversi testi precedenti.

Nel 1979 ad esempio, Pierre Henry realizza la Decima Sinfonia di Beethoven dalla destrutturazione sonora delle originali nove sinfonie del musicista tedesco, usando processi di montaggio e fusione di frammenti delle nove sinfonie. In questo ambito rientrano, seppur in gradi differenti, le pratiche di assemblaggio<sup>6</sup> e appropriazione.

5) Il campionamento, ovvero la selezione di un frammento di un testo A che, dopo un processo di copia solitamente di tipo digitale, viene prelevato e inserito in un testo B. La presenza di A in b è dotata di diversi gradi di riconoscibilità ed evidenza.

La pratica nasce prima dell'era digitale tra i dj che riproducevano frammenti di un disco, selezionandone una parte e mettendola in loop. Prelevare parti di un brano già edito e reinserirle in uno inedito è una pratica che si è rapidamente estesa a tutto il dominio della musica pop.

Queste pratiche di manipolazione del “testo” sonoro, fino agli anni ottanta relegate al dominio dell'arte e della sperimentazione, fanno ormai parte delle competenze medialità di milioni di persone e sono state assorbite dall'industria culturale grazie alla diffusione dei nuovi media elettronici e infine di Internet.

Le qualità specifiche dei nuovi media (rappresentazione numerica, variabilità, transcodifica)<sup>7</sup>, accelerano, facilitano, rendono più accessibile le pratiche di replicabilità e le estendono a più campi della creazione artistica e mediale (per il principio di transcodifica: se campionare un frammento di un brano musicale è tanto facile quanto campionare un frammento testuale o grafico o fotografico ecc...e se l'azione del “taglia e incolla” è simile a prescindere dal tipo di contenuti campionati, avremo una diffusione sempre più ampia di questa pratica a tutti i livelli creativi. Da quando i software di editing testuale permettono la funzione del “copia e incolla” la pratica del “saccheggio” è uscita dai confini dell'arte per esondare nei territori della vita quotidiana. Incorporata in un habitus comune, la pratica del remix, del campionamento, della manipolazione di qualsiasi contenuto culturale prodotto digitalmente – è questa la nostra teoria – è diventata un “brainframe”<sup>8</sup> del nostro tempo, un modello di pensiero comune a tutta la *bit generation*, a tutta quella classe di creativi cioè (videomaker, grafici, fotografi, scrittori, musicisti, producer) che usa il computer come protesi della propria immaginazione, e non più la

---

<sup>5</sup>Spaziante L., “Replicabilità sonora”, in Dusi N., Spaziante L. (a cura di), *Remix-Remake*, Roma, Meltemi, 2006, p. 68.

<sup>6</sup> *Endroducing* di Dj Shadow (1996) è considerato il manifesto dell'arte dell'assemblaggio sonoro fatto in casa. Il disco assembla fonti sonore eterogenee rese irricognoscibili dalla manipolazione digitale.

<sup>7</sup>Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2001.

<sup>8</sup> Vedi De Kerckhove D., *Brainframes*, Bologna, Baskerville, 1998.

macchina per scrivere, la carta, la matita, la pellicola, il nastro.

## **Origini e fortuna della cultura del Remix.**

La pratica del “remix” si sta estendendo a sempre maggiori domini produttivi e ambiti culturali (musica, moda, design, arte, cibo). Se il postmodernismo, sostiene Manovich, ha dominato gli anni 80, il remix sta definitivamente dominando gli anni duemila e continuerà a farlo ancora per molto. Manovich cita a mo' di esempio la collezione autunno-inverno di John Galiano, stilista di Dior, del 2004/05, in cui mixa il look da vagabondo, con le tradizioni yemenite, motivi est-europei e altre fonti collezionate durante i suoi viaggi in giro per il mondo. Nello stesso anno Dj Spooky, un artista multimediale americano, ha fatto un remix audio-video del film del 1912 di D.W. Griffith's 1912 "Birth of a Nation" che ha giustamente rinominato "Rebirth of a Nation". In internet – basta fare una ricerca su You Tube - si stanno diffondendo remix casalinghi di videoclip musicali, film, discorsi politici, cartoni animati ecc.. Le pratiche di remix non si estendono soltanto su Internet. Il numero di Luglio 2005 della rivista Wired era dedicato al “Pianeta Remix”. Sempre nel 2005, l'annuale conferenza O'Reilly sulle tecnologie emergenti (E TECH) ha adottato come tema il remix. I dirigenti della più grandi industrie di IT del mondo, Microsoft, Yahoo, Amazon, hanno in quell'occasione descritto le loro più recenti tecnologie e ricerche facendo più volte ricorso al concetto di Remix.

In origine la parola remix aveva un significato preciso e ben delimitato. Sebbene esistano dei precedenti, è stata l'introduzione dei mixer multitraccia a diffondere la pratica del remix. Potendo separare ogni elemento di una canzone - la traccia vocale, la batteria, la chitarra ecc... - era finalmente possibile “remixarla”: cambiare il volume delle singole tracce oppure sostituirle con altre nuove, applicare loro dei filtri sonori. Gradualmente il termine è diventato sempre più diffuso fino a riferirsi a “qualsiasi manipolazione di un prodotto culturale già esistente.

Nel suo libro *DJ Culture* Ulf Poscardt distingue differenti stadi nell'evoluzione della pratica del remix. I primi remix musicali sono del 1972, da parte del Dj Tom Moulton<sup>9</sup>. A partire dal 1987 i dj hanno cominciato a chiedere ad altri dj di remixare il loro remix. Per esempio, Coldcut ha usato la voce di Ofra Haza in Im Nin Alu e l'ha messa a contrasto con la voce ultra-bassa di Rakim. A questo ha aggiunto sonorità techno e un remix ispirato alla musica house di un frammento di musica rap.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Poscardt U., *DJ Culture*, Londra, Quartet Books Ltd, 1998, p. 123.

<sup>10</sup> Ibidem, p. 271.

Intorno alla fine del novecento, sostiene Manovich:

“il termine *remix* ha cominciato ad essere applicato ad altri domini mediali oltre a quello musicale: video, software, testi letterari. Dal momento che, secondo me, la musica elettronica e il software funzionano oggi da metafore-chiave per il resto della cultura, è inevitabile che il termine remix sia stato adottato anche in altri ambiti. Tuttavia, siamo di fronte a un paradosso: mentre nella sfera della musica commerciale il remix è ormai ufficialmente accettato, in altre aree culturali è visto come una violazione del copyright e quindi come un atto di rapina. Così, nonostante filmmakers, artisti visivi, fotografi, architetti e web designers incorporino quotidianamente la pratica del remix all'interno della loro routine produttiva non vogliono ammetterne l'uso”<sup>11</sup>.

Un termine con il quale si è soliti parlare di queste pratiche in ambiti non musicali è “appropriazione”. Il termine è stato utilizzato per la prima volta per riferirsi a un gruppo di artisti postmoderni newyorkesi dei primi anni ottanta che avevano inaugurato la pratica di rielaborare vecchie immagini fotografiche a fini critici, ironici o politici: Sherrie Levine<sup>12</sup>, Richard Prince, Barbara Kruger, Jenny Holzer.

Ma il termine “appropriazione” non ha mai raggiunto la diffusione di “remix”. Non ha infatti mai del tutto abbandonato il dominio dell'arte, dove è stato coniato. In ogni caso il termine “remix” è un termine più “appropriato”, perchè suggerisce una rielaborazione sistematica della fonte originale. L'appropriazione, come nel caso dell'urinatoio di Duchamp, può anche consistere nel semplice trasferimento di un segno da un contesto semantico ad un altro, senza alcuna modifica.

Un altro termine comunemente usato è la “citazione”, ma è qualcosa di diverso dal remix, che implica un riarrangiamento sistematico del “testo”. La citazione consiste nel prelevare frammenti di vecchi testi per inserirli in nuovi (con)testi; La citazione, sostiene Manovich, più che un antenato del remix va considerata come un precedente di un'altra pratica autoriale che, come il remix, si è estesa viralmente grazie alla diffusione delle tecnologie digitali: il campionamento. Il critico musicale Andrew Goodwin definisce il campionamento come “l'uso disinibito della registrazione sonora digitale come elemento centrale della composizione musicale. Il campionamento è la nuova estetica della creatività nell'epoca del digitale”<sup>13</sup>. Con la tecnologia del campionamento, sostiene Manovich, le

---

<sup>11</sup>Manovich L., *What comes after Remix?*, 2007 . Vedi <http://www.manovich.net> (ultimo accesso 15/09/2008)

<sup>12</sup> Levine è conosciuta soprattutto per la sua personale "After Edward Weston," del 1980 alla Metro Pictures Gallery. Quel lavoro partiva dalle fotografie di un classico, Walker Evans: la Levine le ha rifotografate partendo da un suo vecchio catalogo, presentandole come opere proprie, senza ulteriori manipolazioni. Le fotografie di Evans – rese immortali dal libro *Let Us Now Praise Famous Men*, con scritti di James Agee – vengono universalmente considerate le immagini che meglio hanno saputo raccontare la povertà dell'America rurale durante la Grande Depressione. Appropriandosi di quelle immagini, la Levine voleva porre al centro della sua riflessione l'uso politico delle immagini, le questioni di classe, la natura della creatività e sottolineare l'importanza che ha il contesto in cui si guarda un'immagine nel processo di attribuzione di significato. Altri esempi del lavoro della Levine sono le foto delle opere di Van Gogh e la sua *Fontana* del 1991, un urinatoio di bronzo eseguito sul modello di quello di Duchamp del 1917.

<sup>13</sup> Poschardt U., *DJ Culture*, Londra, Quartet Books Ltd, 1998, p. 280.

pratiche del montaggio e del collage, centrali in tutta la cultura del novecento, vengono industrializzate. Le estetiche delle avanguardie storiche del novecento - è questa la teoria di fondo più volte ribadita dal mediologo russo-americano - sono state metabolizzate e incorporate nella pratica quotidiana di milioni di persone grazie alla diffusione di computer, portatili e software di largo consumo. Dj Spooky, uno dei maggiori esponenti della scena elettronica mondiale, ha definito il campionamento “la pratica artistica e politica del nostro tempo”.<sup>14</sup>

Ma il montaggio e il collage, termini che provengono dal modernismo letterario e visivo del primo novecento - pensiamo ai lavori di Moholy-Nagy o Raoul Hausmann - non descrivono adeguatamente l'estetica del nostro tempo. Ci sono almeno tre differenze, sostiene Manovich, tra campionamento e montaggio/collage. La prima è che i campioni musicali sono arrangiati spesso in loop (ripetizioni di se stessi); in seconda istanza, la natura dei software a loro disposizione permette ai dj di mixare i suoni pre-esistenti (i ready-made sonori) in diversi modi, amplificando i contrasti e le differenze tra i singoli campioni (seguendo ancora, in questo caso, l'estetica del montaggio/collage) oppure mixandoli tutti in un flusso indistinto e coerente di suoni. Per usare le parole di Roland Barthes potremmo affermare, sostiene Manovich, che se il collage implica un elemento di “scontro” tra elementi provenienti da contesti differenti, il collage dell'era elettronica permette anche e soprattutto il “blending”, il mescolarsi dei campioni sonori<sup>15</sup>

Terza differenza, oggi i musicisti concepiscono la loro opera non come un lavoro chiuso, finito, ma come qualcosa che verrà ulteriormente remixato, campionato, manipolato.

E' interessante notare come la rivoluzione che ha preso piede nella musica elettronica nella seconda parte degli anni ottanta è stata affiancata da uno sconvolgimento simile anche nella cultura pop visiva. L'introduzione di strumenti di montaggio elettronici hanno reso il remix e il campionamento una pratica comune anche nel campo della produzione video; sperimentate prima nei video musicali, queste pratiche hanno poi attraversato i confini della tv commerciale e della cultura visiva più in generale. Altri strumenti software come Photoshop (1989) e After Effects (1993) hanno avuto lo stesso effetto nel campo della grafica, dell'animazione, dell'illustrazione commerciale e della fotografia. Pochi anni dopo, il world wide web ha ridefinito il documento elettronico come un mix di documenti diversi. In un articolo del 2005 Manovich ha trovato un'immagine secondo me molto adatta per spiegare cosa sta accadendo nelle pratiche di produzione dell'informazione:

“Immaginate dell'acqua che scende dalla cima di una montagna. Se la quantità dell'acqua continua ad aumentare, aumenteranno le strade percorse dall'acqua per scendere, aumenteranno i rivoli, e aumenterà la portata di questi rivoli.

---

<sup>14</sup> Paul D. Miller aka Dj Spooky that Subliminal Kid. *Rhythm Science*. MIT Press, 2004.

<sup>15</sup> Barthes R., *Image, Music, Text*, New York, Hill and Wang, 1977, p.146.

Qualcosa di simile sta accadendo all'informazione. La quantità di quest'ultima continua a crescere. La differenza è che i percorsi presi dall'informazione sono connessi tra loro e vanno in tutte le direzioni.”

Manovich fa una veloce lista di questi nuovi “percorsi”: rss, mailing list, sms, blog, social networking, tagging, social bookmarking ecc... questi strumenti stimolano le persone a raccogliere informazione da più fonti (non solo giornali, tv, radio) inserendole nei propri spazi personali (my space, you tube, blog, social bookmarks...) e “remixandole”, cioè rielaborandole. Manovich parla a questo proposito di *Collaborative remixability*. Si va affermando, tra gli utenti/produttori un'abilità collettiva nel remixare l'informazione: una capacità collettiva di generare un processo trasformativo in cui le informazioni raccolte su media differenti vengono ricombinate per dare vita a nuove forme, a nuove narrazioni, o semplicemente per moltiplicare la diffusione delle stesse. (Es. le diverse piattaforme Wiki, i blog, i forum dei siti on line dei programmi televisivi in cui si pratica lo *spoiling*<sup>16</sup>, Flickr, Openpolis). La diffusione di queste pratiche di “riscrittura collettiva”, (sorta di General Intellect marxiano?), o intelligenza connettiva (Levy), sono dovute non solo alla facilità d'accesso dei software di editing ma anche alla recente messa in discussione del concetto di copyright e all'affermazione di nuove forme più flessibili di protezione dell’”opera d'ingegno” come la licenza Creative Commons.

## **Il Remix e il campionamento letterario**

La pratica del campionamento in letteratura esiste da molto tempo prima che il termine nascesse in ambito musicale. Da sempre gli scrittori copiano frasi, brani, frammenti di altri autori per inserirli nelle loro opere. La “parole” ha trovato migliaia di anni prima della musica un supporto su cui essere fissata (e quindi copiata).

La più classica delle pratiche di replicabilità applicate al testo è la citazione, l'inserimento esplicito di un frammento di testo A all'interno di un testo B in cui siano rese chiare le origini del testo A. Anche in letteratura, come nel cinema, nella pittura, nella fotografia e nella musica, esiste il collage, un montaggio di frammenti di testi (A, B, C, ecc..) all'interno di un testo ulteriore. Walter Benjamin sognava un testo composto per intero di citazioni, un collage in cui lui, lo scrittore, non creava più nulla ma si “limitava” a fare il regista, a scegliere i frammenti e l'ordine in cui si dovevano susseguire. E' una tecnica che assomiglia al montaggio cinematografico. Il sogno di Benjamin, l'idea di un'opera di puro montaggio, è oggi diventata anch'essa di senso comune grazie alla diffusione massiccia dei nuovi media

---

<sup>16</sup> Cfr. Jenkins, H., *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo ed., 2007.

e a siti come Google e Wikipedia: oggi milioni di studenti compilano tesi e saggi di fine corso senza muoversi da casa, tagliando e incollando frammenti di testi pescati in rete, semplicemente assemblando assieme le pedine di questo puzzle digitale.

Quando va male questo montaggio sembra quasi casuale, illogico, fuzzy, direbbero gli americani. E così, anche un'altra pratica di avanguardia letteraria nata negli anni sessanta, quel Cut up inventato da Brion Gysin e William Burroughs, è stata metabolizzata, digerita e incorporata nella scrittura quotidiana di milioni di utenti<sup>17</sup>.

Possiamo parlare invece di remix quando un testo A viene adattato e trasformato in un testo B. Il remix si muove tra due poli: la riproduzione fedele di un testo A (una copia), che non apporta alcuna modifica, e la sua trasformazione in un testo B, completamente nuovo. Il remix è una pratica di manipolazione di un testo originale che, come avviene in musica, può incidere più o meno a fondo sul grado di riconoscibilità del testo finale, il quale può o meno mantenere solo alcune caratteristiche del testo di partenza. Il campionamento è invece simile alla citazione, ma la differenza sta nell'omissione voluta della fonte originale. E' un gioco postmoderno che usa il campione testuale per godimento personale, per fini puramente estetici, come tributo verso l'autore originale.

Tutte queste pratiche hanno subito, con la proliferazione dei nuovi media, una notevole accelerazione e sono entrate a far parte del bagaglio di tecniche a disposizione di tutti gli "scrittori", siano essi giornalisti, romanzieri, drammaturghi, blogger o laureandi.

Il caso che analizzeremo in questa sede è quello del collettivo di scrittori italiani Wu Ming<sup>18</sup> (conosciuti, tra il 1994 e il 1999 – anni, non a caso, della prima fase di sviluppo di Internet - con lo pseudonimo di Luther Blissett), un gruppo di cinque scrittori appartenenti alla *bit generation*, ovvero quella generazione cresciuta all'ombra di videogiochi, drums machine, campionatori, computer e internet alla fine del novecento.

“Poiché è probabile che l'ambiente informativo creato da un nuovo medium abbia il suo massimo influsso su coloro che crescono al suo interno, potremmo presumere che fondamentali risistemazioni dei gruppi ebbero luogo quando i figli della prima generazione televisiva raggiunsero la maturità [...] Gli appartenenti a questa fascia avevano diciotto anni nel 1967, all'incirca il periodo del “movimento di integrazione”, col suo interesse esclusivo per i diritti civili, “il movimento giovanile”, le grandi proteste contro la guerra e il generale rifiuto dello stile di vita americano [...] Vi è un notevole legame tra la crescita di questi “figli della televisione” e lo scoppio dei conflitti sociali tra la metà e la fine degli anni sessanta”.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> In Rete sono disponibili diverse cut up machine. Vedi ad esempio: <http://vispo.com/cgibin/wonder/cutup/cutup.cgi>

<sup>18</sup> Per un approfondimento sulla storia e l'evoluzione di questo collettivo di scrittori vedi <http://www.wumingfoundation.com/> e [http://it.wikipedia.org/wiki/Wu\\_Ming](http://it.wikipedia.org/wiki/Wu_Ming) (ultimo accesso: 25/09/2008)

<sup>19</sup> Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo. Come i media influenzano il comportamento sociale* (1985), Bologna, Baskerville, 1995, p.225.



Negli anni sessanta secondo il sociologo americano Joshua Meyrowitz, la tv, “abbattendo” le pareti delle abitazioni ed entrando nelle case, rese la generazione dei baby-boomers improvvisamente partecipe dei fatti dell’attualità (che all’epoca erano soprattutto i fatti della guerra del Vietnam), influenzando profondamente sulla presa di coscienza di questi giovani cittadini e sulla nascita dei movimenti pacifisti e per i diritti civili. Allo stesso modo si potrebbe ipotizzare che nuovi media come la rete abbiano generato “fondamentali risistemazioni” nella prima “generazione digitale”. La beat generation dell’era televisiva è stata sostituita dalla bit generation dell’era informatica.

Abbiamo deciso di analizzare le pratiche di replicabilità nelle opere di Wu Ming perchè la loro produzione narrativa e saggistica ci sembra quella più influenzata dalla cultura del remix e quella più consapevole del potenziale cross mediale dell’attività di inventare storie. Non è un caso, a questo proposito, che tutta l’opera di Wu Ming sia disponibile sotto licenza creative commons, quindi liberamente remixabile, campionabile, manipolabile (non per fini commerciali) da chiunque. Gli inizi dell’attività narrativa di Wu Ming sotto il nome di Luther Blissett erano già pensati in un’ottica transmediale: i segnali erano affidati a BBS, siti web, fanzines e altri media fai-da-te, pezzi di mail art spediti in giro, muri di gabinetti pubblici, onde hertziane, addirittura inserzioni a pagamento sulla stampa locale. I primi Luther Blissett facevano un uso *tattico*<sup>20</sup> della letteratura e della cultura popolare. Si riappropriavano di icone della cultura pop mainstream per prendersi gioco di esse, per riconfigurarle semanticamente, o per irridarle, semplicemente. La loro è una narrativa *open source*, figlia di un nuovo brainframe, quello creato dai nuovi media digitali, replicabili, modulari. La “remixability” (non solo da parte dei lettori/consumatori/produttori, ma anche, come vedremo, da parte degli stessi autori) delle opere di Wu Ming è una delle loro principali caratteristiche. Lo spiega bene Wu Ming 1 (alias Roberto Bui) intervistato da Henry Jenkins nel 2006:

Le storie appartengono a tutti, la proprietà privata della cultura pop è una contraddizione in termini. Le storie dovrebbero essere libere di circolare, fertilizzare i cervelli, ed

---

<sup>20</sup>Ma cosa si intende per media tattico? A questo proposito è utile ricordarsi della distinzione tra *tattica* e *strategia* operata da Michel de Certeau nell’*Invenzione del quotidiano*. De Certeau chiama tattica “l’azione calcolata che determina l’assenza di un luogo proprio. La tattica ha come luogo solo quello dell’altro. Si sviluppa di mossa in mossa, approfitta delle occasioni. E’ insomma astuzia, arte del più debole. La tattica è determinata dall’assenza di potere, così come la strategia si fonda sul postulato di un potere” (De Certeau, M., *L’invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001, p.73.) Sicuramente influenzato da De Certeau, Geert Lovink, attivista olandese e teorico dei media tattici afferma che: “Media tattici sono quello che succede quando i media a basso costo e “fai da te”, resi possibili dalla rivoluzione che c’è stata nell’elettronica di consumo e da estese forme di distribuzione (dall’accesso pubblico al cavo all’Internet), vengono sfruttati da gruppi e individui che si sentono danneggiati o esclusi dalla cultura dominante. I media tattici non solo riportano gli eventi, ma non sono mai imparziali, dato che partecipano ed è questa più di ogni altra cosa che li separa dai media ufficiali/tradizionali. I media tattici sono mezzi della crisi, della critica e dell’opposizione, entrambe ne sono fonte di potenza” (Lovink, Geert, e Garcia, David, *The Abc of tactical media*, [http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html), 1997).

estendere la reputazione aperta di ciascun autore. E' il motivo per cui i nostri libri, intesi come oggetti materiali e contenitori di storie, hanno un prezzo - così possiamo campare di scrittura - mentre come storie immateriali possono essere liberamente riprodotte, in un'economia basata sull'abbondanza anziché sulla penuria. Non può esserci un limite massimo alla quantità di storie, il serbatoio può riempirsi all'infinito. (...) Detto questo, penso che il più esplicito invito a far proprie le nostre opere sia la dicitura copyleft inclusa in tutti i nostri libri, che possono essere copiati o scaricati direttamente dal nostro sito. E incoraggiamo la gente a usare le nostre opere. Il nostro romanzo Q, decostruito e riscritto, è diventato un originale lavoro teatrale. 54 è divenuto l'ispirazione per un album del gruppo folk-rock Yo Yo Mundi...<sup>21</sup>

## Wu Ming e l'arte del campionamento/remix

Possiamo parlare di "campionamento" e di "remix" letterario? Da sempre gli scrittori rimescolano frammenti di testi precedenti, ma la "nostra" generazione, cresciuta all'ombra di campionatori elettronici, videocamere digitali, computer e software di editing per testi, immagini, suoni e video, ha sviluppato una cultura del remix, del *cut'n'paste*, che sta applicando in tutti gli ambiti creativi, non solo più in quello musicale. Questa impressione ha avuto conferma nella conversazione avuta con il collettivo Wu Ming:

Molti pensano che la pratica della citazione/riutilizzo sia eminentemente postmoderna, mentre è vecchia quanto l'arte stessa. L'incorporare in un poema versi di poesie precedenti, per dichiarare qualcosa o alludere a qualcosa, è già una prassi ben radicata nella Roma augustea, e così vediamo Virgilio che riutilizza nell'*Eneide* versi dagli *Annales* di Ennio, con una logica non molto diversa dal *sampling* del primo *hip-hop*: uso come base un pezzo di James Brown per dichiarare, da un lato, che avanzo sulle spalle di un gigante, e dall'altro che quel che faccio troverà un posto nel "canone", come l'ha trovato James Brown, come l'aveva trovato Ennio prima di Virgilio. Merita un posto nel canone perché lo voglio io, perché lo merita. Cito Ennio per far vedere che mi pongo a quell'altezza, e al tempo stesso - poiché sto sulle sue spalle - miro ancor più in alto di lui. E infatti... Un altro modo di "campionare" è quello che, all'opposto, "svaluta" l'opera citata, la piega e la domina in un riutilizzo che non fa più alcun riferimento diretto, ma soltanto obliquo e sarcastico, al contesto iniziale. E' il *détournement* teorizzato dai situazionisti. Nel *Panegirico* Debord prende le distanze da quella prassi, dice che funziona solo in tempi e contesti sociali culturalmente vispi, altrimenti ogni allusione cade nel vuoto. Wu Ming 1 ha usato quella presa di distanza nel suo *New Thing*, attribuendo però la frase di Debord a Sonia Langmut, la "protagonista assente" del libro. Di certo, dopo un certo lasso di tempo il *détournement* smette di essere riconoscibile, perché fatalmente si perde memoria dell'opera citata, e il frammento si scioglie del tutto nel nuovo contesto.

In quest'ambito, il parossismo non lo ha toccato nessuna opera "postmoderna", pur con tutto il citazionismo - sovente fine a se stesso - di cui quella fase della cultura si è resa capace. L'apice insuperato rimane *The Waste Land* di T.S. Eliot, dove praticamente ogni verso è o contiene una citazione da opere precedenti. Il ricorso al "remix" poetico da parte di Eliot si colloca a metà tra l'omaggio/autopromozione di Virgilio e dell'*hip-hop* e il *détournement* "svalutante". Dipende volta per volta dall'opera saccheggiata e dall'utilizzo che l'autore ne fa.

Ora, come dici tu, quella che era una pratica degli artisti oggi è una prassi comune, "di massa", il *mash-up*, il *remix* e lo stesso *détournement* hanno trovato le tecnologie, le reti e i background cognitivi adatti, oggi c'è addirittura un overload di riutilizzi, basta andare su Youtube per inciampare in un qualche esempio. Nel momento in cui un comportamento si democratizza a tal punto da divenire una vera e propria "atmosfera", a quel punto diventa un'altra cosa (è la vecchia trasformazione dialettica della quantità in qualità). Forse è tempo di fare una nuova riflessione su queste pratiche.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> <http://www.carmillaonline.com> (ultimo accesso 23/09/08)

<sup>22</sup> Intervista a Wu Ming, 27/09/2008.

I Wu Ming quindi attribuiscono alla cultura del remix origini ben lontane dal postmodernismo. Così come Manovich afferma che i Romani hanno “remixato” i Greci, i Wu Ming affermano che Virgilio ha remixato Ennio. Sebbene entrambi riconoscono che queste pratiche di produzione culturale esistono da sempre, sono anche consapevoli che solo la proliferazione dei media elettronici ha portato questa cultura del remix a farsi paradigma del contemporaneo, a diventare, come dice Wu Ming, “atmosfera”. Loro stessi ammettono di aver sempre fatto ricorso al “campionamento” e al “remix” nella scrittura dei propri romanzi:

Tu hai menzionato *Q*, dove a un certo punto c'è un'amara considerazione sul lavoro fatta dal teologo Sergio Quinzio e una frase dello scrittore americano Don DeLillo (l'ultimissima frase dell'epilogo – *Non si prosegue l'azione secondo un piano* - un vero e proprio aforisma, è prelevata di peso da *Rumore bianco*). Col tempo, il nostro ricorso alla citazione si è fatto sempre più “mirato”, le parti da riutilizzare sono scelte con criteri più precisi, c'è meno casualità e maggiore coerenza con la poetica su cui stiamo lavorando. Per questo ha senso citare Erri De Luca in *New Thing* o H.D. Thoreau in *Guerra agli Umani*. In *Stella del mattino* ci sono versi degli stessi poeti che compaiono come personaggi. In *54* c'è una citazione da Borges usata in modo “ostile”, in un contesto che a Borges - grande fan di Pinochet e della giunta militare argentina - avrebbe suscitato orrore<sup>23</sup>.

Quelli citati da Wu Ming in questa conversazione sono soltanto le “ammissioni” di alcuni dei *sample*, dei campioni, prelevati per poi essere ri-mescolati all'interno delle proprie opere. Ad esempio, è lo stesso Wu Ming 1, in coda alla fine del suo romanzo, *New Thing*, del 2004, a “rivelare” la fonte dei campioni incorporati nella sua narrazione. Il capitolo chiamato *Il racconto di Ramirez* è un omaggio ad Edgar Allan Poe, sulla falsariga del suo *William Wilson*, aperto dagli stessi due versi di Chamberlain che compaiono in epigrafe. Come nella musica *popular* esiste il brano-tributo - la *cover* di un brano di un autore al quale si vuol rendere omaggio - così Wu Ming 1 fa una *cover* del racconto di Poe, remixandola però al punto di trasfigurarla quasi in un racconto che dell'originale conserva solo l'epigrafe iniziale e l'atmosfera. Ancora, in *New Thing*, il “coccodrillo in morte del musicista jazz John Coltrane inizia come *Le Feu Alfred Jarry* di Guillaume Apollinaire e culmina” - nelle parole di Wu Ming 1 - “nello spiazzamento di un brano di Erri De Luca (...) mentre la frase attribuita a Sonia in epigrafe al capitolo 9 è tratta da *Operai e Capitale* di Mario Tronti”<sup>24</sup>.

Anche se è vero che da sempre gli scrittori rendono omaggio ad altri scrittori citandoli o remixandoli all'interno dei propri testi, mai come oggi questa pratica è stata così comune e così facile da applicare. L'uso massiccio del campionamento da parte di Wu Ming ne è un esempio. Se agli inizi del novecento ancora Walter Benjamin (autore, non a caso,

---

<sup>23</sup> Intervista a Wu Ming, 27/09/2008

<sup>24</sup> Wu Ming 1, *New Thing*, Torino, Einaudi, 2004, p. 204.

dell'*Opera d'arte nell'epoca della sua irriducibilità tecnica*) doveva passare giornate intere nella biblioteca di Parigi in compagnia di Bataille a cercare testi da consultare e “remixare”, oggi scrittori come Wu Ming o blogger qualsiasi se ne stanno seduti alla propria scrivania, consultano (e campionano) libri da Google Books, video da You Tube, film e canzoni da eMule. Prelevare un frammento audio-video-testuale di un'opera per incorporarlo a mò di citazione/campionamento/cover/remix all'interno del proprio lavoro è oggi notevolmente più facile che ai tempi di Benjamin. Oggi, chi possiede una conoscenza enciclopedica della cultura *pop* può anche facilmente accedere ai suoi contenuti, disseminati in giro per la Rete, e quindi facilmente “remixarli”. Wu Ming 1, sempre in coda al suo romanzo del 2004, ammette che:

i programmi *peer-to-peer* mi hanno permesso di scaricare canzoni, film, documentari pochi istanti dopo averne appreso o ricordato l'esistenza, e reperire le registrazioni dei discorsi di Malcom X, Marthin Luther King, Angela Davis e altri. Grazie al *file sharing* ho trovato senza difficoltà gli spettacoli di Richard Pryor. Ringrazio di cuore chi ogni giorno rende possibile tutto questo, animando la nuova economia coindiviale.<sup>25</sup>

L'abbondanza di prodotti culturali digitalizzati, la facilità di accesso ad essi, la semplicità e l'economicità dei software di manipolazione di questi contenuti hanno permesso il consolidarsi di una cultura del remix non solo in tutti i domini dell'arte, ma anche nelle pratiche di vita quotidiana.

### **Wu Ming e l'arte di essere remixati**

Oltre ad essere tra gli scrittori italiani più capaci di praticare il remix come tecnica narrativa, i Wu Ming sono anche i più consapevoli delle potenzialità di *remixability* delle proprie opere. Così come nella musica *pop* ed elettronica degli ultimi anni si va affermando sempre più spesso la pratica della “ri-scrittura” collettiva dei brani di gruppi famosi come i Radiohead, i Sigur Ros, Beck ed altri da parte del pubblico dei fan, anche nella letteratura *pop* stanno nascendo pratiche simili di remix. In ambito musicale ad esempio Beck, con il suo album *Guero* (2005) ha dato il via ad un processo di negoziazione con i suoi fan permettendo loro di produrre remix non ufficiali e di modificarne la struttura: questo ha dato origine a differenti release del disco, che non è più un prodotto chiuso e immutabile, ma diventa, proprio come una playlist, dinamico e mutevole. L'esperimento di Beck è proseguito poi attraverso la pubblicazione dei video su Youtube e la progettazione di un album senza copertina, completamente personalizzabile dall'ascoltatore.

I Radiohead hanno invece messo in vendita le tracce separate del loro ultimo single del

---

<sup>25</sup> Wu Ming 1, *op. cit.*, p. 206.

2008, *Nude*, pronte per essere remixate dai fan attraverso il software *Garage Band*<sup>26</sup>.

Radiohead, Beck, Sigur Ros, Nine Inch Nails e altri esponenti della cultura musicale pop americana che stanno aprendo la propria musica alla manipolazione da parte degli ascoltatori fanno tutti parte della bit generation, sono tutti cresciuti con il brainframe dell'epoca digitale, in cui ogni contenuto non è che una stringa di numeri zero e uno manipolabile informaticamente. I Wu Ming stanno facendo lo stesso in letteratura, un campo artistico molto meno abituato alla "profanazione" dell'opera dell'autore da parte dei fan:

Se l'autore rimane aperto, disponibile e in contatto con le comunità dei lettori dei suoi libri, si sviluppa un'interazione, che a volte diventa co-creazione. Per dire, se un lettore ti vuole bene e ha l'hobby della scultura, dedicherà una statua al tuo ultimo libro. Da *Q*, *Asce di guerra* e *54* sono nati dischi e lavori teatrali. Canzoni, fumetti, giochi da tavolo e giochi di ruolo si sono ispirati ai nostri libri. Intorno al pianeta *Manituana* orbitano ormai tanti satelliti transmediali, e forse nel 2009 partirà una serie di albi a fumetti ispirati al romanzo.<sup>27</sup>

In modo ancora più esplicito i Wu Ming hanno lanciato diversi progetti di scrittura collettiva. Il primo si chiamava *Ti chiamerò Russell*, e il concetto era piuttosto semplice: hanno scritto il primo capitolo di un romanzo di fantascienza, e chiunque poteva scrivere e spedire loro i capitoli successivi. La selezione dei capitoli avveniva in pubblico, su un blog temporaneo gestito da Wu Ming. Una giuria sceglieva le migliori tre versioni di ciascun capitolo, e la gente poteva votarne una, che poi veniva inserita nella sequenza "ufficiale" (cioè approvata collettivamente), ma le altre versioni restavano disponibili come fonti di ispirazione, così si è creato un reticolo di "biforcazioni" di trama e "vicoli ciechi". Non c'è stato nessun ultimo capitolo "ufficiale", tutte le versioni sono state pubblicate ex aequo.

Il risultato più importante di quest'esperimento è stata la nascita di un altro collettivo di scrittori, *Kai Zen* (in giapponese significa "miglioramento continuo"), nel 2003. A loro volta, i Kai Zen hanno avviato altri progetti del genere e pubblicato il loro romanzo d'esordio, *La strategia dell'ariete*<sup>28</sup>.

Il secondo progetto è stato un esperimento di "letteratura open source", come il software:

La principale differenza tra narrazione e programmazione è che quasi tutti possono lavorare sul codice-sorgente di una storia. Il codice-sorgente di una storia è la storia stessa. Abbiamo scritto un racconto intitolato "La ballata del Corazza" e l'abbiamo messo on line. Abbiamo chiesto ai lettori di lavorarci sopra, fosse solo per cambiare un aggettivo, ma anche per riscrivere un paragrafo o inserire un nuovo personaggio. Abbiamo ricevuto versioni alternative della storia, fatto le revisioni, e reso disponibile il risultato.

Dopo un paio di mesi, abbiamo rilasciato "La ballata del Corazza 2.0", che era una sintesi coerente di tutte le modifiche proposte. Anche questa versione è stata rivista collettivamente, finché non abbiamo ottenuto il testo (potenzialmente) definitivo. La natura più aperta di questo secondo progetto ha stimolato la creatività in modo più

<sup>26</sup> Watercutter A., "Get Naked and Remix Radiohead", in *Wired*, 1 aprile 2008.

<sup>27</sup> Intervista a Wu Ming, 27/09/2008

<sup>28</sup> Kai Zen, *La strategia dell'Ariete*, Milano, Mondadori, 2008. Vedi anche: <http://www.lastrategiadellariete.org/kaizen.html>

efficace, e "La ballata del Corazza" è diventata una graphic novel, un lavoro teatrale (basato su una delle versioni alternative) e ben due letture pubbliche, una delle quali con accompagnamento musicale, e la partitura erano a loro volta il risultato di un lavoro "open source".

Ultima ma non ultima, c'è l'interazione nata dai romanzi o racconti scritti dai nostri lettori senza alcun collegamento con le nostre opere. Quando abbiamo cominciato, abbiamo dichiarato la nostra disponibilità a leggere testi inediti. Chiamalo pure "talent scouting", se ti va. Bene, abbiamo ricevuto tanta di quella roba (narrativa, poesia, sceneggiature, di tutto e di più) che abbiamo dovuto sventolare bandiera bianca. Non c'era proprio modo di leggere tutti quei romanzi e racconti.

L'intelligenza collettiva della nostra comunità ha risolto il problema per noi. Quindici iscritti a Giap hanno risposto e si sono offerti di leggere qualunque cosa spedita da altri lettori. Quelle persone hanno formato il loro collettivo, iQuindici (benché adesso siano più di trenta), hanno un loro sito e una loro e-zine (Inciquid), organizzano letture pubbliche delle cose migliori che ricevono, e promuovono l'adozione di licenze aperte (creative commons, copyleft e affini) nell'editoria italiana. Diversi nuovi autori sono stati "scoperti" dagli editori grazie a iQuindici<sup>29</sup>.

La narrativa di Wu Ming è quella che ha saputo meglio cogliere le implicazioni estetiche, sociali e culturali dei media digitali, ma secondo gli stessi Wu Ming in Italia, tra il 1993 e il 2008 si è affermata una sorta di onda letteraria (che loro chiamano *New Italian Epic*) che, tra le caratteristiche comuni, ha anche quella di essere fortemente orientata alla transmedialità:

Ogni libro della *New Italian epic* è potenzialmente avvolto da una nube quantica di omaggi, spin-off, e narrazioni "laterali": racconti scritti da lettori (fan fiction), fumetti, disegni e illustrazioni, canzoni, siti web, addirittura giochi in rete o da tavolo ispirati ai libri, giochi di ruolo coi personaggi dei libri e altri contributi "dal basso" alla natura aperta e cangiante dell'opera. Questa letteratura tende – a volte in modo implicito, altre volte dichiaratamente – alla transmedialità, a esorbitare dai contorni del libro per proseguire il viaggio in altre forme, grazie a comunità di persone che interagiscono e creano insieme. Gli scrittori incoraggiano queste "riappropriazioni" e spesso vi partecipano in prima persona.<sup>30</sup>

Wu Ming in prima linea sì, ma dietro di loro una generazione di scrittori cresciuti all'ombra di internet: la prima *bit generation* di scrittori italiani, che hanno fatto del saccheggio/remix, dell'uso tattico della narrativa, una cifra stilistica e che a loro volta hanno incitato i lettori stessi a saccheggiarli, a ri-scrivere la loro opera sotto altre forme. La storia, i personaggi, l'intreccio di un romanzo sono ormai completamente liberi e svincolati dal supporto originale sul quale il loro Creatore li aveva condannati a vivere. Come il codice sorgente di un software può essere copiato e riscritto e divenire altro, così la letteratura *open source* dei Wu Ming, complici i software, la Rete e le nuove licenze sul copyright, può essere replicata e ri-creata sotto altre forme, per prima il cinema:

Noi abbiamo un immaginario molto legato al cinema, ci troviamo molto spesso ad argomentare le nostre proposte facendo esempi di sequenze di film. L'immaginario degli scrittori di oggi è già in partenza multimediale, quindi è normale che un'opera nasca già aperta a una dimensione transmediale, di prosecuzione con altri mezzi e linguaggi. E' un

---

<sup>29</sup> Jenkins H., intervista a Wu Ming, 2006, <http://www.carmillaonline.com> (ultimo accesso 23/09/08)

<sup>30</sup> Wu Ming 1, *New Italian Epic 2.0*, 2008, p.23 (<http://www.wumingfoundation.org>, ultimo accesso 24/09/08)

bel paradosso che finora nessun nostro libro sia stato adattato per il cinema. Le nostre trame sono troppo complesse, e gli scenari sono troppo vasti, fare un film da *Q, 54* o *Manituana* non è la cosa più semplice del mondo... E pensare che Clooney sarebbe già perfetto per interpretare Cary Grant!<sup>31</sup>

Quella che una volta era una pratica elitaria, un sottile gioco di rimandi, ossequi e citazioni tra autori (Wu Ming ricordava Virgilio che citava Ennio) è oggi una pratica comune per milioni di lettori/remixers. E' in atto un cambio di paradigma: il baricentro (almeno in termini quantitativi) della produzione di oggetti culturali si sta spostando dalle istituzioni tradizionali (l'industria culturale: case editrici, giornali, case discografiche ecc...) al pubblico. E' in atto una deistituzionalizzazione della creatività a livello industriale, creatività e innovazione non sono più soltanto appannaggio dei "professionisti". Nel dna di ogni prodotto digitale (foto, video, testo ecc..) c'è già inscritta la pratica del remix. Ognuno di questi prodotti è facilmente accessibile, replicabile, manipolabile e quindi qualcuno, prima o poi, lo farà. E' legittimo. Se il codice è aperto, qualcuno se ne approprierà e lo riscriverà, anche soltanto per curiosità. La massificazione delle pratiche di replicabilità non significa necessariamente né un imbarbarimento della produzione culturale né una maggiore democratizzazione della creatività. Negli anni Trenta Walter Benjamin sosteneva che la radio e il cinema, i "nuovi media" dell'epoca, stavano dando vita ad un pubblico "esperto", un pubblico che non aveva bisogno di critici che orientassero il gusto delle masse, come accadeva prima con il teatro: "La critica non ha più un vantaggio sulla massa"<sup>32</sup>. Oggi stiamo assistendo alla nascita di un consumatore esperto di prodotti mediali, altamente alfabetizzato alle pratiche e alle tecniche produttive dei media. Con questo non voglio sostenere che ogni utente diventerà un produttore<sup>33</sup>, ma soltanto sottolineare una tendenza di fondo. Manovich a questo proposito si chiede giustamente se la sostituzione del *consumo di massa* della cultura commerciale del ventesimo secolo con la *produzione di massa* di oggetti culturali da parte degli utenti di questo primo scorcio di ventunesimo secolo rappresenti un sintomo di progresso, di democratizzazione dell'arte o se invece non rappresenti uno stadio avanzato del processo di sviluppo di quell'industria culturale analizzata da Adorno e Horkheimer (1944). In effetti, mentre i soggetti del ventesimo secolo si limitavano a consumare i prodotti dell'industria culturale, i "prosumers" del ventunesimo secolo si danno da fare per imitarli. La maggioranza dei

<sup>31</sup> Intervista a Wu Ming, 27/09/2008

<sup>32</sup> Gilloch G., *Walter Benjamin*, Bologna, Il Mulino, 2008, p. 220.

<sup>33</sup> Secondo una statistica del 2007, soltanto una percentuale compresa tra lo 0,5 e l'1,5% degli utenti dei maggiori social network on line (Flickr, YouTube, Wikipedia) ha contribuito producendo contenuti propri. Cfr. Manovich L., *The Practice of Every day (media) life*, 2008, [www.manovich.net](http://www.manovich.net) (ultimo accesso 20/09/08). Il resto degli utenti hanno semplicemente consumato i contenuti prodotti da questa minoranza. Eppure gli utenti attivi sono in crescita. Su Facebook ogni giorno vengono caricate 14 milioni di fotografie, mentre su You Tube 65.000 video ogni 24 ore. Cfr. <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (ultimo accesso 29/09/08).

prodotti di questi consumatori attivi non fa che replicare gli schemi e gli stilemi dei prodotti “professionali”.<sup>34</sup>

La cultura del remix è entrata a far parte del quotidiano, metabolizzando e neutralizzando le avanguardie. Se nel novecento le avanguardie artistiche arrivavano dalle elite oggi, se ancora è lecito parlarne, vanno cercate tra il popolo ignoto dei blogger, remixer, dj, musicisti che ogni giorno si incontrano e si scambiano contenuti sui siti di social networking. Un rumore bianco continuo attraversa costantemente la Rete, è il *buzz*, il ruminare costante di milioni di utenti su materiale altrui, un processo di digestione infinito che si moltiplica di giorno in giorno. In questo momento milioni di testi, immagini, video, narrazioni sotto forma di dati vengono campionate, taglincollate, replicate, manipolate, remixate e salvate in file diversi da quelli di partenza. La Rete è una enorme macchina narrativa che agisce seguendo la tecnica del Cut-Up. Parafrasando Gertrude Stein, ogni narrazione è sempre più un remix di un remix di un remix di un remix.

Non si prosegue l'azione secondo un piano.

Milano, 29 settembre 2008.

## Bibliografia

- Barthes R., *Image, Music, Text*, New York, Hill and Wang, 1977  
Bolter J. D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2000.  
De Certeau, M., *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001  
De Kerckhove D., *Brainframes*, Bologna, Baskerville, 1998.  
Dj Spooky that Subliminal Kid, *Rhythm Science*, MIT Press, 2004.  
Dusi N., Spaziant L. (a cura di), *Remix-Remake*, Roma, Meltemi, 2006.  
Gilloch G., *Walter Benjamin*, Bologna, Il Mulino, 2008.  
Grau O., (a cura di) *Media Art Histories*, Cambridge MA, MIT Press, 2007.  
Jenkins, H., *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.  
Kay A., “Computer Software” in *Scientific American*, Settembre 1984.  
Kai Zen, *La strategia dell'Ariete*, Milano, Mondadori, 2008.  
Levy P., *Intelligenza collettiva*, Milano, Feltrinelli, 1996.  
Luther Blissett, *Q*, Torino, Einaudi, 1999.  
Manovich L., *The Practice of Every day (media) life*, 2008.  
Manovich L., *What comes after Remix?*, 2007.  
Manovich L., *Remixability and modularity*, 2005.  
Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2001.  
Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo. Come i media influenzano il comportamento sociale* (1985), Bologna, Baskerville, 1995  
Poschardt U., *DJ Culture*, Londra, Quartet Books Ltd, 1998.  
Watercutter A., “Get Naked and Remix Radiohead”, in *Wired*, 1 aprile 2008.  
Wu Ming, *Asce di Guerra*, Torino, Einaudi, 2000.

<sup>34</sup> Cfr. Manovich L., op. cit., 2008.



Wu Ming, *54*, Torino, Einaudi, 2002.

Wu Ming 2, *Guerra agli Umani*, Torino, Einaudi, 2004.

Wu Ming 1, *New Thing*, Torino, Einaudi, 2004.

Wu Ming 2, Catacchio O., *La ballata del Corazza*, Milano, Edizioni BD, 2005.

Wu Ming 4, *Stella del Mattino*, Torino, Einaudi, 2008.