

Progetto di decostruzione editoriale sui linguaggi visivi  
nelle fanzine punk e post-punk italiane

Studente:  
Alessandra Casciaro

Relatore:  
prof. Carlo Vinti

2021/2022

Taci e patisci perché non ti comprendono,  
nobile Creatura! E così, tacendo, tu appassisci  
perché nel chiarore vanamente qui ricerchi  
in mezzo ai barbari coloro che un tempo  
ti furono fratelli: le grandi anime tenere d'ere che non  
/ sono più!  
Troppo veloce è il tempo. Il mio canto mortale, Diotima,  
vede il giorno in cui saprò descriverti  
simile agli Dèi, con gli Eroi: un giorno che sia come tu sei.

Friederich Hölderlin



**Università degli studi di Camerino**

**SAAD** Scuola di Ateneo Architettura e Design "E. Vittoria"

Scuola di architettura e design

Corso di laurea triennale in Design industriale e ambientale

A.A. 2021/2022

Tesi di laurea progettuale

Studente: Alessandra Casciaro

Relatore: Carlo Vinti

# INDICE

<b>Abstract</b>	7	<b>SEZIONE II: IL PROGETTO</b>	32
<b>SEZIONE I: RICERCA E ANALISI</b>	11	<b>1. Concept</b>	33
<b>1. Le fanzine punk e post-punk in Italia</b>	12	1.1. Obiettivi e requisiti	34
1.1. Contesto storico-culturale	13	1.2. Target	35
1.2. Definizioni	14	1.3. Casi studio	36
<b>2. Il design grafico postmoderno</b>	17	<b>2. Artefatti editoriali</b>	39
2.1. Contesto culturale	18	2.1. Logotipo	40
2.2. Decostruzione	19	2.2. Booklet	41
3.3. Appropriazione	20	2.3. <i>Instant Design. Quattro fanzine punk</i>	42
<b>3. Il linguaggio grafico nelle fanzine punk e post-punk italiane (1977-1986)</b>	22	2.4. <i>Lo spirito continua. Le fanzine post-punk tra network e intermedialità</i>	43
3.1. Origini classiche	24	2.5. <i>La stampa underground prima del '77. Un'antologia visiva</i>	45
3.2. L'etica DIY e il "design istantaneo"	25	2.6. Poesie visive	52
3.3. Copy Art	26	2.7. Intervista	54
<b>4. La fanzine intermediale</b>	29	<b>Appendice A: elenco delle fanzine consultate durante la ricerca</b>	62
4.1. <i>Gesamkunstwerk</i>	32	<b>Appendice B: Le fanzine oggi. Intervista a Veleria Foschetti.</b>	-
4.2. <i>Networking</i>	32	<b>Bibliografia</b>	-
4.3. Mail Art	-	<b>Sitografia</b>	-
<b>5. Esoeditoria a confronto</b>	-	<b>Ringraziamenti</b>	-
4.1. "La stagione dei movimenti"	-		
4.1.1. Stati Uniti	-		
4.1.2. Inghilterra	-		
4.1.3. Italia	-		

## **Abstract**

«Dudu», «Xerox», «Amen», «Fanatismi Grossolano», «Idola Tribus», «FREE» e «Area Condizionata» sono solo alcune delle fanzine che hanno fatto del movimento visuale punk e post-punk italiano un fenomeno originale, che nel nostro paese ha acquisito una forte identità collettiva. Le riviste sono intese come luogo di indagine grafico-visiva, giacché sperimentano con gli strumenti della propria epoca lo spazio bidimensionale della pagina.

La ricerca si muove nell'ambito dell'*esoeditoria*, termine che definisce l'autoproduzione della nuova editoria contro-industriale degli anni sessanta, settanta e ottanta. Connessa perfettamente nel rifiuto del concetto di arte proprio delle Avanguardie artistiche, dal Dadaismo al Futurismo e Fluxus, la grafica punk postmoderna ha lanciato un assalto ai metodi ordinati e alle convenzioni del design professionale modernista, in un'estetica del caos e nel rifiuto di riconoscere qualsiasi categoria come "errore".

Il carattere effimero dei periodici di nicchia, conservati perlopiù in archivi privati, ha richiesto un lavoro archeologico di raccolta del materiale per ricostruire non tanto la storia, facilmente ricostruibile, quanto i linguaggi visivi, che i libri di teoria del graphic design hanno forse dimenticato.

Il metodo di ricerca connette il contesto storico-culturale all'ambito grafico, potendo, così, scovare nello studio dell'arte e della comunicazione visiva i processi culturali che hanno contribuito a massificare l'avanguardia.

*Fankit* è una mostra in pagina, che attraverso la decostruzione della struttura libro, rende la lettura una vera e propria *performance*, di cui il lettore è parte autoderminante. Il progetto riflette sulla performatività degli artefatti editoriali, i quali assumono senso soltanto nel rapporto con il lettore. Infine il nome è un omaggio ai Fluxkit di Maciunas e del *network di partecipazione artisca* che fu il movimento Fluxus.

**SEZIONE I**

**RICERCA E ANALISI**

# Le fanzine punk e post-punk italiane

La controcultura è la cresta dell'onda in movimento, una zona di incertezza in cui la cultura diventa imprevedibile. Parafrasando la definizione del fisico, vincitore del premio Nobel, Ilya Prigogine, la controcultura è l'equivalente culturale del "terzo stato termodinamico", la "regione non lineare" in cui l'equilibrio e la simmetria scompaiono per far posto a una complessità così intensa da sembrare caos agli occhi umani.

Timothy Leary, *Controculture. Da Abramo ai No Global*, 2004.

## Contesto storico-culturale

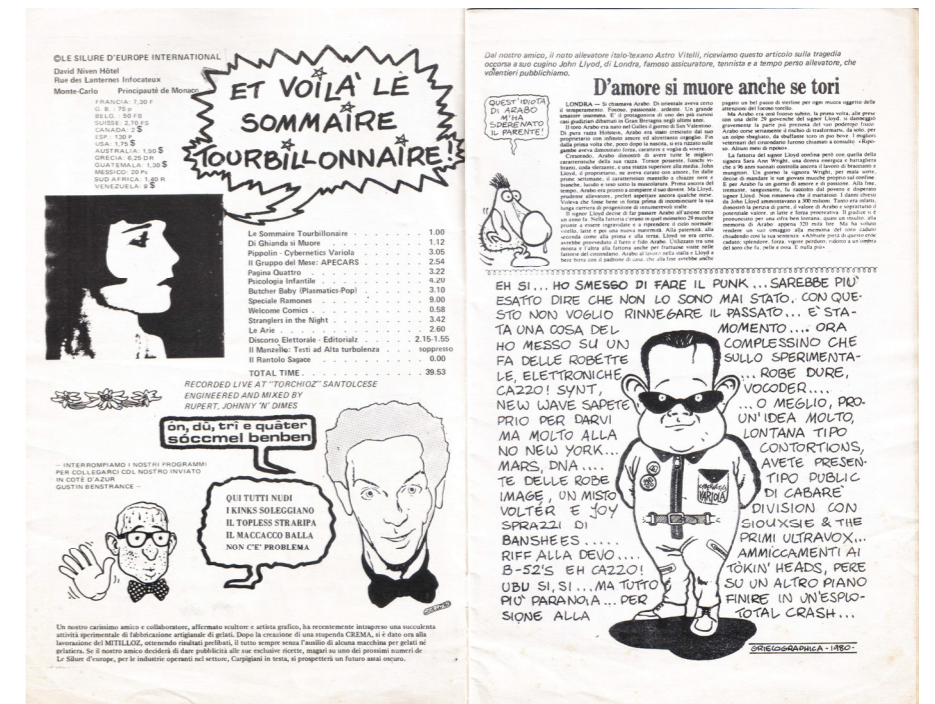
L'incremento dell'editoria italiana, indipendente e non, si è avuto in seguito ad un fenomeno conosciuto come "massificazione dell'istruzione e della cultura", iniziato nel nostro Paese durante gli anni Sessanta. Da quel momento, e per quasi un ventennio, si avvia una forte domanda di accesso alla cultura e all'istruzione. L'Italia e gli italiani hanno fame di progresso, e lo inseguono. A provocarne la domanda e ad agevolarne l'offerta sono anche delle leggi precise, in grado di cambiare il volto della società. Fondamentali sono la riforma che vede l'innalzamento dell'obbligo scolastico fino alla scuola media e la sua gratuità, così come il contestatissimo disegno di legge 2314, conosciuto come Riforma Gui, nata dall'esigenza di far fronte alla massificazione dell'istruzione. Questi sono gli anni di un incremento del settore editoriale, in cui si assiste alla nascita della larga distribuzione e dove iniziano a essere vendute nelle

edicole dispense ed edizioni tascabili; ancora in questo periodo, si diffonde la vendita a rate delle enciclopedie. È il decennio in cui i nuovi media diventano sempre più pervasivi e in cui inizia a farsi largo quel fenomeno noto come spettacolarizzazione mediatica dell'esistenza. La società italiana ha attraversato gli anni di piombo ed è scossa da una violenta repressione nei confronti dei movimenti politici. L'estate del 1980 viene inaugurata dalla strage di Bologna; a lacerare il tessuto sociale è anche l'epidemia di HIV, che viene fatta iniziare nel 1981; non meno rilevante è la diffusione dell'eroina: l'81 è infatti anche l'anno della prima edizione italiana di Noi, i ragazzi dello zoo di Berlino – libro cult di una generazione -, che uscirà nello stesso anno nelle sale cinematografiche; il decennio, poi, si chiude con la caduta del muro di Berlino.

È in questi anni che comincia a delinearsi il volto della futura società, contrassegnata da un forte edonismo e dall'esaltazione del successo e della ricchezza quali valori fondamentali. Sono anni in cui la dimensione privata e domestica della vita inizia a configurarsi come rifugio da una società diventata sempre più individualistica. Il ricercatore Simone Tosoni e la giornalista Emanuela Zuccalà parlano di "ritorno al privato e disintegrazione delle forme di socialità costruite nel decennio precedente". I punk sono la sottocultura giovanile internazionale più iconica e significativa di un decennio, e loro contemporanei sono i dark, i rockabilly, gli skin, i paninari, gli skater e i metallari. Ciò che li accomuna è l'identificazione con un codice di abbigliamento specifico, precise scelte musicali e un atteggiamento situato nei confronti della società. Inizialmente i giovani punk italiani ebbero non pochi proble-

mi con i coetanei dei centri sociali, per via del loro essere apolitici e antideologici, tant'è che il movimento punk si identifica piuttosto con l'anarchia, e il fraintendimento circa i simboli che solevano portare. Innanzitutto l'abbigliamento era simile agli skin di ideologia nazista, disegnavano svastiche e ascoltavano musica "demoniaca". Alla fine degli anni settanta i punk subivano violenze dai giovani di destra e da quelli di sinistra, che ancora vivevano nei sogni del sessantotto, turbati da uno dei periodi più bui del nostro paese. Quegli anni erano vittime del terrorismo, del vandalismo, degli attentati politici, degli scandali tra massoneria e mafia. Nonostante gli impedimenti che provenivano da tutti i fronti, anche quelli indipendenti, la comunità punk aveva urgenza di comunicare il proprio dissenso e tessere una personale rete di connessioni, esattamente come aveva fatto la cultura underground dagli anni sessanta.

Le silure d'europa. La fanzine più veloce di uno struzzo n. 00, Liguria, 1979.

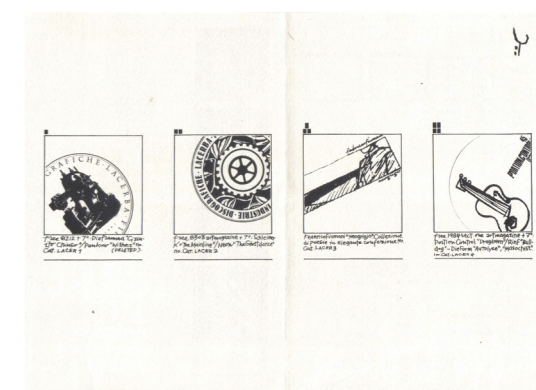
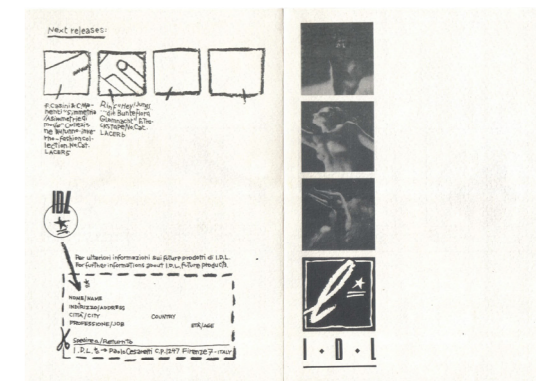


La seconda fase della grafica nei Centri Sociali Occupati si apre con il "reflusso" e il ritorno al privato degli anni ottanta. Soprattutto nelle aree periferiche del paese, nella seconda metà degli anni settanta, si diffuse la pratica dell'occupazione fisica delle aree urbane dimesse, con l'obiettivo di autogestire quelle strutture come luoghi di aggregazione e di socialità, indirizzati allo sviluppo e all'organizzazione delle diverse pratiche antagoniste. Come scrisse Primo Moroni, "essi non hanno e non vogliono avere orizzonti di riferimento futuri: vogliono qui ed ora la realizzazione di spazi di felicità e di comunicazione". È proprio a partire da queste realtà limitrofe che la cosiddetta "conflittualità urbana" dilagò fino alle metropoli, costellando in poco tempo il territorio nazionale. La controinformazione, agita come pratica dal basso, sembrava l'unico modo per far sentire la propria voce, attraverso "fogli di movimento", fanzine

e radio libere. C'era inoltre un'altra legge sull'editoria che tentò di bloccare l'avanzata delle autopubblicazioni clandestine. Ogni rivista per essere registrata e poter circolare deve disporre di un direttore responsabile che ne approvi la distribuzione. Qui entra in gioco Stampa Alternativa di Marcello Baraghini, che in quegli anni firmava l'approvazione, a proprio rischio e pericolo, di quasi tutte le fanzine del periodo, le quali poi potevano uscire come supplemento di una rivista registrata. Baraghini è l'inventore del formato e della collana Millelire, idea che gli valse il premio Compasso d'Oro come "cortometraggio scritto che sembra rivitalizzare l'editoria popolare". La nascita di collettivi e realtà sparse in tutta Italia rese naturale la nascita di un *network ante litteram*, che faceva da media per la comunicazione interna. Un esempio è Punkaminazione, una un bollettino di collegamento che

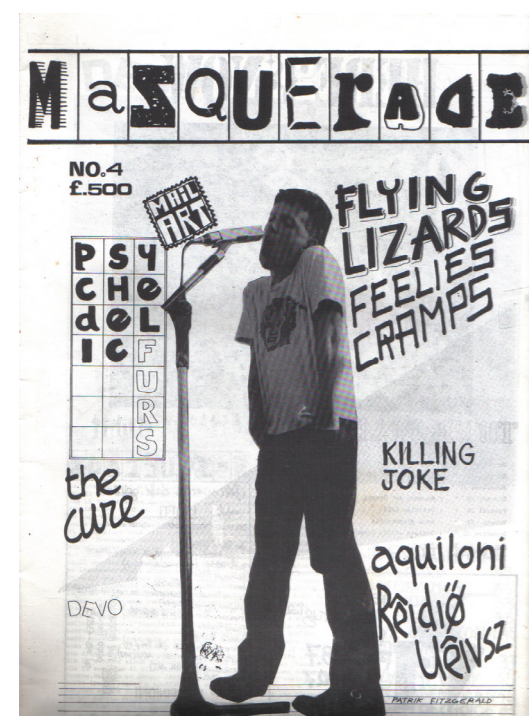


FREE 1984 + booklet, Paolo cesaretti, Firenze, 1984.



[A destra] Xerox n. 6, Milano, 1980.

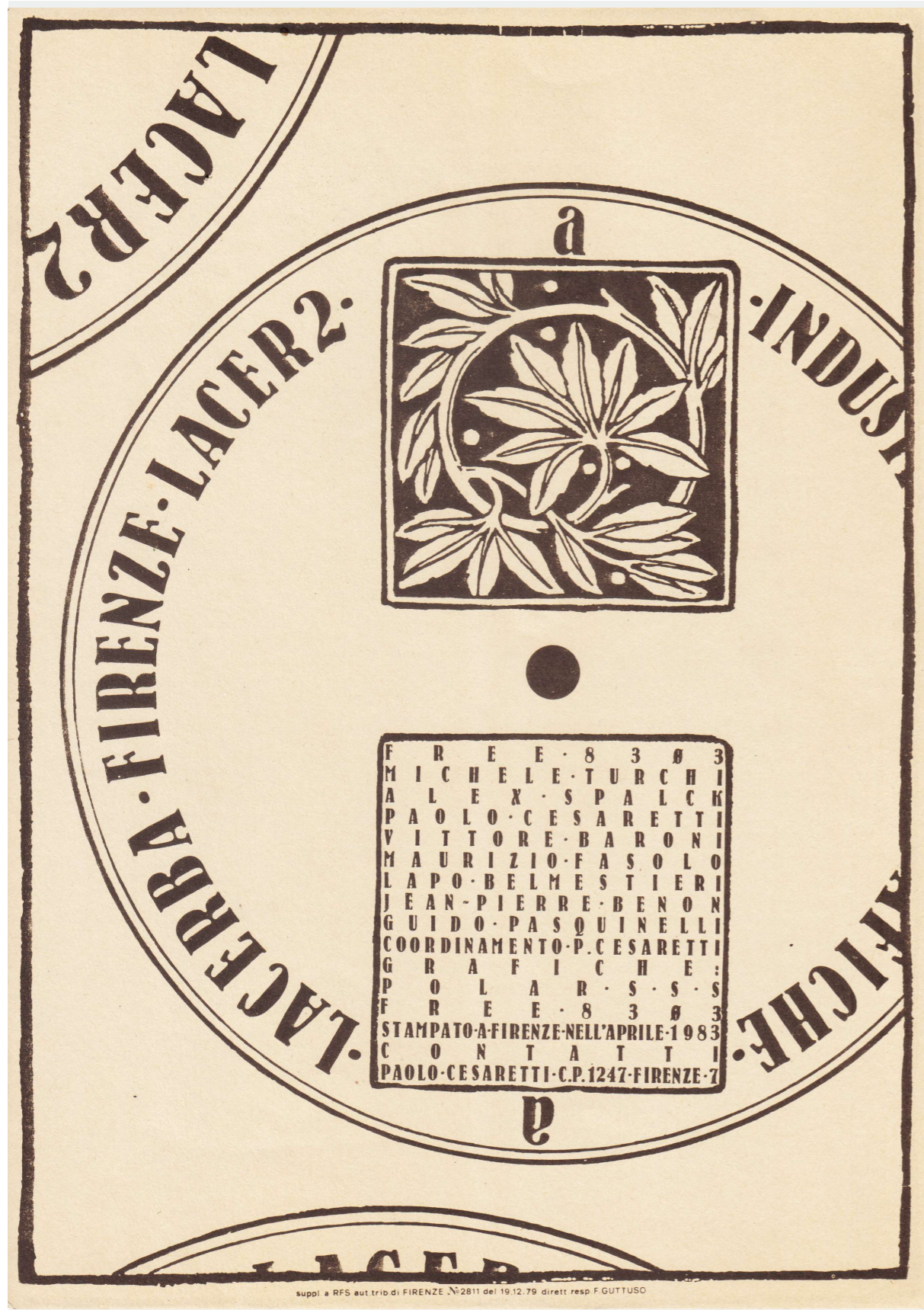
[In basso] Masquerade n. 4, Perugia, 1979.



raccoglieva in poche pagine le (contro)informazioni che provenivano dai gruppi, collettivietichette della scena punk italiana nella prima metà degli anni '80. "L'obiettivo è quindi quello di costituire un circuito alternativo che investa tutti i settori dell'attività punx, magari a piccoli passi ma l'autogestione punx potrà essere totale" si legge in un'intervista dell'82 di Punkrazio, uno dei fanzinari di "Nuova Farenheit".

Inghilterra e Stati Uniti, tanto che le migliori manifestazioni della creatività amatoriale avvengono proprio nella prima metà degli anni ottanta. In queste pagine è illustrata FREE, una delle fanzine intermediali più sofisticate di sempre, dalla grafica curatissima e piena di riferimenti all'avanguardia artistica e al Modernismo e dai contenuti profondi e di cultura.

Le fanzine punk possono essere divise in monotematiche (solo musicali) e multitematiche. Il presente studio ha in oggetto entrambe le "categorie", in quanto durante la seconda generazione punk, che va circa dall'80 all'86 (per qualcuno fino all'84), si sviluppano pienamente i temi più cari alla storia dell'arte contemporanea e al graphic design, ovvero l'intermedia e il network artistico. Inoltre, nel nostro paese, il fenomeno punk dei primi anni non ebbe la stessa risonanza di



FREE 8303, Paolo Cesaretti, Firenze, 1983.



[In alto] Tribal Cabaret n. 5 + booklet, Daniela Giobini, Roma, 1984.

[A destra] Amen n. 1 e 2, kollettivo Amen THX1138, Milano, 1982.





**Punk:** 1° generazione 1976-1979; epicentro in Gran Bretagna e Stati Uniti. Movimento di ribellione giovanile; genere di musica rock, caratterizzato dall'uso di strumentazione essenziale, dal rifiuto delle linee melodiche e dal carattere dissacrante dei testi.

**Post-punk:** 2° generazione 1979-1986; i protagonisti sono ancora inglesi e americani, ma il fenomeno diventa globale. È un termine ombrello che racchiude in sé le direzioni che il primo punk prende negli anni 80: punx, hardcore e new wave.

**New wave:** 1979-1986. Inizialmente "nuova ondata" era utilizzato come sinonimo di post-punk e racchiude tutte le declinazioni punk hardcore, dark. Oggi indica la controparte più accessibile del post-punk per via delle influenze pop e di musica elettronica. Nella grafica corrisponde alla new wave della scuola svizzera.

*Onda 400*, Piermario Ciani, Pordenone, 1980.



**Hardcore:** 1979-1986; origine Inghilterra e Stati Uniti. È un punk rock più duro, veloce e aggressivo. I testi sono ancora più dissacranti e carichi di politica. Contestano i "poseur" punk e la "scuola d'arte cosmopolita" della musica new wave.

**Mail Art:** '60 - oggi; è un fenomeno artistico planetario d'avanguardia che consiste nell'inviare per posta a uno o a più destinatari cartoline, buste, e simili, rielaborate artisticamente. Simile al concetto di *network* che conosciamo oggi, esso dà vita ad un circuito aperto in cui la collaborazione di artisti provenienti da diverse aree geografiche contribuiscono alla realizzazione di un artefatto artistico.

**Decostruzione:** nella teoria della comunicazione è una pratica che cerca di smontare una rappresentazione o una modalità del rappresentare, mostrando le condizioni di possibilità da cui dipende e i limiti che la determinano. Ne risulta che il messaggio o l'artefatto viene complicato e stratificato di diversi piani di lettura e di significato, la cui decodificazione spetta al destinatario.

**Neoisimo:** 1979 - ; è un movimento culturale antideologico influenzato dal futurismo, dal dadaismo, da fluxus e dal punk ed è stato visto al contempo come modernista, postmoderno, trasgressione avanguardistica delle tradizioni del moderno e del postmoderno, underground, neodada e come sviluppo di fluxus ma fu anche un rifiuto di tutte queste cose.



*Punkaminazione* n. 5, itinerante, 1985.

## Il design grafico postmoderno



### Contesto culturale

L'ambito del design in cui il processo di formalizzazione delle istanze del primo modernismo ha assunto i caratteri più evidenti è probabilmente quello della grafica. In seguito alla fuga dei membri del Bauhaus in Svizzera e negli Stati Uniti – dove nasceranno le scuole e gli studi professionali al centro di questa nuova fondazione – l'impulso utopico che caricava l'agenda del modernismo di un significato e di un programma politico si scontra con il modello della società di massa capitalista. Se negli ideali di inizio secolo i principi della funzionalità, della semplicità, della neutralità e dell'universalità formavano i binari lungo i quali avanzava il progresso sociale, ora quegli stessi principi, svuotati della loro carica rivoluzionaria, vengono messi al servizio degli interessi privati delle nuove industrie e aziende.

Nell'ambito del graphic design questa trasformazione si compie con l'International Typographic Style, che tra gli anni '50 e '60 si impone sulla scena internazionale come il principale stile e approccio progettuale, sia a livello professionale che accademico. L'International Style fa propria l'aspirazione del primo modernismo di creare un

linguaggio visivo universale, in grado di superare qualsiasi barriera linguistica, culturale e storica; un linguaggio codificato e strutturato in un set di regole semplici ed efficaci che lo rendono adatto a qualsiasi contesto e finalità comunicativa. Ma come molti commentatori hanno notato, l'agenda politica socialista che faceva da substrato a questo approccio progettuale viene del tutto dimenticata a favore di un sodalizio sempre più forte con le nascenti aziende multinazionali. È in questo clima che, a partire dagli anni '70, alcuni graphic designer iniziano a sperimentare nuovi strumenti e approcci al progetto di comunicazione visiva. Wolfgang Weingart, April Greiman, Katherine McCoy, Peter Saville, Neville Brody sono i primi designer a esplorare un percorso che prende le distanze dal design modernista. Le nuove composizioni sono infatti caratterizzate dal rifiuto degli ideali della trasparenza, della neutralità, dell'universalità e della funzionalità, e dalla rinuncia al rigore geometrico della griglia tipografica in favore di una complessità perseguita attraverso la commistione di diversi piani di lettura, diversi registri e linguaggi visivi.

*Emigre Type Specimen  
Series Booklet n. 4,  
Jeffrey Keedy, 2002.*

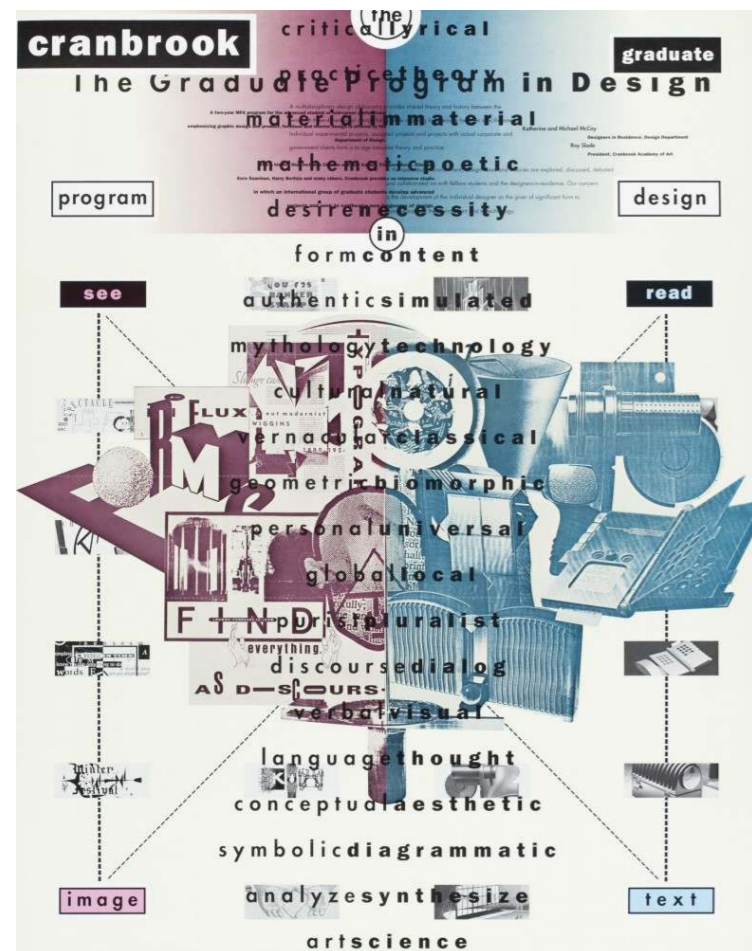
A partire dagli anni '80 nel campo del graphic design emerge così un intenso dibattito che coinvolge tanto gli aspetti pratici della disciplina, quanto i principi e le riflessioni teoriche. Un dibattito che prende il via da una serie di lavori e progetti – realizzati in molti casi all'interno dei corsi universitari –, che presto si diffondono sulle pagine stampate di riviste e pubblicazioni di settore. Innanzitutto la discussione sul graphic design postmoderno rappresenta un tassello importantissimo per restituire una mappatura delle posizioni, dei problemi e delle nuove proposte che in quegli anni emergono in reazione alla stagnazione del pensiero modernista e del modello di design che da quel pensiero traeva origine. Dal punto di vista estetico e formale la “nuova onda” del graphic design si distingue dai progetti del design modernista rinunciando ai principi compositivi della neutralità, della semplicità, della trasparenza e

dell'universalità. Questa rinuncia apre la strada a nuove sperimentazioni formali caratterizzate dalla rottura della griglia tipografica il principale strumento di organizzazione razionale della pagina stampata; dalla riscoperta dell'espressività della tipografia (attraverso il recupero dei caratteri graziati e pre-moderni, la manipolazione di caratteri già esistenti o il disegno di nuovi caratteri che non tengono conto delle basilari regole della leggibilità); dalla commistione di diversi linguaggi e codici visivi - presi a prestito sia dal passato che da contesti culturali esterni a quello occidentale - attraverso cui il messaggio o l'artefatto viene complicato e stratificato in diversi piani di lettura e di significato. In alcuni casi queste sperimentazioni si impossessano di alcuni concetti teorici maturati in altri ambiti, traducendoli direttamente nella pratica del graphic designer; in altri casi assistiamo invece al recupero di alcune strategie formali sviluppate già dai pionieri del primo modernismo.

Gli studi post-strutturalisti sono interessanti nell'ambito del graphic design, per il loro tentativo di mettere in discussione la capacità dell'uomo moderno di produrre rappresentazioni in grado di restituire un'immagine oggettiva e autoevidente della realtà che rappresentano.

Dagli anni ottanta nella Cranbrook Academy of Art, la grafica sperimentale tendeva ai nuovi studi sulla decostruzione. Nel poster sul programma scolastico, la professoressa Katherine McCoy usa la serie di opposizioni derridiane - arte/scienza, mito/tecnologia, purista/pluralista, vernacolare/classico - per strutturare la composizione attorno alla spina centrale della pagina.

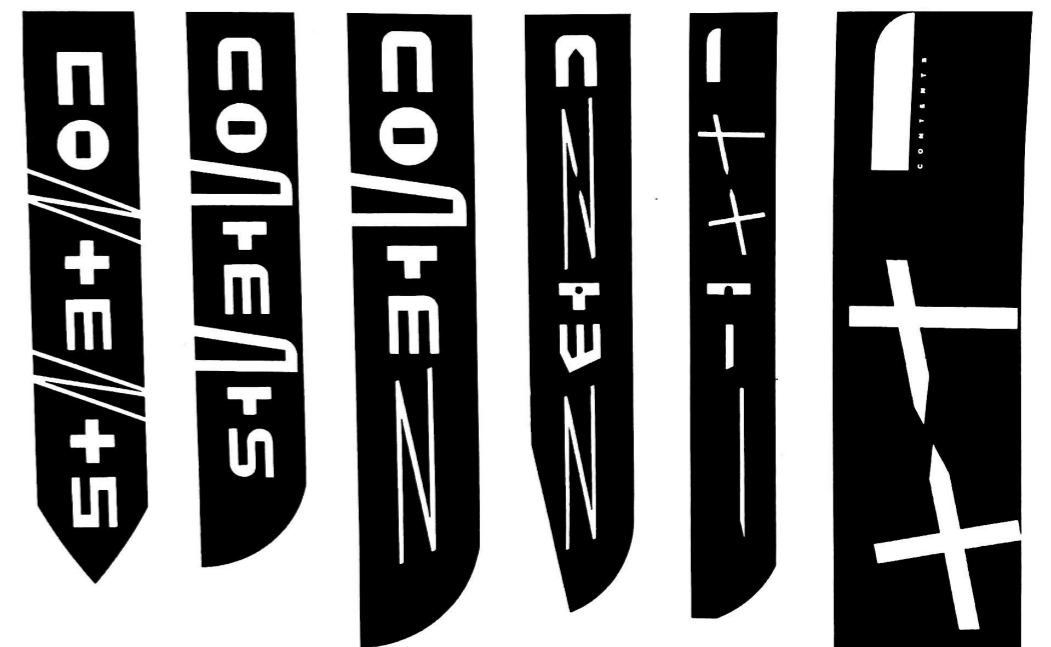
The Graduate Program in Design poster, Katherine McCoy, 1989.



## Decostruzione

Le fanzine punk e post punk si collocano, sia storicamente sia teoricamente, nel periodo successivo al Modernismo, noto come Postmodernismo. Secondo alcuni autori il suffisso “post” non attesta tanto una relazione di successività e contrarietà, quanto di dipendenza del secondo, paragonato ad un “parassita”, rispetto al precedente, l’host. Infatti, sebbene possa sembrare che il postmodernismo si caratterizzi sempre per il rifiuto dei principi modernisti, in realtà emerge come molti sono gli aspetti in comune - è il significato ad essere cambiato (Poynor). Inoltre, benché il carattere eterogeneo degli stili grafici che caratterizzeranno il pe-

riodo - punk, dark, new wave, gothic, industrial, neofuturismo, grunge ecc. - rendano complesso il rapporto con il suo predecessore, si può affermare che dal punto di vista formale vi sono alcuni aspetti memetici, tra i quali la rinuncia ai principi compositivi della neutralità, della semplicità, della trasparenza e dell'universalità. Il cambio di prospettiva emerge, in realtà, da altri ambiti come la filosofia, la letteratura, la sociologia, delle cui teorie post-strutturaliste si appropria il graphic design, traducendole in sperimentazioni formali e comunicative, sintetizzabili nella teoria della “decostruzione”. Decostruire, secondo Derrida, fa riferimento al “bisogno di disf-



The Face, scomposizione progressiva del logo dei "contents", Neville Brody, 1984.

are, scomporre, desedimentare le strutture” intese come opposizioni gerarchiche violente su cui si fonda la percezione e il pensiero occidentale - dentro/fuori, corpo/mente, presenza/assenza, natura/cultura, forma/significato e via dicendo. Lo scopo della Decostruzione non è distruggere tali categorie, ma di smantellarle per ricostruirle, secondo l’assunto per cui la trasmissione del messaggio non è mai una forma pura, bensì contaminata e stratifica. “Un linguaggio imperfetto di un mondo imperfetto” (VanderLans).

Sul piano formale la teoria di Derrida si traduce attivamente nella rottura della gabbia tipografica, nella riscoperta dell’espressività dei caratteri, nell’appropriazione della cultura popolare e straniera, attraverso cui il messaggio viene complicato e stratificato di significati concettualmente aperti.

Alla fine degli anni settanta e all’inizio degli anni ottanta, i grafici - anche quelli non professionisti - che hanno lavorato per case discografiche o band associate al punk rock hanno rivoluzionato i metodi e le convenzioni del design professionale, “godendosi la deviazione e il caos e rifiutando-

si di riconoscere qualsiasi categoria come errore”. Quasi allo stesso modo le fanzine punk degli stessi anni, più o meno consce di distruggere le strutture su cui poggiava l’illuminato graphic design modernista, erano riuscite ad applicare sul piano pratico del “fare attivo” come “resistenza” quello che altri autori, tra cui Derrida e Barthes, avevano teorizzato pochi anni prima. La decostruzione nelle fanzine non è più mera teoria, ma una pratica, che insieme all’ “appropriazione”, come la definisce Poynor, o “bracconaggio”, come invece preferisce Triggs sottolineandone il carattere abusivo e violentemente rivoluzionario, restituiscono alle autoproduzioni amatoriali di una delle scene più vivaci e creative dal basso che ci siano mai state, la rilevanza che meritano attorno al dibattito sulla condizione postmoderna e sul graphic design.



*Kunstskredit* poster della mostra, Wolfgang Weingart, 1977.



[In alto] *A different kind of Tension*, The Buzzcocks album cover, Malcolm Garret, 1979.

[A destra] *Movement*, New Order album cover, Peter Saville, 1981.



## Appropriazione

Il tema dell’appropriazione è ricorrente nelle analisi sui linguaggi postmoderni, tanto che quegli anni sono stati definiti “age of plunder” per via dell’ossessione culturale per il passato, tipica del periodo. Il critico culturale Jon Savage, nel suo saggio illustrato intitolato, per l’appunto, “The Age of Plunder”, si scaglia contro tale abuso nei confronti della storia, sintomo di una società in cui tutto quanto può essere consumato come merce. Tuttavia bisogna notare che il graphic design ha sempre preso in prestito immagini e segni da altri luoghi, in particolare dall’arte e dalla cultura popolare. Quello che Triggs definisce “bracconaggio” è alla stregua della pop art americana, con la sua arte in serie intende esasperare la sua critica al consumismo di massa. Tuttavia non sempre l’appropriazione culturale è allegoria di una critica, molto spesso si tratta di un omaggio alla cultura passata, come dimostrano le figure in alto. Nella prima il graphic designer Mal-

colm Garrett fa un chiaro tributo alla famosa opera “Beat the Whites with the Red Wedge” di El Lissitzky (1919), re-interpretandola attraverso la tipica grafica *day-glo*. Nella seconda immagine, invece, possiamo riconoscere il poster futurista progettato da Fortunato Depero nel 1932. Peter Saville fu talmente tanto colpito dall’artista da realizzare una serie di disegni sulla stessa linea grafica anche per i singoli “Ceremony” e “Procession”, pubblicati nell’81. A questo punto possiamo affermare che il suffisso “post” di “Postmodernismo” non attesta tanto una relazione di successività e contrarietà, quanto di dipendenza, come un parassita, dal Modernismo. Sebbene possa sembrare che il postmodernismo si caratterizzi sempre per il rifiuto dei principi modernisti, in realtà emerge come molti siano gli aspetti in comune - è il significato ad essere cambiato (Rick Poynor).

## Il linguaggio grafico nelle fanzine punk e post-punk italiane (1977-1986)

### Origini classiche

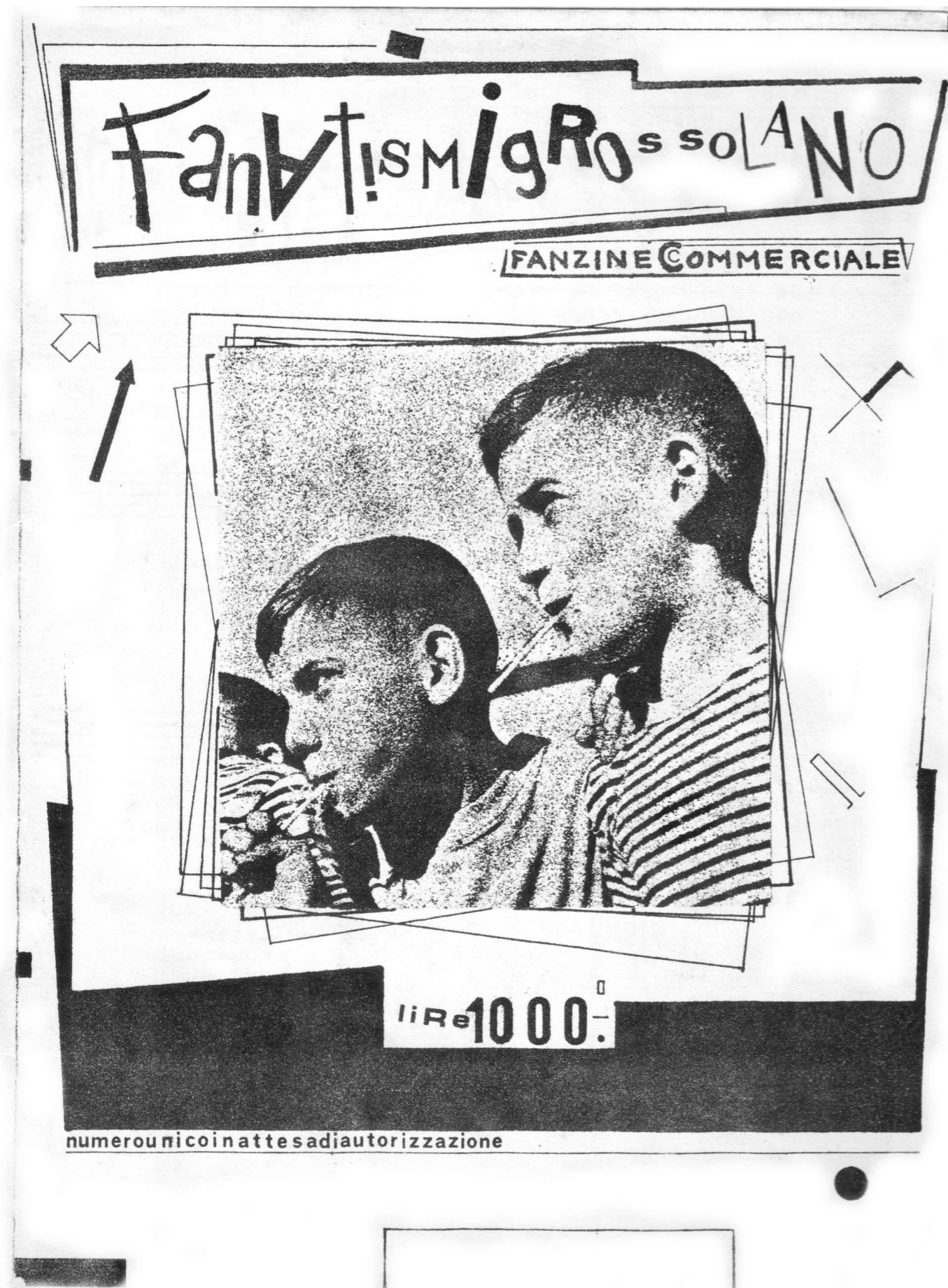
Ogni pagina deve esplodere per la serietà profonda e pesante, o per il turbine, la vertigine, il nuovo, l'eterno, per il paradosso, per l'entusiasmo dei principi o per il modo in cui viene stampata.

Tristan Tzara, *Dada Manifesto*, 1918.

Dopo dada nessuna forma d'arte visiva poteva prescindere da dada e il movimento visuale punk è l'evoluzione naturale di quella tradizione avanguardista. Il punk è stato un movimento spontaneo, i milioni di aderenti avevano sviluppato una certa consapevolezza della propria identità collettiva, cioè si riconoscevano entro una pratica e uno stile di vita, allo scopo di mutare la società capitalistica contemporanea, "riappropriandosi dei canali di produzione della cultura". Alcuni studiosi delle avanguardie, tra cui Stewart Home, riconoscono le radici del punk nella "tradizione" avanguardista del Novecento, in particolare nelle esperienze Dada, Lettrismo, Mail Art, Situazionismo e Fluxus, e individuano il punk all'interno della suddetta categoria "avant-garde". Le ragioni sono da ricercare nel successo che il movimento punk, più o meno consapevole, ebbe nell'attuare le dottrine essenziali dei noti gruppi d'avanguardia, quali il

rifiuto dell'arte come manifestazione del gusto borghese, l'originalità dell'opera d'arte e il superamento della separazione tra il pubblico e i musicisti/artisti, con la conseguente accessibilità da parte di tutti alla pratica artistica, parte integrante, nota Duncombe, della critica all'arte alta e al suo commercio attraverso un'etica del Do It Yourself e del motto "Chiunque può farlo". Inoltre il linguaggio artistico condiviso dai punk faceva largo uso di alcuni degli espedienti che le avanguardie mettevano in atto per prendersi gioco della realtà in cui vivevano, come il paradosso, l'ironia, l'iperbole, il pastiche e la tendenza alla spettacolarizzazione. Anche il tipico stile di "bricolage" è, secondo Home, una rappresentazione della loro accusa contro "la mercificazione della storia e la storicizzazione della merce (vale a dire, rispettivamente, estetizzazione e politicizzazione)".

[A sinistra] *Fanatismi*  
Grossolano, Massimo  
Cittadini, Ascoli Piceno.

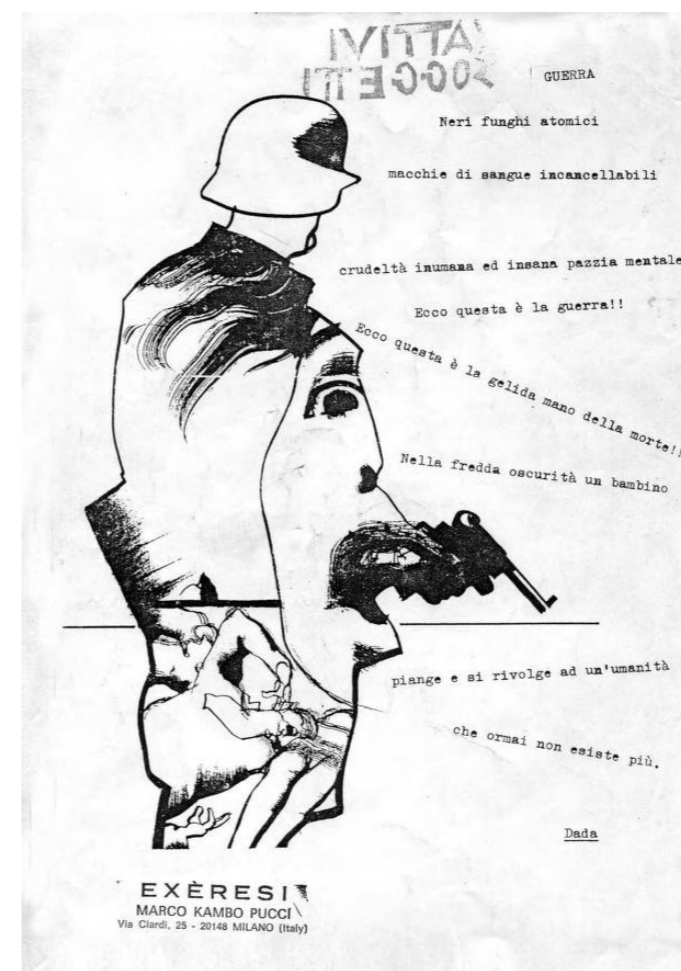


“Epater le bourgeois, scandalizzare il borghese, giocargli dei tiri mancini, fare lo sgambetto al filisteo, mettere alla berlina il benpensante, ridere ai funerali, piangere ai matrimoni [...] sintomi isolati di una rivolta che poi si doveva organizzare in veri e propri movimenti. Stessa teoria provocatoria si ritrova intatta negli anni '60: i capelli lunghi sono la nostra pelle nera, l'erba provocatoria distruggerà le fondamenta dello stato, Jerry Rubin e compagni buffoni di corte in mille avventure. Ma ormai i colossali happening tutti nudi e sballati fiori amore universale sono finiti, Jimi Hendrix, Jim Morrison, Janis Joplin sono lontani, sono finiti. Ogni cosa è stata ri-

assorbita da quell'establishment che stupisce sempre più per la sua insaturabile capacità di volgere a suo vantaggio, di trasformare in oggetto di consumo qualsiasi “fenomeno rivoluzionario”. (Dudu, 1978, p. 2). Dudu è la prima vera fanzine italiana, il punk nostrano stava muovendo i primi passi verso la costruzione di un'identità e un linguaggio collettivo e originale, irripetibile nel mondo. Dudu, inflessione di dada + punk, è un foglio di agitazione dadaista in formato A4 e fotocopiato in mille copie, distribuite a mano o vendute in pochi speciali negozi di dischi.



Dudu, foglio di agitazione duduista, 1977.

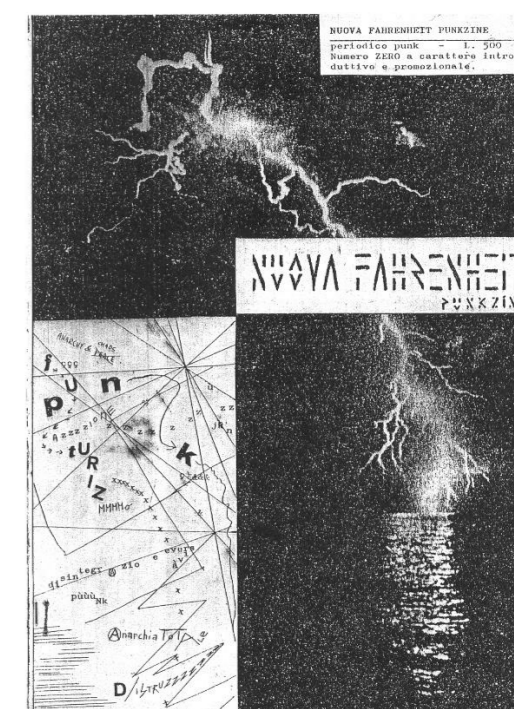


[In alto] *Exèresi* n. 1, pag. 30, Milano, 1985.

[A destra] *Nuova Fahrenheit* n. 0, Andrea "Punkrazio" Menichini, Udine, 1981.

Il linguaggio è tipicamente demenziale e sarcastico, favorito dalla libertà espressiva che l'autoproduzione garantisce. Questo aspetto permette ai fanzinari di scardinare i modelli di comunicazione tipici del giornale musicale mainstream. Il giornalismo militante delle punkzine nasce dalla necessità di fare della comunicazione uno strumento contro culturale. Gli elementi grafici sono disposti in maniera caotica in assenza di un layout, mentre i caratteri ritrovano la loro espressività grazie al tipico stile di "bricolage", come lo definisce S. Home, anch'esso critica nei confronti del consumismo. Le immagini presenti come fotografie, illustrazioni, oggetti quotidiani, sono presi in prestito dai media dominanti, ritagliati e incollati in un nuovo contesto così da acquisire un nuovo significato.

Quello che può essere interpretato come un manifesto ufficioso del punk



italiano dimostra una certa consapevolezza delle proprie origini nella matrice avanguardista. In prima pagina si legge tra i partecipanti all'autoproduzione, "riciclaggio delle avanguardie artistiche che sono terminate da cinquant'anni", ulteriore conferma dell'eredità punk nella matrice dadaista e della presa di coscienza circa le proprie origini, contrariamente a quanti sostengono l' "ignoranza punk" a proposito delle sue influenze classiche.

[A destra] **Nero** n. 2, Milano, 1981.

[In basso] **Anestesia Totale**, supplemento a *Vm*, n. 0, 1986.



FOGLIO ANARCHICO MILANESE

**nero** 

### DIY e il "design istantaneo"

Sul piano estetico la pratica DIY è rafforzata dalla tecnologia della fotocopiatrice, già utilizzata negli uffici dagli anni cinquanta, economica e democratica. La stampante garantiva uno stile grezzo, "punk" appunto, e rifletteva perfettamente il messaggio del movimento. La composizione meccanica degli elementi - ritagli di giornale, fotografie, testi battuti a macchina, caratteri trasferibili - permetteva ai fanzinari di progettare anche la più complessa elaborazione visiva.

L'approccio al Do It Yourself nelle fanzine ha ragione d'essere su tre livelli: pragmatico, politico ed etico. In primo luogo dover "fare da sé" era una necessità pratica, giacché la cultura antagonista o controcultura ha sempre dovuto servirsi di media alternativi per comunicare, e l'unico modo per farlo era ricorrere all'autoproduzione e all'autopubblicazione. Sul piano musicale l'atteggiamento è il medesimo, tutti possono imbracciare una chi-

tarra e fondare una band, allo stesso modo chiunque poteva munirsi di una stampante Xerox e realizzare la propria fanzine. In quegli anni quasi tutte le band italiane pubblicavano una rivista amatoriale e alcuni Centri Sociali Occupati disponevano persino di un laboratorio grafico.

Come nota Bartel il DIY fa parte di una politica di denuncia anti-corporativa nei confronti dei media mainstream, costretti ad autocensurarsi perché assoggettati alle strategie aziendali e agli inserzionisti che finanziano le loro pubblicazioni. Superando i ruoli specializzati di autore, produttore, redattore e designer, i fanzinari potevano di fatto scrivere ciò che gli passava per la mente senza preoccuparsi di perdere il posto. Secondo Triggs il linguaggio nelle fanzine punk era volutamente e spudoratamente volgare, in quanto mezzo comunicativo efficace e diretto utilizzato per sconvolgere e attirare l'attenzione su di sé.

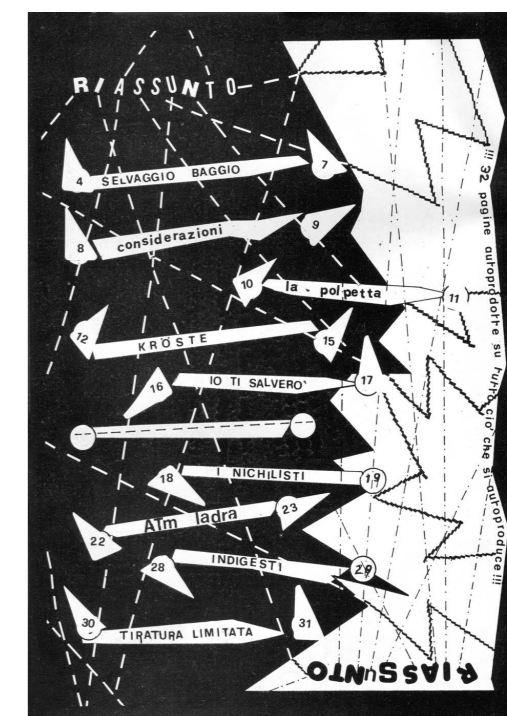
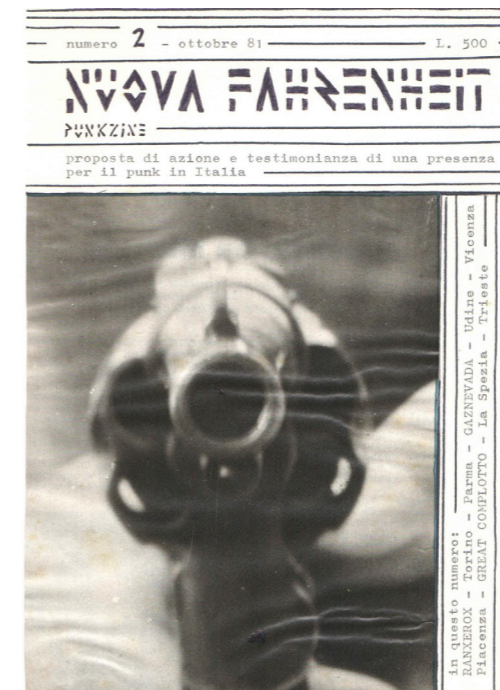
Il do it yourself non è soltanto una pratica o semplice estetica, si tratta di un vero e proprio ethos, la maniera o la norma in cui i punk desiderano organizzare la propria vita.



**Nuova Fahrenheit** n. 2, Andrea "Punkrazio" Menichini, Udine, 1981.

Il punk fa parte degli ultimi movimenti utopici del secolo scorso e tra i pochi ad aver esteso l'"assalto alla cultura" e ad aver avuto una cultura consapevolmente antagonista.

La definizione di un linguaggio identitario parte proprio dalla necessità di differenziarsi dalla "società normale", per questo si ricorre a strategie che intendono scioccare la suddetta società, provocare e attirare l'attenzione su di sé attraverso un linguaggio esplicito e violento, garantito dall'approccio all'autoproduzione. La libertà espressiva era fondamentale per la selfcommunication delle fanzine, potendo ignorare le convenzionali regole del design o dell'estetica. La critica del design Teal Triggs ha espresso al meglio la relazione tra il linguaggio grafico e la comunicazione nelle fanzine punk: "il linguaggio si comunica graficamente attraverso un sistema di segni visivi e specificamente nella veicolazione di un messaggio di resistenza. [...] Le fanzine punk sono luoghi di pratica oppositiva in quanto forniscono un forum per la comunicazione culturale e per l'azione politica, che dovrebbe essere inclusa in qualsiasi discorso politico più ampio".



Certamente l'irrilevanza delle regole costruttive - tipografia, linea, forma, colore, contrasto, scala, peso - ha permesso di sperimentare nuovi modi di progettare un artefatto editoriale, la cui natura oppositiva ha trasformato gli strumenti di cui si serve il design in espressive e infinite combinazioni per raccontare una storia. Questo apre, secondo Triggs, a nuovi modi di comprendere l'oggetto grafico non solo per "cosa significa", ma anche per "come significa".

La composizione fai-da-te della pagina veniva progettata attraverso la giustapposizione degli elementi che caratterizzano il linguaggio visivo, estendendone visivamente il potenziale semantico, che passa da una modalità di comunicazione univoca ad una stratificata e più complessa. Il compito di decodificare tale commistione spetta al lettore, il quale contribuisce alla costruzione del messaggio. La stessa Triggs nota come il linguaggio sia in grado di modificare le attitudini dei lettori, partecipando alla formazione di una comunità di individui che condividono interessi e linguaggi.

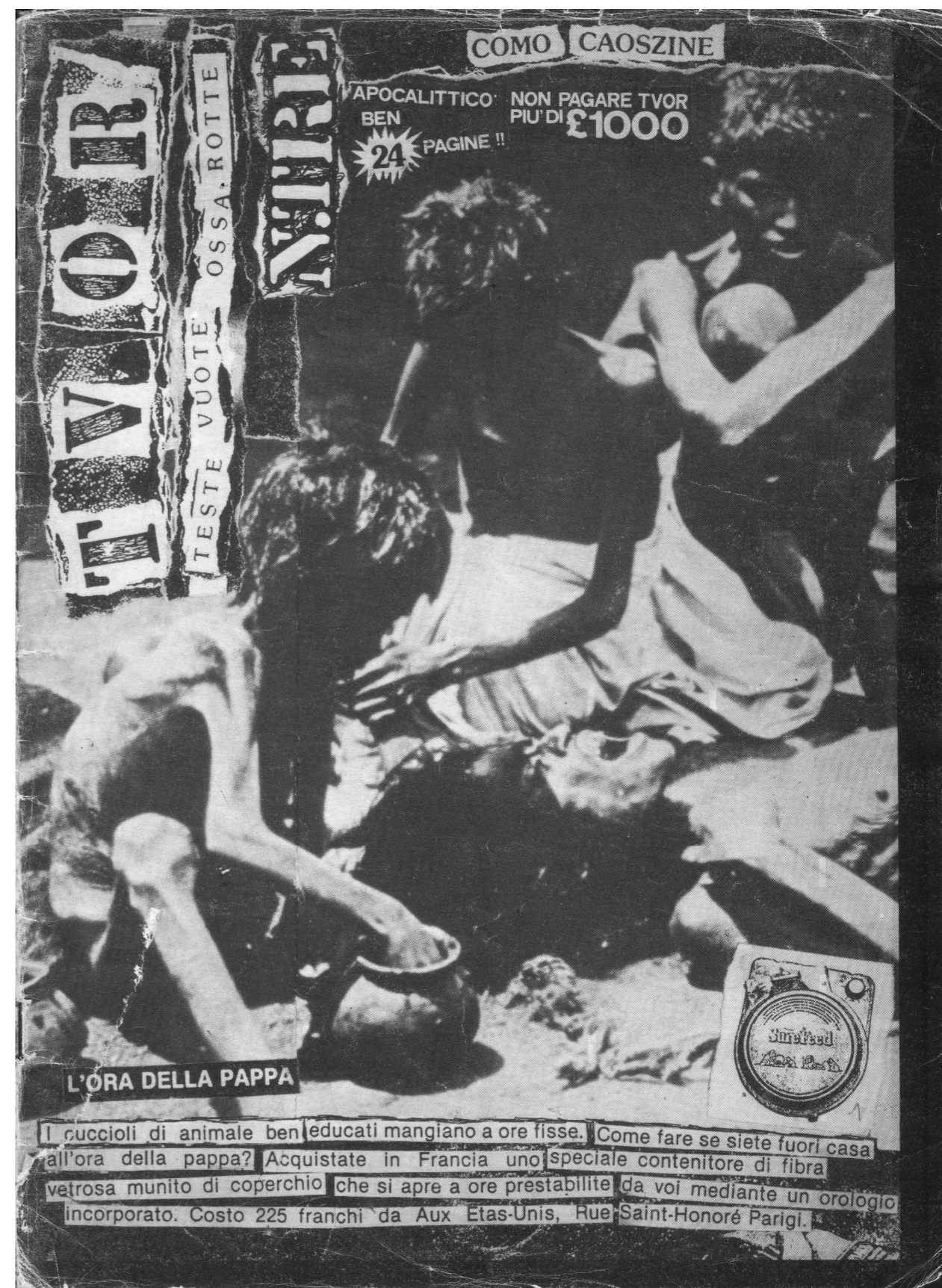
## Copy Art

Caxton e Gutenberg hanno permesso a tutti gli uomini di diventare lettori, la Xerox ha permesso a tutti gli uomini di diventare editori. Basta sostituire artisti con uomini e hai l'inizio di una rivoluzione.

Judith Hoffberg, *ISCA Quarterly* vol. 9, n. 1, 1990.

Negli anni settanta la fotocopiatrice Rank Xerox, da cui, non a caso, prende il nome la fanzine in questione, diventa uno vero e proprio strumento creativo. A partire da quegli anni Bruno Munari si farà portavoce della vera innovazione dell'arte contemporanea, la quale, afferma l'artista, consiste non tanto nella novità del mezzo quanto nella capacità degli operatori visuali di sperimentare, "di ricercare gli strumenti e passarli al prossimo con tutti i segreti del mestiere". Facilitando l'operazione artistica, sostiene il Maestro, si danno a tutti i mezzi necessari per poter operare. La stampante offriva finalmente a tutti la possibilità di esprimersi e di poter operare superando il concetto di Grande Arte. Letteralmente arte della fotocopia, dove il termine arte assume totalmente il significato di creatività e nel mondo esiste una folta schiera di artisti che si esprimono attraverso questo mezzo. sfruttando le capacità di moltiplicare, deformare i messaggi quotidiani prefabbricati dal sistema di controllo centrale, essi li reintroducono in circolazione ma con nuove valenze che sono la riappropriazione delle immagini della comunicazione;

ogni individuo può diventare un centro di irraggiamento visto che le fotocopiatrici si trovano a ogni livello e i costi per copia sono modestissimi. Inoltre si può notare che tutte le tecniche di elaborazione fotografica e tipo-grafica messe a punto per mezzo della Xerox, sono state fatte girare in un circuito di Mail Art (o arte postale); sembra quasi un binomio la Mail e la Copy Art, infatti l'una completa l'altra. Tutte le fotocopie sono degli originali - se questo dibattito nell'arte contemporanea può avere ancora un senso - e così ognuno può scambiarsi delle autentiche fotocopie. Ecco come la tecnologia risolve in un solo colpo l'annoso problema dell'unicità dell'opera d'arte. Sono gli stessi mezzi di riproduzione tecnica offerti dalla nuova realtà industriale che Benjamin, nel già citato scritto del 1936, indica come rivoluzionari in vista di un'arte "post-auratica", dal superamento dell'autonomia estetica dovuto al rinnovamento delle tecniche di riproduzione con le quali vengono meno la dimensione culturale dell'opera d'arte e le sue caratteristiche di autenticità e unicità. Grazie alle sperimentazioni avanguardistiche del Novecento, la riproduzione seriale di oggetti e immagini diventa una componente estetica e concettuale determinante, di critica provocatoria verso l'autenticità dell'oggetto artistico e di rimando diretto alla comunicazione seriale e di massa. Questo rinnovato interesse nei confronti dei mezzi alternativi a quelli tradizionali ha portato, tra le altre, alla scoperta della sensibilità creativa della fotocopiatrice. Le fanzine, a tal proposito, sono un luogo di sperimentazione tecnica.



T.v.o.r. n. 5, Milano, 1985.

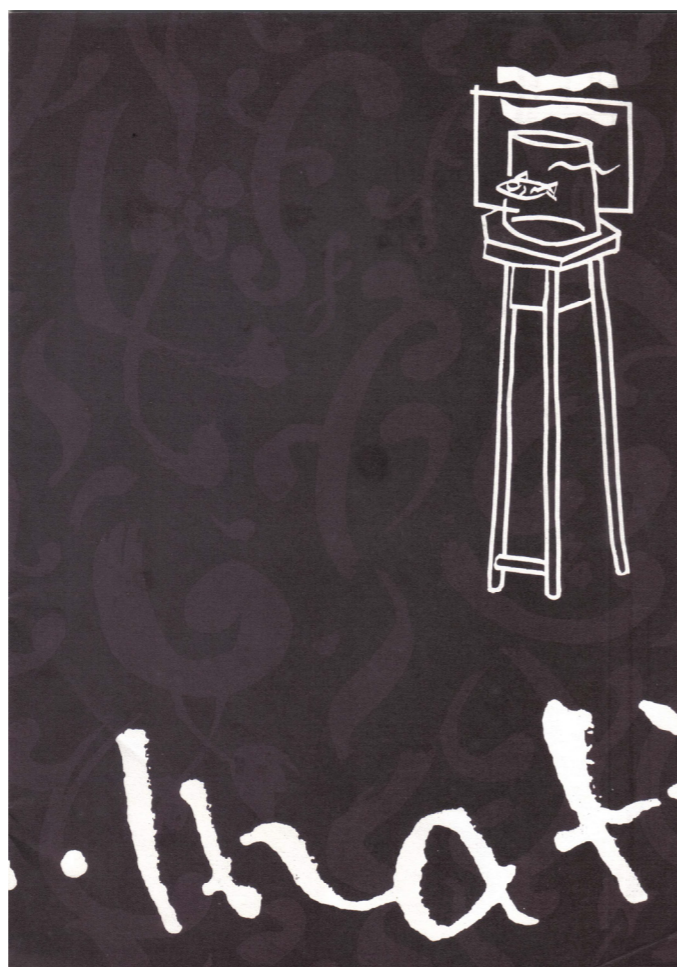


## La fanzine intermediale

Le fanzine post-punk stabilirono delle inter-connessioni, in cui l'inter-azione tra i partecipanti dà vita ad originali pratiche artistico-grafiche. Le strategie di connessione sono strettamente legate all'*intermedialità*. Il termine è stato utilizzato per la prima volta dal filosofo inglese S. T. Coleridge per riferirsi alle espressioni artistiche che, superando le categorizzazioni, giungevano alla fusione tra le arti, dal disegno alla poesia, dalla pittura al teatro. Pochi anni più tardi il romanticismo tedesco wagneriano aveva introdotto la *gesamtkunstwerk* come l'arte del futuro che superava le specializzazioni artistiche. Ripreso negli anni sessanta dal movimento Fluxus, il concetto di intermedialità è diventato un tratto fondamentale per il periodo postmoderno, qui nella sua relazione antite-

tica con l'illuminato modernismo e il suo tentativo di cogliere l'essenza delle singole arti.

Le fanzine post-punk sono una manifestazione esemplare della sperimentazione artistica che commistiona i diversi *medium* e linguaggi. È necessario specificare che sotto l'etichetta "post-punk" in realtà si cela un sottobosco di stili musicali e visivi come l'*hardcore*, la *new wave*, il *gothic*, il *dark*, l'*industrial* o *post-industrial*.

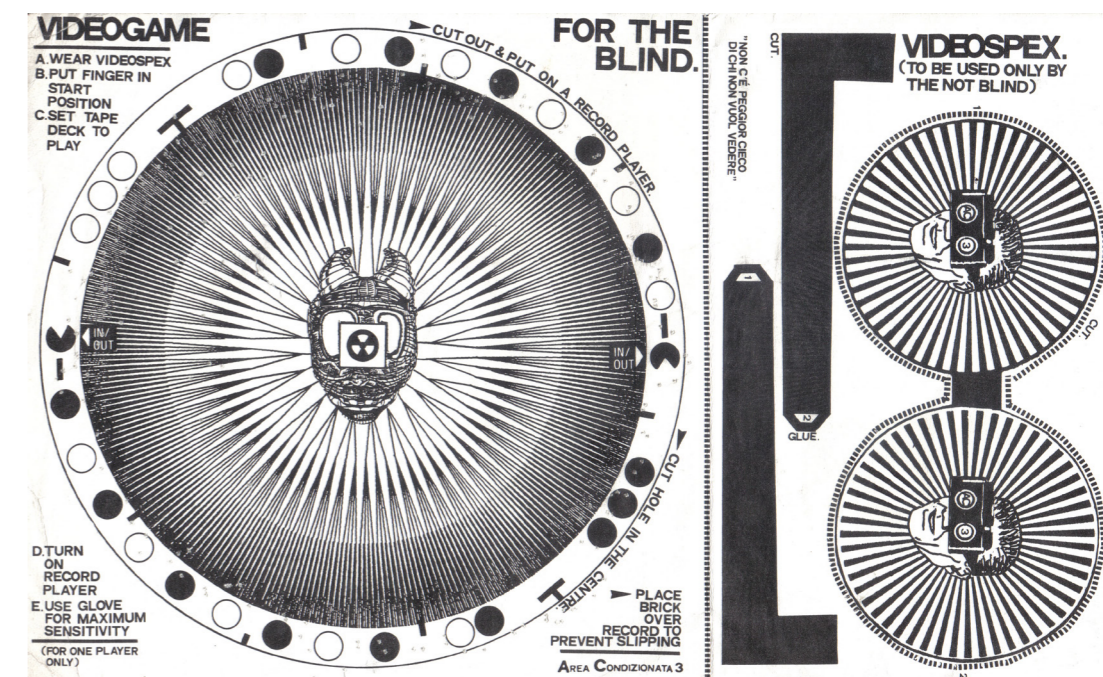


Il passaggio ad una seconda generazione è evidente: nelle fanzine non si parla più soltanto di musica, sebbene essa conservi sempre un certo ruolo prioritario, i temi variano dall'arte alla filosofia, dalla letteratura alla sociologia. Le fanzine diventano più curate dal punto di vista della grafica, si diffonde una certa sensibilità alla progettazione editoriale, inserendosi, dagli anni ottanta, nell'ambito dell'arte intesa come "rete di relazioni". La stessa varietà tematica interna si riflette nella *combinazione mediale* tra l'artefatto editoriale, la fanzine, e l'articolo musicale in un unico e nuovo prodotto creativo. Questa nuova ricerca apre a unici e originali esperimenti comunicativi, che vedono la fusione dei mezzi audio-visivi, con allegati vinili o videocassette.

Lo scambio o la vendita del materiale fanzinaro già avveniva quasi sempre attraverso il servizio postale, rendendo naturale la costituzione successi-

va di una rete di relazioni spontanee che si inserirono nel circuito della Mail Art e della Net Art. Si tratta di esperienze di un *networking ante litteram* e di *condividualità*, le quali confluirono spesso in esperienze collettive e connettive inventate.

FREE + allegato sonoro  
Videogame for the blind  
in Area Condizionata.



## Gesamkunstwerk

FREE di P. Cesaretti viene ideata come un progetto di sovversione al prodotto culturale. Ispirato dall'etichetta discografica Sordide Sentimental che "già negli anni '70 aveva fuso in un packaging originale grafica, musica (sotto forma di un 45 giri allegato alla rivista) e testi impegnativi". Nel numero dei Joy Division compare un foglietto blu con su scritto gesamtkunstwerk.

Uno dei primi prodotti ad essere stato concepito come la fusione di artefatti musicali, artistici e letterari è stato ideato dall'etichetta discografica indipendente francese Sordide Sentimental di Jean-Pierre Turmel e Yves Von Bontee. L'etichetta, pioniera dell'avanguardia musicale post-industriale e new wave, pubblicava per ogni band, tra cui i primissimi Joy Division, una copertina pieghevole, entro cui si trovavano un booklet, i dischi in vinile e alcuni testi come poesie, estratti di canzoni e riflessioni in lingua francese e inglese. Nell'edizione limitata dei Joy Division si trova un avvertimento scritto su un piccolo biglietto blu: Gesamtkunstwerk. La parola si traduce approssimativamente come "opera d'arte totale" e si riferisce ad una teoria di Wagner per identificare un'opera teatrale musicale, in cui le diverse forme d'arte sono combinate in un unico organismo vitale. L'espressione è stata estesa, dapprima dalla scuola Bauhaus, all'architettura e al design,

o in generale ad un processo creativo. Oggi si parla di "intermedialità" per far riferimento alla commistione dei diversi linguaggi artistici, ancora una volta in opposizione all'arte modernista e alla sua ricerca dell'essenza delle singole arti.

La fanzine musicale raccoglie le esperienze precedenti di Sordide Sentimental e di From Bruxelles with Love - meno ricercato e dall'estetica pop - ed altre, per dar vita ad una singolare esperienza tra giornalismo e produzione musicale, dove il leitmotiv si trova nella coesione di diversi linguaggi e codici visivi.

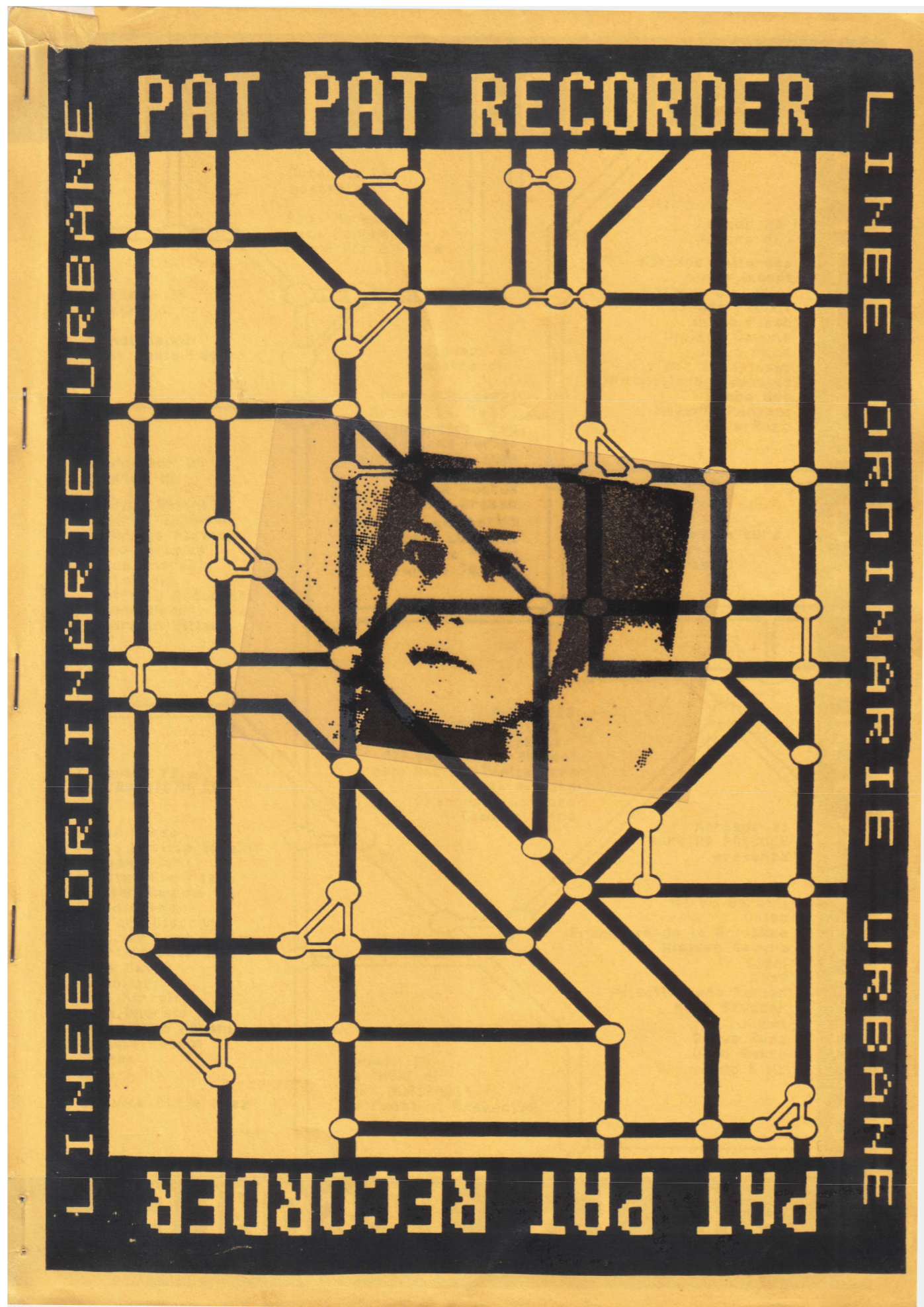
Nell'intervista di Daniele Briganti a Paolo Cesaretti della fanzine FREE, quest'ultimo dichiara apertamente l'influenza che le etichette indipendenti citate hanno avuto sul suo progetto editoriale, il quale si definiva per il noto opuscolo e una cassetta compilation; solo qualche numero più tardi il progetto abbandona quasi completamente l'idea di fanzine per far spazio all' "oggetto contenitore", composto da una scatola, un booklet, un disco e alcune cartoline.

Cesaretti, allo stesso modo, decide di progettare la fanzine come un oggetto dalla struttura ipertestuale composto da una scatola, un booklet, un disco e alcune cartoline.



Sordide Sentimental, Jean-Pierre Turmel e Yves Von Bontee, Francia, 1980.





[A sinistra] *Pat Pat Record: linee ordinarie urbane*, Firenze, 1987.

## Networking

Come già affermato all'inizio di questa sezione il concetto di autogestione è determinante anche per lo sviluppo della telematica alternativa italiana e delle forme di networking successive. Partendo da un utilizzo consapevole della tecnologia e degli strumenti del linguaggio, è possibile concepire un'arte in cui intervenire personalmente, attivando un processo aperto, in divenire. Inoltre, nel punk ritorna diffusamente l'idea della morte dell'arte, per aprire a tutte le possibilità creative. Chiunque può suonare, basta averne voglia. Il do it yourself punk si trova poi in successivi fenomeni di networking, combinandosi con gli influssi della mail art, dal Neoismo al Plagiarsi, a Luther Blissett, fino a giungere agli anni Novanta, quando la dinamica di rete si afferma a livello di massa attraverso il computer e internet.

La fanzine è anche un mezzo di comunicazione in cui individui perlopiù isolati, o distanti geograficamente, instaurano un rapporto di scambi e collaborazioni; non rappresentano esclusivamente un modo per conoscere gruppi musicali sotterranei, ma anche una maniera per entrare in contatto con altre persone che condividono determinati interessi, e relazionarsi con esseri umani che hanno mentalità simili. La fanzine è un luogo virtuale di incontro. Secondo Duncombe [1997] attraverso la fanzine gli autori cercano di "sfuggire dal mondo da cui si

sentono alienati", creando una nuova, per quanto virtuale, comunità. Se la comunità è intesa come un gruppo omogeneo di individui che condivide degli spazi, nel caso delle fanzine sarebbe meglio parlare di network, poiché gli spazi condivisi sono solo virtuali, considerato che le interazioni instaurate tramite questo mezzo di comunicazione sono principalmente relazioni a distanza.

Nella visione di Stephen Duncombe [1997] il network di fanzine è un unicum in cui le varie testate ed i vari fanzinari sono più o meno connessi tra loro scambiando la propria fanzine, le proprie idee, i propri materiali. Questo probabilmente è un quadro fedele della situazione fanzinara statunitense. Per quanto riguarda le fanzine musicali italiane bisogna considerare che, in realtà, ogni fanzine rappresenta un network in sé e che solo alcuni di questi network sono interconnessi gli uni con gli altri.

## Mail Art

L'arte per corrispondenza è un'arte viva, aperta, collettiva, solidale, un processo che si insinua nei ritmi quotidiani, il sogno di tante avanguardie di un'arte perfettamente compenetrata nell'esistenza fattosi realtà. Essa non è creata per musei e gallerie (anche se spesso vi staziona di passaggio), soprattutto non è tagliata per i traffici del mercato e gli sbrodolamenti dei critici togati: è uno scambio libero e gratuito, una rete frequentata da giovani, vecchi e bambini, artisti affermati e principianti, casalinghe e scienziati pazzi.

Vittore Baroni, *Arte postale. Guida al Network della corrispondenza creativa*, 1997.

Il fenomeno del networking, anche quello prima di internet, è stato a sua volta anticipato dalla Mail Art. Sebbene sia difficile risalire ad un'origine precisa e oggettiva del fenomeno, si possono rintracciare i primi semi alla fine dell'Ottocento. Per Mail Art si intende un circuito di corrispondenza postale, in cui avviene uno scambio creativo di materiale artistico (inizialmente cartoline e francobolli). Essa consiste in una rete di relazioni costruite attraverso il circuito postale e si svolge in pratica spedendo e ricevendo lettere, cartoline o qualsiasi altra cosa si voglia da tutto il mondo, instaurando legami "virtuali" con tanti individui uniti semplicemente dall'interesse a comunicare.

Il do it yourself punk si trova poi in successivi fenomeni di networking, combinandosi con gli influssi della mail art. Non per niente il termine che la può meglio definire è Eternal Network, la "rete eterna", ideato dall'artista so-

ciologo francese Robert Filliou.

In ogni modo, Fluxus è fondamentale per interpretare successivi fenomeni dalla mail art al Neoismo.

Si potrebbe definire meglio come un'opera-processo quella che deriva da una pratica di mail art. Trax è uno dei progetti di mail art in Italia, tra i più noti esempi di "eternal network" combinato all'intermedialità. Si tratta di un progetto audio-visivo eccezionale delle menti brillanti di Vittore Baroni e Piermario Ciani, due delle personalità più creative nell'ambito della Net Art nazionale e internazionale. I due si occupavano del concept, dell'editing e dell'organizzazione, mentre Massimo Giancon disegnava le copertine degli LP e delle cassette. Si tratta di un'audiorevista alla quale parteciparono creativi provenienti da tutto il mondo. Questo gruppo di artisti intratteneva un rapporto di corrispondenza tra di loro, il materiale artistico veniva poi inviato in ultimo alla redazione che del-

la "rete eterna" della Mail Art una fanzine. Gli stessi preferivano identificarsi con il nome collettivo di "TRAXMEN", rifiutando le specializzazioni per la collaborazione connettiva. Il caso di TRAX è tra i più eclatanti nel paese, diventerà un marchio che firmerà le migliori audiozine nostrane, tra cui Onda 400 dello stesso Ciani.

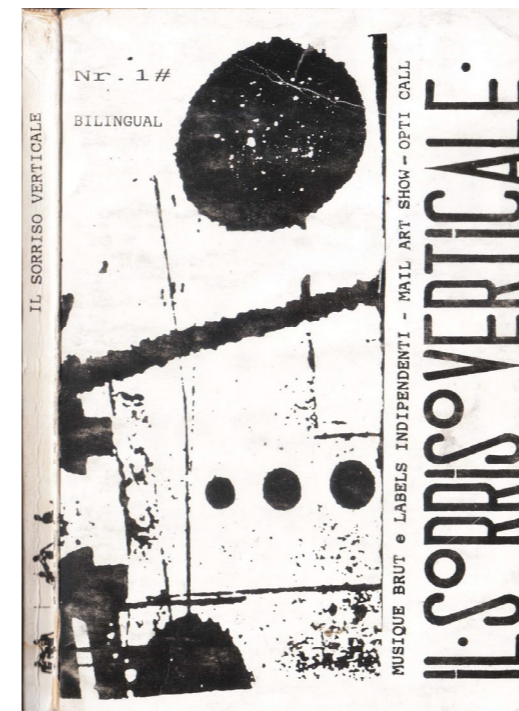
Il sorriso verticale, pubblicato nel 1986 a cura di E. Aresu e A. Aiello, è considerato come un Mailart Show in pagina, in cui sono raccolte varie e diversificate esperienze di arte postale in Italia e all'estero, riflessioni dei mailartisti a riguardo e collaborazioni. La pubblicazione biligua si apre con una

ricostruzione storica della suddetta pratica artistica, risalente nelle sue primissime forme addirittura al '700 e divenuto popolare grazie ai dadaisti e alla loro passione per gli oggetti di vita quotidiana come i francobolli, il simbolo della mail art.

"Al clientelismo che connette inesorabilmente gallerie, circuiti mercantili alla richiesta di Arte, ARTE/MERCE, la Mail Art risponde con un situazionismo dissacratore: non esiste Censura né critica ufficiale, L'Arte è un mantello e come tale deve essere adoperata. Ruoli flessibili tra artista e "spettatore", potenzialmente anch'esso in grado di innescare a sua volta un meccanismo del genere".

[In basso] *Il sorriso verticale* n.1, Catania, 1986.

[A destra] *Trax 0983 Anthems 2*, Bertolo, 1983.



## Esoeditoria a confronto

### "La stagione dei movimenti"

I movimenti sociali degli anni sessanta e settanta non sarebbero stati possibili senza la stampa clandestina, un sistema esplosivo di nuovi media che si diffuse in centinaia di comunità in tutto il mondo. L'editoria indipendente si sviluppò dapprima all'interno dell'ambiente avanguardista, poco dopo l'etichetta di "giornale clandestino" venne utilizzata per descrivere le pubblicazioni dei gruppi di resistenza nelle società totalitarie come fascismo, nazismo e comunismo in Unione Sovietica (con il fenomeno samizdat, termine che fu poi esteso a tutte le autoproduzioni illegali). A metà degli anni '60, grazie al progresso tecnologico, l'editoria indipendente raggiunge le masse, dando inizio a quel processo che viene definito "massificazione dell'avanguardia".

Atelier Populaire è il nome con cui un gruppo di studenti dell'École des Beaux Arts utilizzò per firmare e distribuire gratuitamente manifesti al servizio

delle istanze rivoluzionarie del Maggio francese. Lo stile grafico utilizzato rimanda alla pop art americana dalle tendenze neo-dada come ulteriore critica alla società dei consumi, che aveva causato povertà e disoccupazione, che avevano scatenato gli scioperi, gli scioperi e le manifestazioni nel maggio del sessantotto.

Tuttavia il movimento underground nasce negli Stati Uniti come il legittimo erede del movimento beatnik e hippie, da lì a poco raggiunge dimensioni globali. Viene chiamata Summer of Love quell'estate del 1967 in cui circa 75.000 giovani si riunirono nelle strade di San Francisco. La cultura del viaggio estatico e dionisiaco produsse un nuovo tipo di musica, l'acid rock o psichedelico rock, che prese immediatamente forma su carta stampata. I motivi optical e la tipografia distorta provengono dall'Art Nouveau di fine 1800, stile decorativo ricco di ornamenti floreali e linee fluide. La differenza principale sta

nei colori, che nella grafica psichedelica sono estremamente saturi a rappresentare l'esperienza mistico-trascendentale di droghe come la mescalina e l'LSD.

Manifesti, Atelier Populaire, 1968.



Per il movimento underground l'importanza antropologica dell'autosufficienza dalla società dominante, dalle sue logiche di mercato e persino dalla sua organizzazione politica e sociale, passò inevitabilmente per il mezzo stampa. Lo stile underground e la sua esistenza vengono influenzati, in un certo senso, dal suo sistema di comunicazione. Tra tutti i fenomeni contro-culturali che si sono susseguiti nel corso della storia della civiltà umana, il movimento underground degli anni sessanta e settanta fu l'unico ad aver tessuto una fitta e complessa rete di comunicazione interna autonoma fatta centri di collegamento e sindacati, negozi liberi, cliniche e librerie, clubs e ristoranti. Stava nascendo un nuovo tipo di uomo, con nuovi bisogni e un altro ordine di valori. L'autonomia e lo spirito libertario si tradusse certamente sulle scelte gradiche di giornali, riviste, fogli di movimento, manifesti e volantini. Questi abbandonarono i criteri convenzionali dell'ortografia, della divisione in sillabe, del layout, del numero di colonne, della stampa o dell'aspetto regolare. Rifiutarono tutte le norme e le regole che derivano dal calcolo affaristico o dall'interdipendenza tra la pubblicità e la redazione.

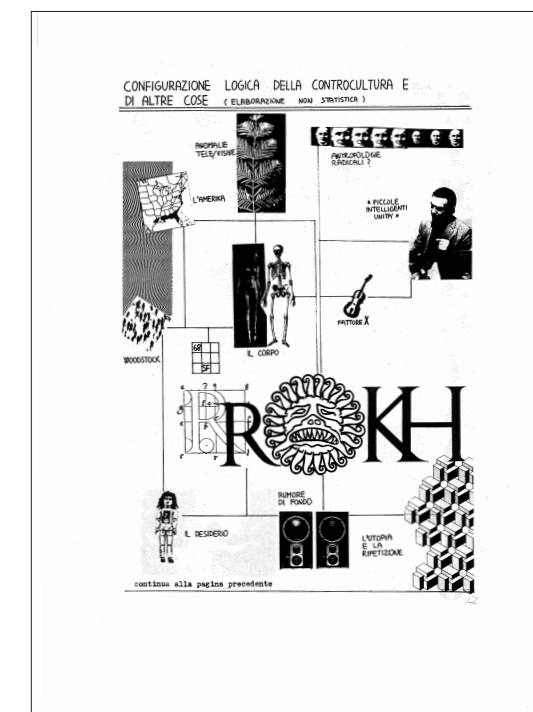
Le personalità che più di tutte hanno dato un enorme contributo al movimento visivo mondiale sono Allen Cohen della rivista San Francisco Oracle, il quale fu eccezionale a tradurre

Masquerade n. 3, pag. 17, 1980.

l'esperienza narcotica del viaggio acido su carta. Inoltre la rivista raggiunse la tiratura più alta di tutti gli organi dell'underground, seguita da Berkeley Barb. Il design di IT (un misto di illustrazioni disegnate a mano, testo tipografico e fotografie ritagliate), copertine accattivanti e logo sorprendente hanno contribuito a impostare il tono grafico della sua epoca. Ha sostenuto il fumettista Robert Crumb e fumetti underground come i Furry Freak Brothers. Ed è difficile immaginare la rivoluzione delle fanzine della fine del 1970, guidata da Sniffin' Glue di Mark Perry, senza l'estetica "fai da te" dell'IT.

In Italia, invece, l'esperienza durata cinquant'anni di Re Nudo di Andrea Valcarengi, la prima rivista underground del paese.

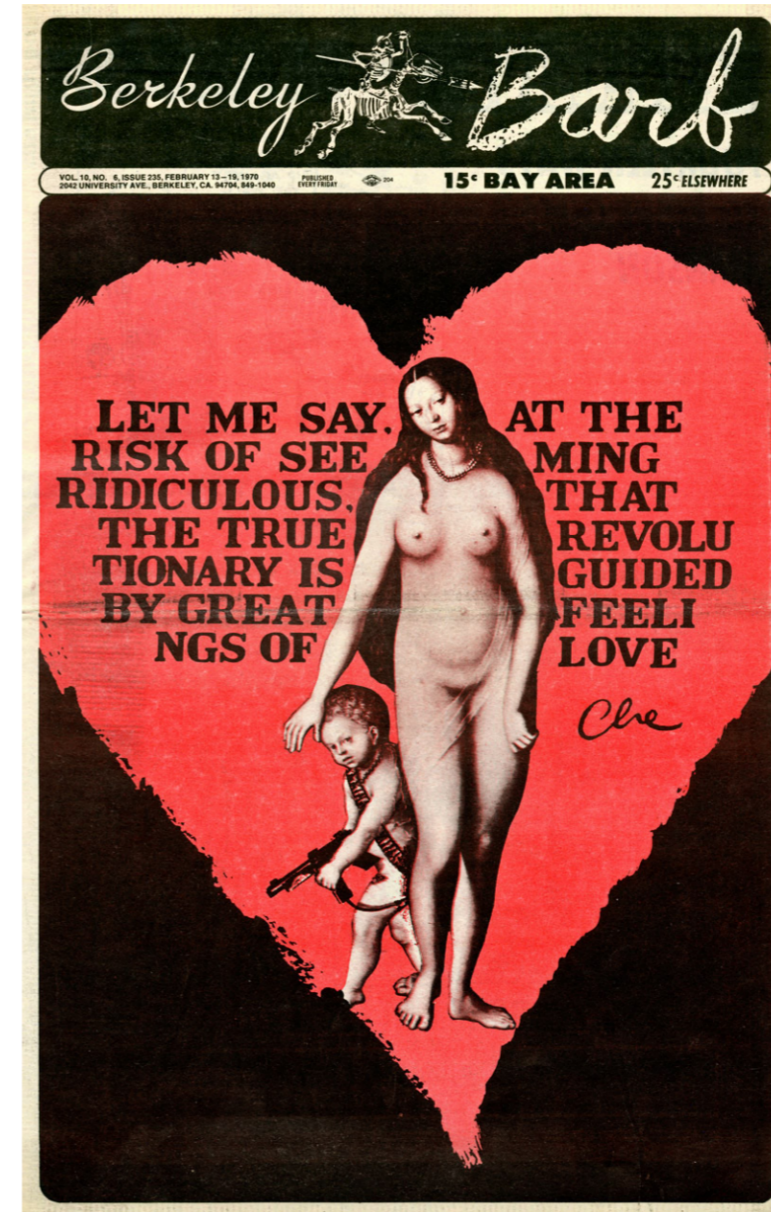
Nelle pagine precedenti sono presentate in rassegna le riviste underground più importanti del periodo, provenienti dagli Stati Uniti, che sono stati pionieri della controcomunità e del suo stile grafico, Inghilterra, la cui capitale era il centro di riferimento dell'underground europeo, e infine l'Italia.



Stati Uniti



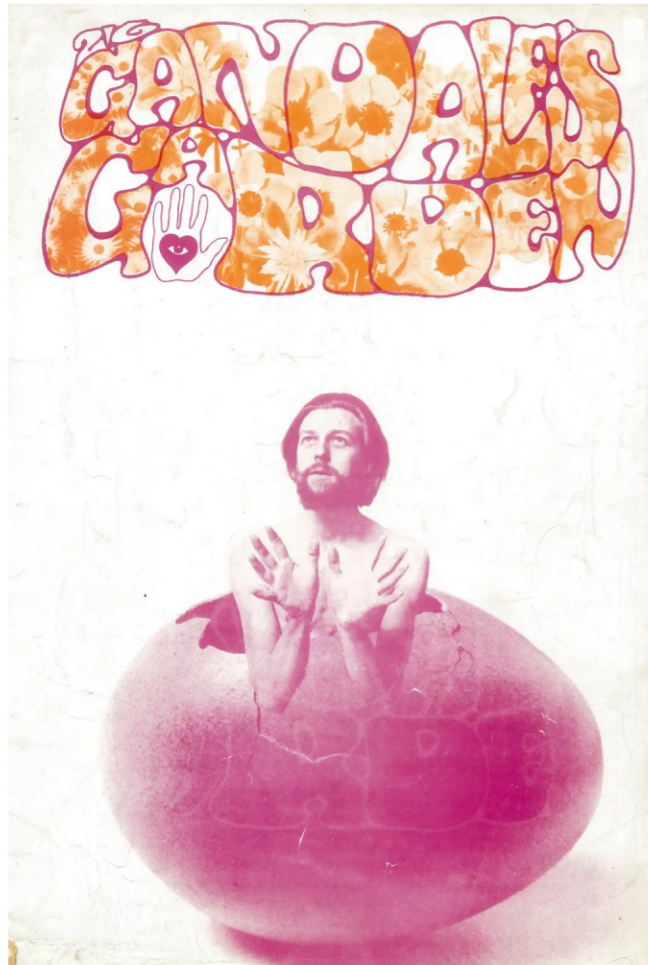
Oz n. 3, 1967.



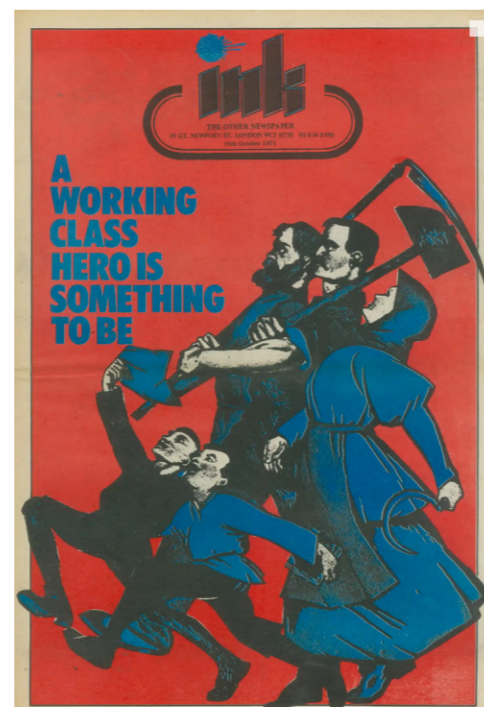
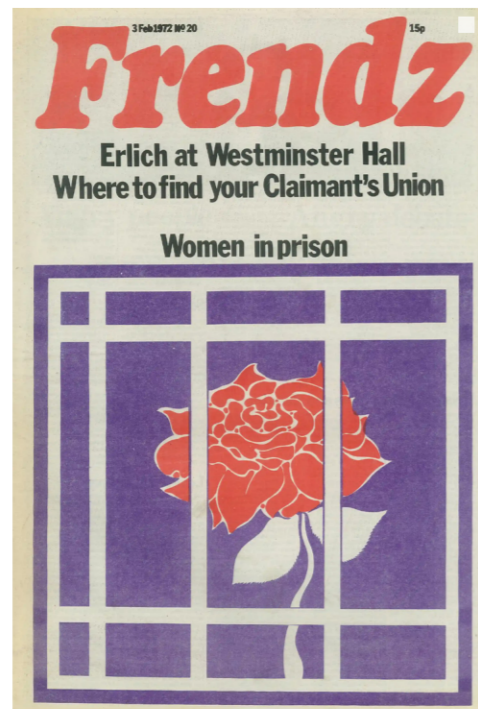
Berkeley Barb vol. 10, n. 6, 1970.  
Avatar n. 14, 1967.  
Oz n. 5, 1967.



Inghilterra



Gandalf's Garden n. 1,  
1968.  
Frendz n. 20, 1972.  
Ink n. 19, 1971.



It n. 137, 1972.



Re Nudo n. 23, 1971.



Ubu n. 4, 1971.  
 Pianeta Fresco n. 3, 1968.  
 Bit n. 5, 1967.





**SEZIONE II**

**IL PROGETTO**



## Concept

*Fankit* è una mostra in pagina sulla esoeditoria degli anni sessanta, settanta e ottanta, che attraverso la decostruzione della struttura libro, rende la lettura una vera e propria *performance*, di cui il lettore è parte autodeterminate.

## Obiettivi e requisiti

- trovare un dialogo filologico fra contenuto e contenitore;
- il percorso di lettura deve essere un atto performativo;
- coerenza visiva con l'estetica punk evitando l'imitazione pedissequa;

## Target

Proprio come le fanzine, la pubblicazione è rivolta a coloro che sono appassionati di grafica e/o di musica punk.

## Casi studio



*Boîte-en-valise*, Marcel Duchamp, 1941.

La necessità di trovare un dialogo filologico fra contenuto e contenitore ha ispirato i casi studio, presi in prestito dalle Neo-Avanguardie del Novecento. La connessione con il punk si trova nell'esserne l'erede più o meno consapevole, a partire dall'intenzione di rompere gli schemi con scandalosa novità. La frattura violenta e il rifiuto nei confronti del pubblico e della società conservatrice in generale, si verificano quando l'arte si fa interprete ideologica dello scontro. Ulteriore legame si trova nella categoria eseditoriale d'avanguardia, primo esempio di editoria indipendente operata da un gruppo o, meglio, *Bund*. Per ragioni di completezza il primo caso studio rintracciato è la *Boîte-en-valise* di Duchamp. Si tratta di una mostra portatile e, dunque, itinerante di repliche in scala delle più famose opere dell'artista francese. La valigia in pelle contiene una scatola, la quale, spaccettata, conserva a sua volta qualcosa di pre-

zioso. Quest'ultima è stata progettata in modo da diventare uno stand espositivo del proprio contenuto. L'operazione intende colpire l'Arte alta e l'istituzione museale e la loro ossessione per l'originalità dell'opera. Il libro d'artista è un mezzo sperimentato di frequente dall'avanguardia. Dal '64 al '65 il movimento Fluxus si dedica alla produzione di oggetti, frutto della collaborazione dei partecipanti. Verranno prodotti tre edizioni, Fluxkit, Fluxus 1 e Flux Year Box 2. Le valigette erano funzionali alla realizzazione di *performance* ed eventi domestici, sono l'esecuzione pratica della opera d'arte portatile e tascabile, secondo una logica *DIY*. Questi erano poi distribuiti attraverso pratiche leggere come la spedizione postale o venivano venduti nei negozi e nelle *warehouses* gestite dagli stessi artisti. L'idea è quella di rendere la produzione artistica perpetuamente rinnovabile ed espandibile, come un flusso vitale eterno.



[In alto a sinistra] *Fluxkit*, movimento Fluxus, 1964.

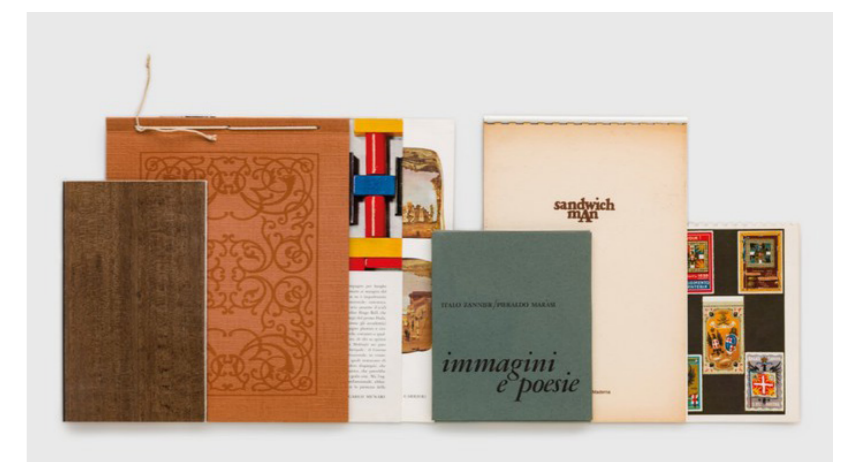
[In alto a destra] *Aspen* n. 3, Andy Warhol, David Dalton, 1966.

[A destra] *Imago* n. 9, 196-



La stampa indipendente e underground è profondamente legata alle riviste sperimentali degli anni sessanta e settanta. Tra gli esempi più celebri e piuttosto rari, *Aspen*, una rivista intermediale, ideata da Phyllis Johnson. Ogni numero aveva un editore e un designer diverso che prendeva il controllo completo della rivista. Hanno collaborato Peter Blake, William S. Burroughs, John Cage, Ossie Clark, Marcel Duchamp, David Hockney, John Lennon, Lou Reed e Yoko Ono. I contenuti editoriali sono sciolti e conservati in una scatola stampata pieghevole. Il numero 3 il alto a destra era dedicato al pop e all'arte d'avanguardia e alla musica underground.

*Imago*, in basso, è un *house organ* della Bassoli Fotoincisioni. La rivista celebra con gioco e creatività le meraviglie tecniche della stampa, della fotoincisione, della cartotecnica. Un'esplosione di genialità ed estro hanno contraddistinto i quattordici numeri usciti tra il '60 e il '71 dalla collaborazione di Michele Bassoli, Raffaele Provinciali e moltissime tra le personalità rilevanti dell'ambiente culturale italiano. I contenuti si scoprono in un'esperienza di "unpacking" istintiva, ma esiste una logica costruttiva: la rivista sta nella cartella e nella busta solo se ricomposta nel giusto ordine. Ne risulta un percorso di lettura come atto creativo vicino alla *performance*.

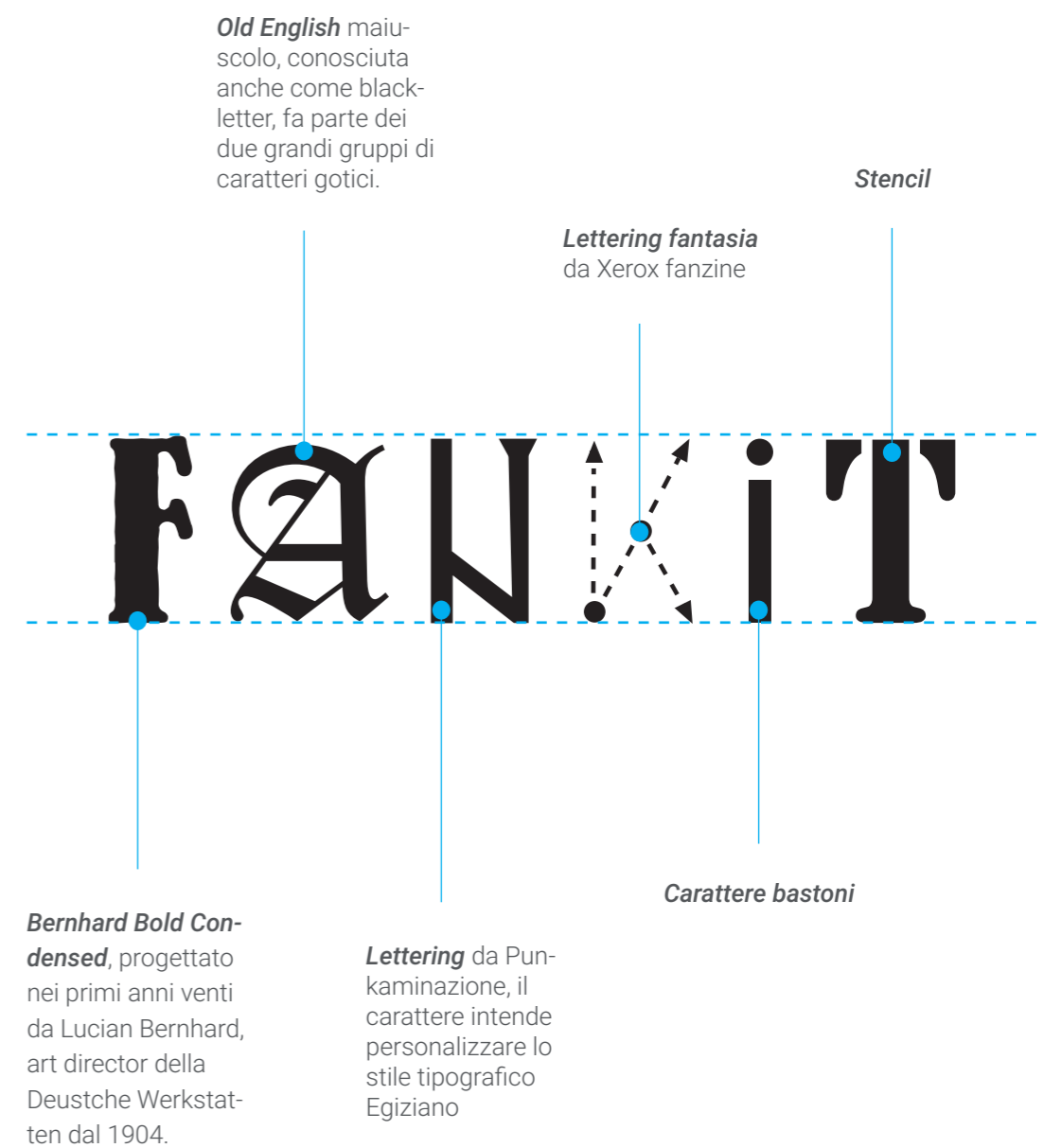


F  
i  
N  
B  
E

## Artefatti editoriali

### Logotipo

Attraverso il *cut-up* dei caratteri, presi in prestito dalle stesse fanzine, è stato ricavato il logotipo. La tecnica inventata dai dadaisti genera una giustapposizione apparentemente aleatoria di caratteri diversi, che combinati danno luogo ad un nuovo significato.





## Booklet

### Margini

superiore: 10 mm  
 interno: 10 mm  
 inferiore: 14 mm  
 esterno: 10 mm

### Griglia

righe: 8  
 colonne: 2

### Font

Roboto Regular  
 Roboto Italic  
 Roboto Medium  
 Roboto Medium Italic

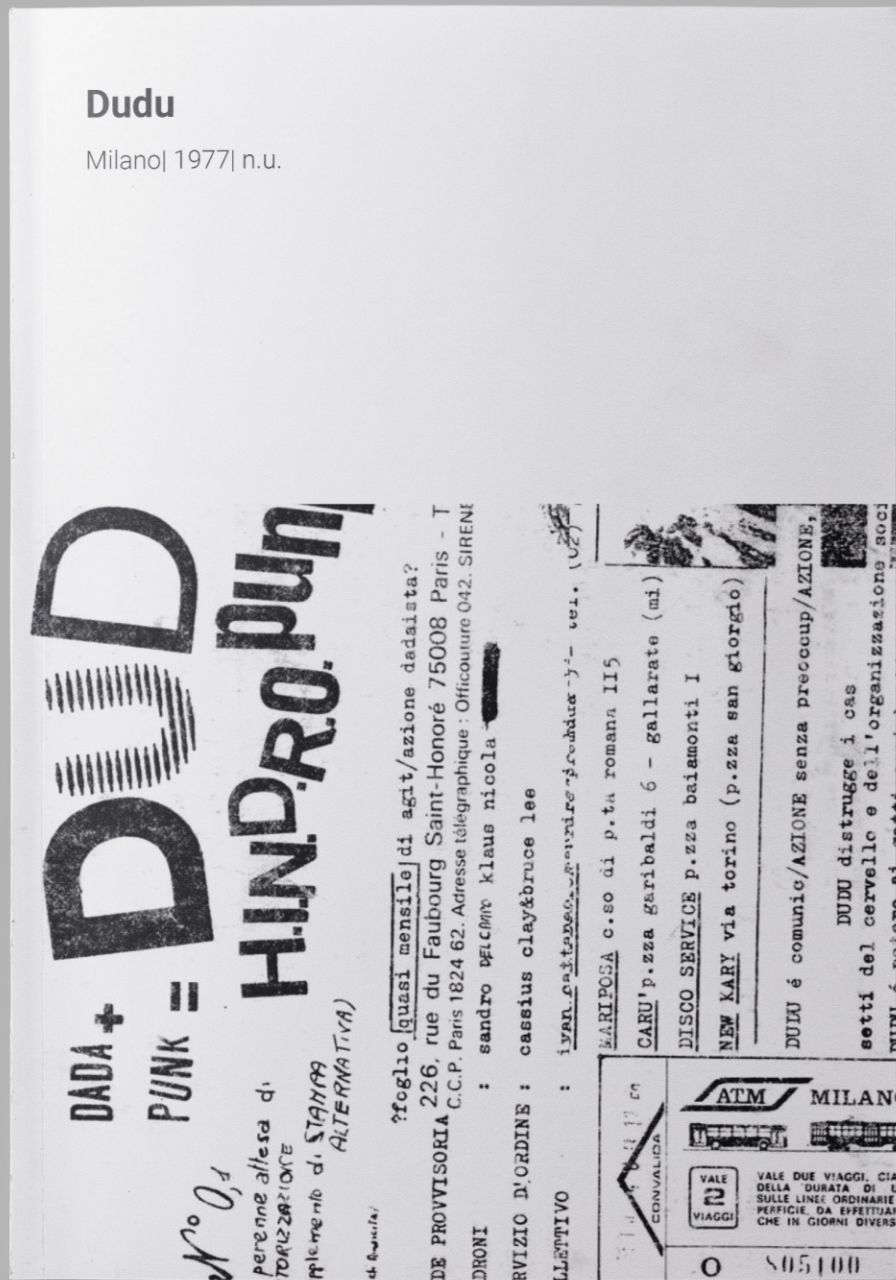
210 mm

<b>SOMMARIO</b>	
<b>CAPITOLO I</b>	
<i>Instant design. Quattro fanzine punk</i>	
Dudu Xerox	Le Silure d'Europe Masquerade
<b>CAPITOLO II</b>	
<i>Lo spirito continua. Le fanzine post-punk tra network e intermedialità.</i>	
Punkaminazione Tvor Fanatismi Grossolano Amen Tribal Cabaret Idola Tribus	FREE Trax Area Condizionata Onda 400 Il sorriso verticale Altre fanzine
<b>CAPITOLO III</b>	
<i>La stampa underground prima del '77. Antologia</i>	
Oz Berkeley Barb It International Times Actuel Gandalf's Garden The Black Dwarf	Frendz Ink Brighton Voice Bit Pianeta Fresco Ubu Re Nudo
<b>CAPITOLO IV</b>	
<i>Poesie visive</i>	
<b>CAPITOLO V</b>	
<i>Le fanzine oggi. Intervista a Valeria Foschetti.</i>	

99 mm

In formato brochure a due ante, il *booklet* presenta il progetto e ne elenca gli artefatti.





**Instant design. Quattro fanzine punk**

**Margini**

superiore: 12 mm  
 interno: 12,7 mm  
 inferiore: 24 mm  
 esterno: 12 mm

**Griglia**

righe: 8  
 colonne: 4

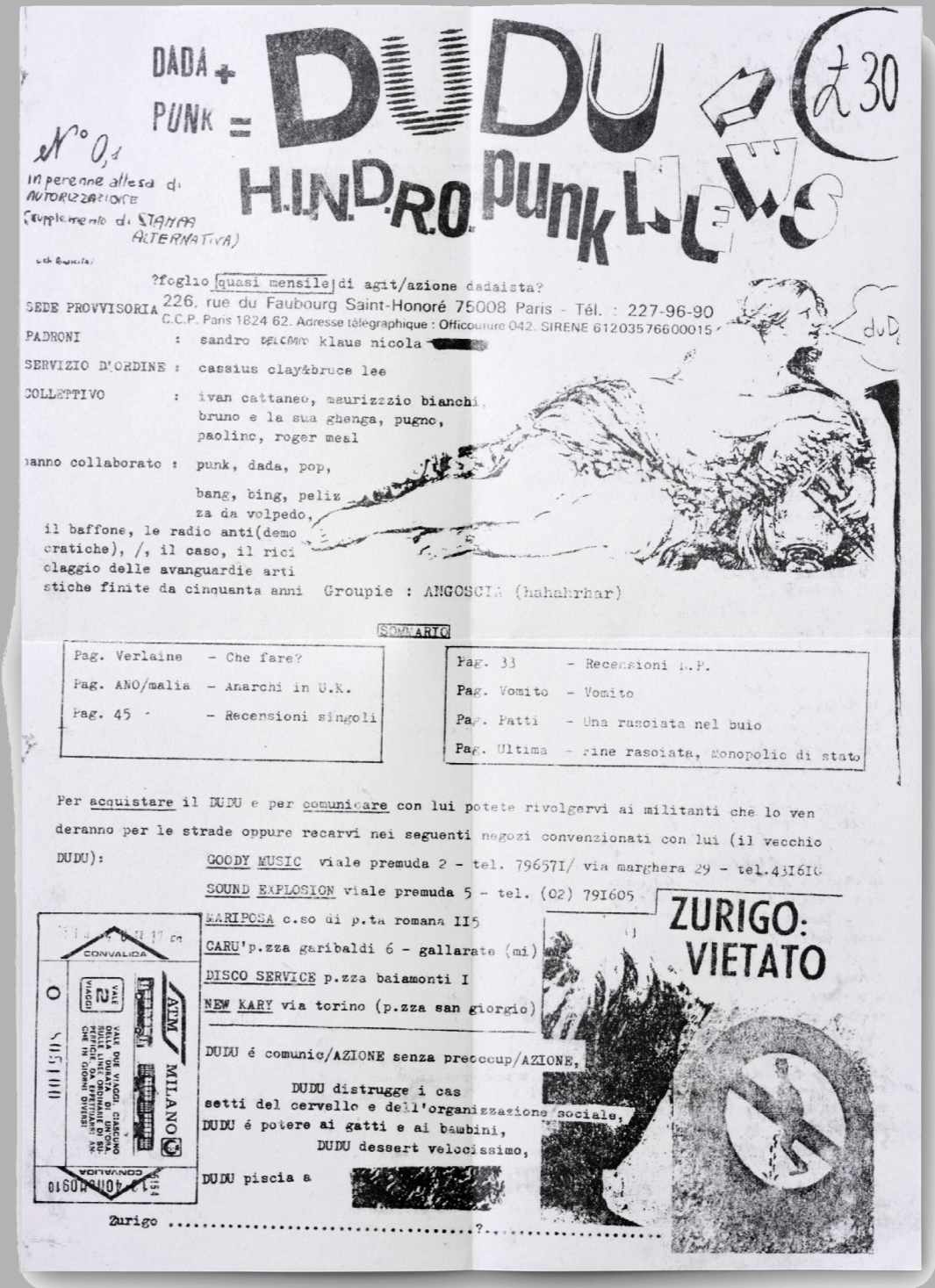
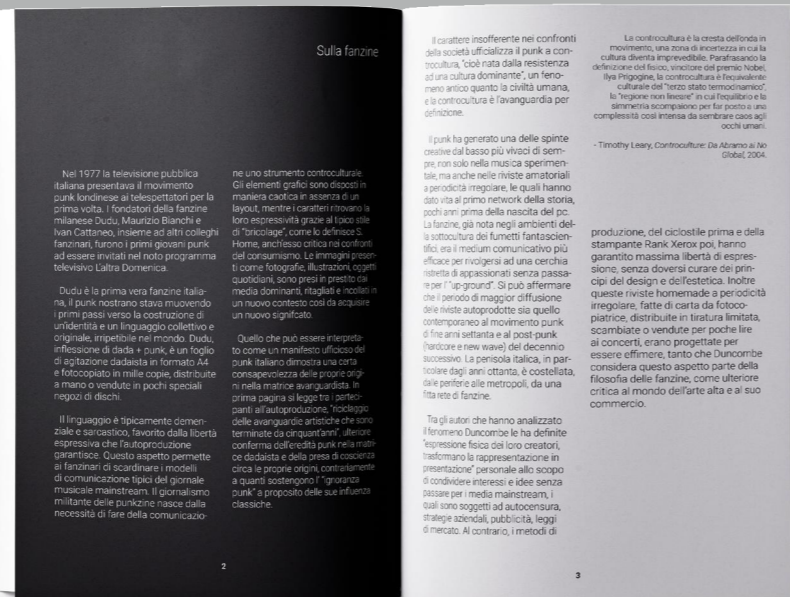
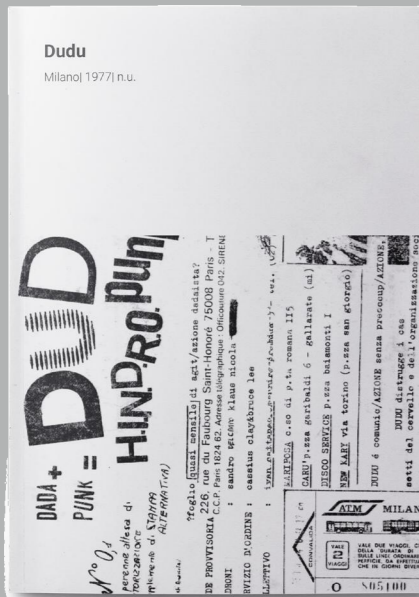
**Font**

Roboto Light  
 Roboto Light Italic  
 Roboto Medium

210 mm

<p>Il carattere insoffrente nei confronti della società ufficializza il punk a contro-cultura, "cioè nata dalla resistenza ad una cultura dominante", un fenomeno antico quanto la civiltà umana, e la contro-cultura è l'avanguardia per definizione.</p>	<p>La contro-cultura è la cresta dell'onda in movimento, una zona di incertezza in cui la cultura diventa imprevedibile. Parafrasando la definizione del fisico, vincitore del premio Nobel, Ilya Prigogine, la contro-cultura è l'equivalente culturale del "terzo stato termodinamico", la "regione non lineare" in cui l'equilibrio e la simmetria scompaiono per far posto a una complessità così intensa da sembrare caos agli occhi umani.</p>
<p>Il punk ha generato una delle spinte creative dal basso più vivaci di sempre, non solo nella musica sperimentale, ma anche nelle riviste amatoriali a periodicità irregolare, le quali hanno dato vita al primo network della storia, pochi anni prima della nascita del pc.</p>	<p>- Timothy Leary, <i>Controculture: Da Abramo al No Global</i>, 2004.</p>
<p>La fanzine, già nota negli ambienti della sottocultura dei fumetti fantascientifici, era il medium comunicativo più efficace per rivolgersi ad una cerchia ristretta di appassionati senza passare per l'"up-ground". Si può affermare che il periodo di maggior diffusione delle riviste autoprodotte sia quello contemporaneo al movimento punk di fine anni settanta e al post-punk (hardcore e new wave) del decennio successivo. La penisola italiana, in particolare dagli anni ottanta, è costellata, dalle periferie alle metropoli, da una fitta rete di fanzine.</p>	<p>produzione, del ciclostile prima e della stampante Rank Xerox poi, hanno garantito massima libertà di espressione, senza doversi curare dei principi del design e dell'estetica. Inoltre queste riviste homemade a periodicità irregolare, fatte di carta da fotocopiatrice, distribuite in tiratura limitata, scambiate o vendute per poche lire ai concerti, erano progettate per essere effimere, tanto che Duncombe considera questo aspetto parte della filosofia delle fanzine, come ulteriore critica al mondo dell'arte alta e al suo commercio.</p>
<p>Tra gli autori che hanno analizzato il fenomeno Duncombe le ha definite "espressione fisica dei loro creatori, trasformano la rappresentazione in presentazione" personale allo scopo di condividere interessi e idee senza passare per i media mainstream, i quali sono soggetti ad autocensura, strategie aziendali, pubblicità, leggi di mercato. Al contrario, i metodi di</p>	
	<p>3</p>

148 mm



È una raccolta delle fanzine della I generazione (1977-1980). Quattro opuscoli con poster allegato, dedicati ad una fanzine ciascuno. Il poster A3 raffigura la copertina della 'zine e, ripiegato ad avvolgere l'opuscolo funge da copertina dello stesso.





## Lo spirito continua. Le fanzine post-punk tra network e intermedialità

### Margini

superiore: 12 mm  
 interno: 14,7 mm  
 inferiore: 24 mm  
 esterno: 12 mm

### Griglia

righe: 8  
 colonne: 6

### Font

Roboto Light  
 Roboto Light Italic  
 Roboto Regular  
 Roboto Medium  
 Roboto Medium Italic

210 mm

04/	<b>Amen. This is Religion</b> Milano 1983-1988	
	<b>Autori</b>	<b>Descrizione</b>
	Angela Valcavi, Stefania Bianchi, Roberto Marchioro, Luca Rossi, Giovanna Frisoli e Francesco Niglio.	Della redazione fanno parte Angela Valcavi, che veniva dalle occupazioni e dal movimento del '77, Stefania Bianchi della Fgci, Roberto Marchioro e Luca Rossi di Democrazia Proletaria, Giovanna Frisoli e Francesco Niglio. Il progetto multimediale, organizzato dal kollettivo Amen THX1138, comprendeva, oltre alla fanzine, la produzione di vinili e cassette, organizzazioni di concerti ed eventi nei centri sociali, e una raccolta di racconti intitolata <i>Asfalti al neon</i> , un libro contenuto nella custodia di una videocassetta. Amen faceva parte della rete di punx e dark milanesi che ruotavano attorno al Virus e, successivamente al Leoncavallo, dove nacquero <i>Creature Simili</i> , una comunità di dark politicamente impegnati, e <i>Helter Skelter</i> .
	<b>Numeri usciti</b>	Otto.
	<b>Numeri illustrati</b>	#1, # 2, #5
		La fanzine era un progetto multimediale, con uno o due allegati sonori a numero. La genialità dei contenuti, la qualità della grafica e la rete di relazioni nella quale era inserito il kollettivo, garantirono ad Amen la notorietà che meritava, divenendo un punto di riferimento per la comunità.
		138

148 mm

MUSICA  
Poesia  
Letteratura  
Avanguardia  
Neoismo  
Gesamtkunstwerk  
Network  
Mail Art.

171

04/

**Amen. This is Religion**  
Milano  
1983-1988

**Autori**

Angela Valcavi,  
Stefania Bianchi,  
Roberto Marchioro,  
Luca Rossi, Giovanna  
Frisoli e Francesco  
Niglio.

**Numeri usciti**

Otto.

**Numeri illustrati**  
#1, #2, #5.

**Descrizione**

Della redazione fanno parte Angela Valcavi, che veniva dalle occupazioni e dal movimento del '77, Stefania Bianchi della Fgci, Roberto Marchioro e Luca Rossi di Democrazia Proletaria, Giovanna Frisoli e Francesco Niglio. Il progetto multimediale organizzato dal collettivo Amen THX1138, comprendeva, oltre alla fanzine, la produzione di concerti e cassette, organizzazioni di eventi e attività nei centri sociali, e una raccolta di racconti intitolata Asfalti al neon, un libro contenuto nella custodia di una videocassetta. Amen faceva parte della rete di punx e dark milanese che ruotavano attorno al Virus e, successivamente al Leoncavallo, dove nacque Creature Simili, una comunità di dark politicamente impegnati, e l'Helter Skelter.

La fanzine era un progetto multimediale, con uno o due allegati sonori a numero. La genialità dei contenuti, la qualità della grafica e la rete di relazioni nella quale era inserito il collettivo, gli garantirono ad Amen la notorietà che meritava, divenendo un punto di riferimento per la comunità.

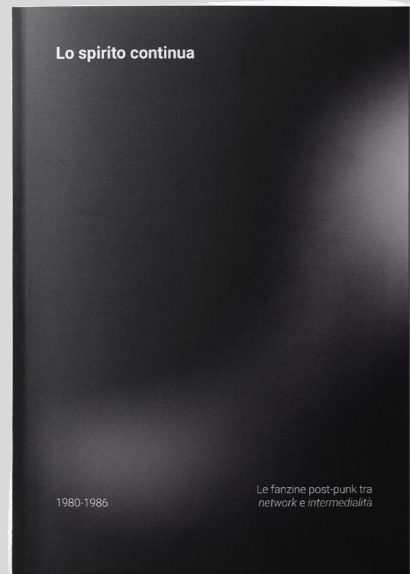
Sulla fanzine



**INTER-MEDIA. Hardcore, New Wave, Gothic, Dark, Industrial fanzine.**

Il presente racconto è dedicato alle esperienze connettive che riuniscono le fanzine post-punk sotto l'unico scopo di stabilire tra inter-connessioni in cui l'interazione artistico-grafica. Le strategie di comunicazione sono strettamente legate all'inter-medialità, il termine è stato utilizzato per la prima volta dal filosofo inglese S. T. Coleridge per riferirsi alle espressioni artistiche che, superando le categorie del disegno alla poesia, dalla pittura al teatro. Pochi anni più tardi il romanticismo tedesco wagneriano aveva introdotto la Gesamtkunstwerk come parte del futuro che superava le specializzazioni artistiche Ripreso negli anni sessanta dal movimento Fluxus, il concetto intermedialità è diventato un tratto fondamentale per il periodo postmoderno, quale relazione antitetica con l'illuminismo e il suo tentativo di coesistenza delle singole arti.

Le fanzine post-punk sono state esemplari di una cultura che oggi è ancora attuale. E' una storia che continua a vivere.



**INTER-MEDIA. Hardcore, New Wave, Gothic, Dark, Industrial fanzine.**

Il presente esposito è dedicato alle eterogenee connessioni che funzionano le fanzine post-punk sotto l'unico scopo di stabilire delle loro connessioni, in cui l'interazione ha partecipato da vita ad originali pratiche artistiche. Le strategie di circolazione sono strettamente legate all'intermedialità. Il termine è stato utilizzato per la prima volta dal filosofo inglese S. T. Colledge per riferirsi alle espressioni artistiche che, superando le categorizzazioni, giungono alla fusione tra le arti, dal disegno alla pittura, dalla pittura al teatro. Poco anni più tardi il romanziere tedesco Ingeborg Bachmann ha introdotto la genesi di un'intermedialità come fatto del futuro che supera le specializzazioni artistiche. Ripreso negli anni novanta dal movimento Fluxus, il concetto di intermedialità è diventato un tratto fondamentale per il periodo post-moderno, qui nella sua influenza antitetica con l'illusione moderna. Il suo tentativo di cogliere l'essenza delle arti.

Le fanzine post-punk sono una manifestazione esemplare della sperimentazione artistica che commissiona i diversi media e linguaggi. È necessario specificare che sotto l'etichetta "post-punk" in realtà si cela un sottobosco di stili musicali e visuali come l'Hardcore, la New Wave, il Gothic, l'Industrial, i Punk Industrial, che qui saranno presentati senza identificazioni, ma con l'obiettivo di avere una panoramica di un unico organismo.

Il passaggio ad una seconda generazione è evidente nelle fanzine non si parla più soltanto di musica, vedono nella connessione un certo ruolo prioritario. I temi variano dall'arte alla filosofia, dalla letteratura alla sociologia. Le fanzine diventano più aperte dal punto di vista della grafica, si affida una certa sensibilità alla progettazione editoriale, inserendosi, dagli anni ottanta, nell'ambito dell'arte visiva come "arte di miscela". La stessa varietà tematica interna si riflette nella combinazione mediale

Editoria - Grafica  
Musica - Arte  
Poesia  
Letteratura  
Avanguardia  
Neoismo  
Gesamtkunstwerk  
Network  
Mail Art.

È una raccolta di dieci 'zine hardcore, new wave, dark, gothic e industrial della II generazione (1980-1986). I contenuti seguono un ordine di complessità fino ad arrivare alla fanzine intermediale. Contiene una scheda introduttiva e, su fondo nero, l'analisi grafica; al centro l'estratto della fanzine da sfogliare.



**04/ Amen. This is Religion**  
Milano  
1983-1988

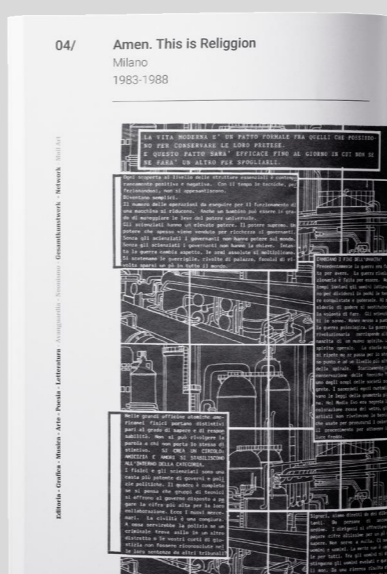
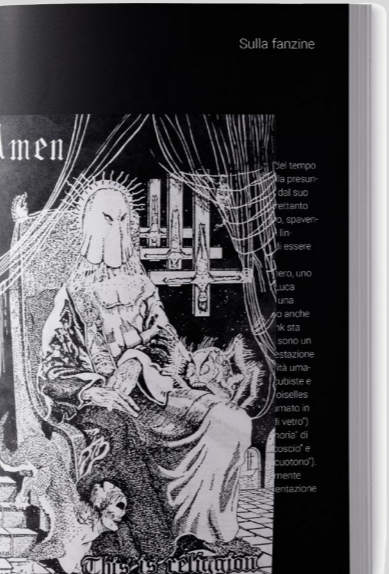
**Autori**  
Angela Valcavi,  
Stefania Bianchi,  
Roberto Marchioro,  
Luca Rossi, Giovanna  
Frigoli e Francesco  
Niglio.

**Numeri usciti**  
Otto.

**Numeri illustrati**  
#1, #2, #5.

**Descrizione**  
Della redazione fanno parte Angela Valcavi, che veniva dalle occupazioni e dal movimento del '77, Stefania Bianchi della Foci, Roberto Marchioro, Luca Rossi di Democrazia Proletaria, Giovanna Frigoli e Francesco Niglio. Il progetto multimediale, organizzato dal collettivo Amen 71x1138, comprendeva, oltre alla fanzine, la produzione di vinyl e cassette, organizzazioni di concerti ed eventi nei centri sociali, e una raccolta di racconti intitolata Asfalto ai neon, un libro, con tenuto nella custodia di una videocassetta. Amen faceva parte della rete di punk e dark milanesi che ruotavano attorno al Virus e, successivamente al enciclopedia, dove nacque Creature Simili, una comunità di dark pollicionemente integrati, e Theater Selter.

La fanzine era un progetto multimediale, con uno o due allegati sopra il numero. La genialità dei contenuti, la qualità della grafica e la rete di relazioni nella quale era inserito il collettivo, garantirono ad Amen la notorietà che meritava, divenendo un punto di riferimento per la comunità.



A proposito di leggere, Amen uscì per otto numeri fino ad una trattata di quattro copie, stampata in litografia, a dispetto di un direttore responsabile, le cui funzioni erano affidate a un progetto grafico preciso e un mondo.

Inferenti alla cultura gotica sono continui, dalla letteratura macabra di Alan Poe a sue poesie esoteriche di Peter Binski, passando per le magnifiche incisioni di Gustave Doré e i disegni di Aubrey Beardsley. La copertina è carica di provocazione e allusione tra i due fasci capovolti, i volti demoniaci e font gotiche di Umberto Bignardi. La copertina è carica di provocazione e allusione tra i due fasci capovolti, i volti demoniaci e font gotiche di Umberto Bignardi. La copertina è carica di provocazione e allusione tra i due fasci capovolti, i volti demoniaci e font gotiche di Umberto Bignardi.

Lo spirito continua è il titolo dell'album del Negazione (1986), uno dei gruppi del punk hardcore italiano più conosciuti anche all'estero. Negli anni ottanta lo spirito punk dei primissimi anni, che si credeva morto, in realtà non aveva fatto altro che evolvere in manifestazioni della più sofisticata cultura post-punk. Le 'zine hardcore, new wave, dark, gothic, post-industrial erano sempre più inserite in un network collettivo e connesso, in cui trova il suo habitat ideale la Mail Art. In questo libro sono raccontate e analizzate le più belle fanzine del periodo, che hanno attuato a vari livelli delle strategie di connessione, tipiche dell'intermedialità e vicine al concetto romantico della Gesamtkunstwerk, come il superamento delle specializzazioni tra le arti in favore della commissione dei linguaggi.

Attraverso un percorso museale in pagina si raccontano la storia e i linguaggi visivi di dieci fanzine, che si possono sfogliare come se si avessero realmente tra le mani.



## La stampa underground prima del '77. Un'antologia

### Margini

superiore: 14 mm  
 interno: 14 mm  
 inferiore: 28 mm  
 esterno: 14 mm

### Griglia

righe: 8  
 colonne: 6

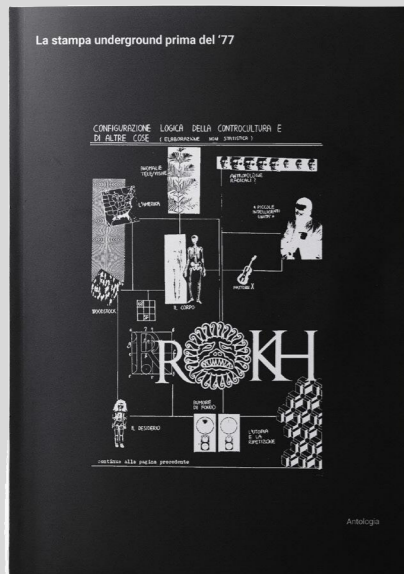
### Font

Roboto Light  
*Roboto Light Italic*  
 Roboto Regular  
 Roboto Medium  
*Roboto Medium Italic*

297 mm



210 mm



In formato rivista, Funge da prequel. Si legge al contrario, "continuando alla pagina precedente", partendo, cioè, dalla fine.



In copertina "Configurazione logica della controcultura e di altre cose (elaborazione non statistica)" dal numero 3 della fanzine Mappavere ricostruisce la storia della cultura marginale nel mondo. Nel racconto quest'antologia funge da prequel.

Continua alla pagina precedente





CON TATTO

Un fruscio, la la nera la notte  
 percezioni a cute di un odore  
 sguardi tra aparenze progressive  
 ro involti in una notte  
 una leggerezza affondano  
 i denti ci brividi nella pelle  
 preseme distate avanzare a spirale  
 lascivo loro piano sul sudore  
 movi lontani re spirali affannosi  
 nitide azione sfonda mentale  
 che veloce devolve l'orga sordato  
 sfuora  
 dolcemente in uno schianto.

Il culto dei grafici industriali,  
 la religione delle cianotipi sono  
 tanto cerebrali quanto visivi.  
 Ma l'attrice, fenomeno lavorabilmente  
 presente nel palcoscenico delle cose, o meglio  
 l'impatto, sono le nostre strade.  
 Oltre l'artista ci sarà il suo contrario,  
 il suo scontro, la sua funzione  
 il teatro sul prato  
 il fagiano in gabbia  
 una donna in fabbrica  
 un trapezista negli occhi  
 la donna l'uomo e la donna  
 il picco e il pozzo  
 il palco e la Galleria

LIBERTÀ TATTILI - VIOLENTA ANGOSCIA DELLA PAROLA

La luce elegante nella sua bianca stravaganza  
 distacca la sua mente da inconsueti pensieri autonomi  
 il riflesso di un volto abbattuto  
 risuona negli ironici volti della gente  
 ricompare un sentiero stellato  
 tornato dal nulla...  
 tutto riprende a morire

a fiorire  
 a cadere  
 a ingiallire

come se il tempo della speranza  
 mostrasse ormai ombre scheletriche

LIBERTÀ SUGGERITIVE - PAROLE APPENA SUSCITATE

Colonne sospese nel vuoto  
 vortici d'aria irraggiungibili  
 spessi frenetici  
 vuoti scoscesi  
 luce lacrimose  
 soli di ghiaccio  
 acque spettrali

suoni legnosi  
 cervelli aperti  
 corai rigonfi  
 labbra giallastre  
 terra e cielo  
 uffa...

Per me!

**Margini**

superiore: 8mm  
interno: 8 mm  
inferiore: 8 mm  
esterno: 8 mm

**Font**

Roboto Light  
**Roboto Bold**

**Olivetti lettera 22**



È una raccolta di sei poesie visive, estratte dal n. 3 di Amen. This is Religgion. Le poesie sono contenute nella custodia di una musicassetta.

## Le fanzine oggi. Intervista a Valeria Foschetti

Valeria Foschetti è la fondatrice dell'archivio Fanzinoteca *La pipette Noir*, presso la biblioteca pubblica Zara, a Milano.

Il progetto nasce del 2012 con l'obiettivo di divulgare un importante settore culturale, quello delle fanzine, in forma gratuita e attraverso la condivisione del materiale e delle esperienze, l'organizzazione di laboratori, esposizioni e conferenze.

**Domanda: Esistono oggi delle fanzine che percorrono ancora la strada del punk e si definiscono tali?**

Valeria: La natura delle fanzine è enorme, ci sono tantissime categorie. Forse la difficoltà di usare la fanzine come esempio, nella sua evoluzione, di grafica deriva dal suo essere estremamente contemporanea. La 'zine al 90% dei casi è la rappresentazione della realtà politica, sociale, artistica che lo 'zinester sta vivendo in quel momento. Quindi si può dire che no, non ci siano oggi fanzine punk. La componente grafica, in realtà non è necessaria per fare una fanzine. In più, probabilmente, l'essere un semplice appassionato, quindi non professionista, fa sì che il tuo lavoro non venga preso poi tanto sul serio dagli addetti ai lavori, che parliamo di musica o di grafica.

**D: Qual è oggi il rapporto tra la carta e il digitale, è un rapporto di esclusione o di convergenza e se credi che il cartaceo sia destinato a scomparire oppure se ha un valore imprescindibile.**

V: Indubbiamente convergono, viaggiano di pari passo, si rivolgono allo stesso pubblico e allo stesso tempo ad un pubblico diverso. Per me, al di là dell'attuale situazione, la carta è imprescindibile come elemento per fare una fanzine, altrimenti parleremo di webzine. L'obiettivo è sempre quello di condividere con minima spesa e massima resa e il digitale è assolutamente favorevole. Le webzine spesso e volentieri diventano anche fanzine stampate, oppure c'è la bellissima possibilità del download, che ti permette di avere anche il cartaceo.

**D: La stessa convergenza si trova anche nelle tecniche utilizzate?**

V: Assolutamente sì, come è stato con la fotocopiatrice negli anni settanta, oggi avviene lo stesso con il computer. In realtà il fenomeno è già iniziato negli anni novanta, niente di nuovo. Più che tecniche utilizzate, trovo che sia più interessante la forma della webzine che offrono la possibilità di scaricare la 'zine e averla anche cartacea.

**D: Triggs, una studiosa della comunicazione visiva che ha analizzato a fondo il fenomeno fanzinaro, descrive lo stile di una fanzine come una forma di "resistenza simbolica" dove il messaggio, di resistenza appunto, viene manifestato attraverso le immagini e i simboli. Nelle fanzine di oggi la sperimentazione grafica è ancora rilevante oppure il contenuto testuale prevale su quello visivo?**

V: Triggs spiega benissimo quello di cui stiamo parlando. Oggi l'evoluzione naturale delle fanzine, parliamo del formato cartaceo, tende di più verso il contenuto visivo, mentre perde di contenuto. Per me un prodotto che è estemporaneo, slegato dal contesto storico e sociale, non può essere chiamato fanzine.

**D: Per concludere come ti sembra il futuro della sottocultura fanzinaro italiana?**

V: Oggi ci sono diverse realtà, con cui anche noi lavoriamo. Spesso oggi viene a mancare un po' la forza del contenuto, divenendo perlopiù dei portfolio visivi, in cui grafici, fotografi, reportisti raccontano quello che vogliono comunicare attraverso le immagini, perdendo il valore della parola scritta. Per farti un esempio tangibile esiste una fanzine, "Illegibile" di Elio Ferrario, che è ciò che io spero per la realtà fanzinaro oggi. Illegibile è il perfetto connubio tra illustrazione e contesto socio-politico. Le immagini accompagnano il testo, ma non è l'unico mezzo per comunicare.

## La fanzine oggi. Intervista a Valeria Foschetti

## Margini

superiore: 10 mm  
interno: 10 mm  
inferiore: 10 mm  
esterno: 10 mm

## Griglia

righe: 12  
colonne: 6

## Font

Roboto Light  
*Roboto Light Italic*  
Roboto Regular  
Roboto Medium  
*Roboto Medium Italic*

297 mm

Fankit	Appendice
Le fanzine oggi. Intervista a Valeria Foschetti	
Valeria Foschetti è la fondatrice dell'archivio Fanzinoteca <i>La pipette Noir</i> , presso la biblioteca pubblica Zara, a Milano.	Il progetto nasce del 2012 con l'obiettivo di divulgare un importante settore culturale, quello delle fanzine, in forma gratuita e attraverso la condivisione del materiale e delle esperienze, l'organizzazione di laboratori, esposizioni e conferenze.
<b>Domanda: Esistono oggi delle fanzine che percorrono ancora la strada del punk e si definiscono tali?</b>	Valeria: La natura delle fanzine è enorme, ci sono tantissime categorie. Forse la difficoltà di usare la fanzine come esempio, nella sua evoluzione, di grafica deriva dal suo essere estremamente contemporanea. La 'zine al 90% dei casi è la rappresentazione della realtà politica, sociale, artistica che lo 'zinester sta vivendo in quel momento. Quindi si può dire che no, non ci siano oggi fanzine punk. La componente grafica, in realtà non è necessaria per fare una fanzine. In più, probabilmente, l'essere un semplice appassionato, quindi non professionista, fa sì che il tuo lavoro non venga preso poi tanto sul serio dagli addetti ai lavori, che parliamo di musica o di grafica.
<b>D: Qual è oggi il rapporto tra la carta e il digitale, è un rapporto di esclusione o di convergenza e se credi che il cartaceo sia destinato a scomparire oppure se ha un valore imprescindibile.</b>	V: Indubbiamente convergono, viaggiano di pari passo, si rivolgono allo stesso pubblico e allo stesso tempo ad un pubblico diverso. Per me, al di là dell'attuale situazione, la carta è imprescindibile come elemento per fare una fanzine, altrimenti parleremo di webzine. L'obiettivo è sempre quello di condividere con minima spesa e massima resa e il digitale è assolutamente favorevole. Le webzine spesso e volentieri diventano anche fanzine stampate, oppure c'è la bellissima possibilità del download, che ti permette di avere anche il cartaceo.
<b>D: La stessa convergenza si trova anche nelle tecniche utilizzate?</b>	V: Assolutamente sì, come è stato con la fotocopiatrice negli anni settanta, oggi avviene lo stesso con il computer. In realtà il fenomeno è già iniziato negli anni novanta, niente di nuovo. Più che tecniche utilizzate, trovo che sia più interessante la forma della webzine che offrono la possibilità di scaricare la 'zine e averla anche cartacea.
<b>D: Triggs, una studiosa della comunicazione visiva che ha analizzato a fondo il fenomeno fanzinaro, descrive lo stile di una fanzine come una forma di "resistenza simbolica" dove il messaggio, di resistenza appunto, viene manifestato attraverso le immagini e i simboli. Nelle fanzine di oggi la sperimentazione grafica è ancora rilevante oppure il contenuto testuale prevale su quello visivo?</b>	V: Triggs spiega benissimo quello di cui stiamo parlando. Oggi l'evoluzione naturale delle fanzine, parliamo del formato cartaceo, tende di più verso il contenuto visivo, mentre perde di contenuto. Per me un prodotto che è estemporaneo, slegato dal contesto storico e sociale, non può essere chiamato fanzine.
<b>D: Per concludere come ti sembra il futuro della sottocultura fanzinaro italiana?</b>	V: Oggi ci sono diverse realtà, con cui anche noi lavoriamo. Spesso oggi viene a mancare un po' la forza del contenuto, divenendo perlopiù dei portfolio visivi, in cui grafici, fotografi, reportisti raccontano quello che vogliono comunicare attraverso le immagini, perdendo il valore della parola scritta. Per farti un esempio tangibile esiste una fanzine, "Illegibile" di Elio Ferrario, che è ciò che io spero per la realtà fanzinaro oggi. Illegibile è il perfetto connubio tra illustrazione e contesto socio-politico. Le immagini accompagnano il testo, ma non è l'unico mezzo per comunicare.

210 mm

Il percorso museale si conclude con uno sguardo al presente. Un unico foglio sciolto, quasi ad allontanarsi temporalmente dai precedenti artefatti, contiene l'intervista alla fondatrice di *Pipette Noir*.



## Appendice: elenco delle fanzine consultate durante la ricerca

*Amen*: della redazione fanno parte Angela Valcavi, che veniva dalle occupazioni e dal movimento del '77, Stefania Bianchi della Fgci, Roberto Marchioro e Luca Rossi di Democrazia Proletaria, Giovanna Frisoli e Francesco Niglio. Il progetto multimediale, organizzato dal collettivo *Amen THX1138*, comprendeva, oltre alla fanzine, la produzione di vinili e cassette, organizzazioni di concerti ed eventi nei centri sociali, e una raccolta di racconti intitolata *Asfalti al neon*, un libro contenuto nella custodia di una videocassetta. Amen faceva parte della rete di punx e dark milanesi che ruotavano attorno al Virus e, successivamente al Leoncavallo, dove nacquero *Creature Simili*, una comunità di dark politicamente impegnati, e *Helter Skelter*. La fanzine era un progetto multimediale, con uno o due allegati sonori a numero. La genialità dei contenuti, la qualità della grafica e la rete di relazioni nella quale era inserito il collettivo, garantirono ad Amen la notorietà che meritava, divenendo un punto di riferimento per la comunità.

*Area Condizionata*: L'audio-rivista Area Condizionata, composta da una audiocassetta di un'ora e un libriccino di una ventina di pagine più diversi allegati (perfino un coltellino di plastica e una patatina sintetica), coinvolgeva nella parte sonora numerosi artisti internazionali (43 in tutto, per la precisione). Ho realizzato solo tre numeri, in tiratura di 300 copie, più quattro o cinque supplementi (bizzarre cassette-oggetto) in tiratura limitata a poche decine di copie, tutti prodotti usciti nel corso del 1983.

*Dudu*: prima vera fanzine italiana, il punk nostrano stava muovendo i primi passi verso la costruzione di un'identità e un linguaggio collettivo e originale, irripetibile nel mondo. Dudu, inflessione di dada + punk, è un foglio di agitazione dadaista in formato A4 e fotocopiato in mille copie, distribuite a mano o vendute in pochi speciali negozi di dischi.

*Fanatismi Grossolano*: fanzine ascolana realizzata da Massimo Cittadini. Nella redazione Johnny Sisma, Brombitronic e PinkiPunki. Esce in numero unico come "l'unica fanzine commerciale con bisogni corporali" al prezzo di mille lire.

*FREE*: fondata da Paolo Cesaretti, si tratta di una delle fanzine italiane dalla grafica più sofisticata ed elegante, riflesso di un "rinascimento musicale". Esce dapprima in un'altra veste più heavy metal e dal titolo "FREE!", fino all'82. La seconda versione, in piena influenza new wave e post-industrial, uscirà in quattro spettacolari numeri e con un nuovo concept, la cui ispirazione proviene dalla scena indipendente internazionale. Il risultato è un vero e proprio oggetto d'arte, che va dall'opera d'arte totale all'oggetto contenitore, compreso di busta, booklet, allegati, cartoline.

*Idola Tribus*: ideata come fanzine che raccogliesse spunti creativi degli autori nella musica, poesia e disegno, si è allargata subito ad un collettivo che ha pubblicato il primo numero nel febbraio 1985. Nei due anni successivi sono stati pubblicati cinque numeri in formato A4 con una tiratura di 400 copie. Il collettivo

vo, inoltre, ha partecipato in maniera attiva in ambito territoriale con il sostegno alla creazione di un Centro Sociale a Livorno, le serate in appoggio alla lotta dei minatori contro la Thatcher in Inghilterra e il volantinaggio alle edizioni del Festival delle Etichette Indipendenti a Firenze, gli interventi critici sulla stampa locale.

*Le silure d'Europe*: "La fanzine più veloce di uno struzzo". Veloce, ma intensa, è stata anche la sua vita, soltanto due numeri più uno speciale in occasione dell'evento al Lucca Comics nel 1980, dove anche la rivista di controcultura *Frigidaire* presentava il suo primo numero. L'esperienza di una delle fanzine punk più note nel panorama italiano inizia nel 1979 in Liguria da un gruppo di amici noti negli ambienti punk del paese, tra cui l'illustratore Gianfranco "Johnny" Grieco, "Rupert" Bottaro e il tipografo "Dimes Genovese".

*Masquerade*: La fanzine *Masquerade* nasce a Perugia nel 1979 da un gruppo di giovani dj, che ruotavano attorno a Radio Perugia. Quegli anni si rivelano decisivi per il passaggio alla seconda generazione punk degli anni ottanta. La musica punk rock dei primissimi anni stava evolvendosi nel *punk hardcore* e nella *new wave*, fino ad aprire la strada al *gothic*, al *dark*, al *post-industrial*, mentre la progettazione grafica diventava sempre più sofisticata e la fanzine un prodotto creativo multimediale, a volte vicino alla *Mail Art*.

*Onda 400*: "vale a dire l'onda del cervello che sovrintende ai non-sensi e alle assurdità", è il progetto unico di Piermario Ciani. La fanzine è dedicata al Great Complotto di Pordenone, ideato da egli stesso, e altre realtà musicali, in particolare, al gruppo milanese Poesia Metropolitana. Si parlava anche di poesia, grafica e arti visive, nonché finemente progettata dal punto di vista grafico. Alla compilation parteciparono anche 001 100 111 100 011 001 011 100, Sexy Angel, Andy Warhol Banana Technicolor e Fhedolts.

*Punkaminazione*: nell'estate dell'82 due delle fanzine più note di quegli anni, *Attack* e *Nuova Fahrenheit*, danno vita a *Punkaminazione*, contrazione di "contaminazione punk", pensato come una sorta di bollettino autogestito a colori. *Punkaminazione* è un momento importante della storia delle fanzine punk, in quanto vero e proprio *network* alternativo, tra i più fortunati del decennio. Si tratta di un foglio nazionale di collegamento, primo tentativo di coordinare il fenomeno fanzinaro come manifestazione di una comunività di persone, allo scopo di costituire un circuito autonomo e indipendente di comunicazione interna. La fanzine doveva essere di facile redazione e diffusione e a bassissimo costo, contenente soltanto le notizie sulle attività punk (concerti, materiali, eventi) e avulso da qualsiasi tentativo di rappresentare ideologicamente il movimento.

*Trax*: è un progetto audio-visivo eccezionale delle menti brillanti di Vittore Baroni e Piermario Ciani, due delle personalità più creative nell'ambito nella Net Art nazionale e internazionale. I due si occupavano del concept, dell'editing e dell'organizzazione, mentre Massimo Giancon disegnava le copertine degli LP e delle cassette. Si tratta di un'audiorivista alla quale parteciparono creativi provenienti da tutto il mondo. Questo gruppo di artisti intratteneva un rapporto di corrispondenza tra di loro, il materiale artistico veniva poi inviato in ultimo alla redazione che della "rete eterna" della Mail Art una fanzine. Gli stessi preferiva-

no identificarsi con il nome collettivo di "TRAXMEN", rifiutando le specializzazioni per la collaborazione connettiva. Il caso di TRAX è tra i più eclatanti nel paese, diventerà un marchio che firmerà le migliori audiozines nostrane, tra cui Onda 400 dello stesso Ciani.

*Tribal Cabaret*: l'esperienza della fanzine comincia a Roma nell'82 con un gruppo musicale, gli Schwartzkog, messo su da Daniela Giombini, Romano Pasquini e il fratello Pippo. In quegli anni non era insolito che una band autoproducesse una fanzine in parallelo all'attività musicale. In redazione cinque "fanzinari", ognuno scriveva un articolo e curava la grafica della propria pagina. Dal secondo numero in poi è Giombini ad occuparsi interamente della grafica editoriale. La rivista parla della scena musicale indipendente del periodo, la scena post punk industriale gotica, con gruppi come Sisters of Mercy, Tuxedomoon, Stranglers, Clock DVA ed altri della scena italiana.

*T.v.o.r.*: realizzata da "Stiv Rottame" Valli e Marco "Maniglia" Medici, rappresenta il momento di passaggio dal primo punk alla seconda generazione *hardcore*. Il nome della testata, avrebbe dovuto voler dire "True Voice of Rebels" da una band hardcore californiana, i T.s.o.l. True Sound of Liberty. Alla fine è stato scelto Teste Vuote Ossa Rotte, acronimo che diventerà noto anche nella scena hc estera. Per comprenderne il successo basti guardare ai numeri, nel 1981 la fanzine usciva con dieci pagine in 350 copie, nel 1985 la tiratura era di 3000 copie. La chiusura della caozine più famosa d'Italia coincide con l'inaugurazione dell'etichetta omonima T.v.o.r. on Vinyl, diretta dallo stesso Stiv Rottame, e che pubblicherà gruppi come i Negazione, Crash Box, Impact, Indigesti.

*Xerox*: nasce nel febbraio del 1979 da un'idea di Rosso Veleno, Paul Haroid e Capt. Vicious. Usciranno ben sette numeri fino all'estate dell'81 con recensioni e traduzioni di articoli e canzoni dei Clash, Adam & the Ants, Siouxsie and the Banshees, e interviste esclusive ai concerti. Nello stesso periodo gli Adam & Ants avevano suonato all'X-Cine di Milano e al Palazzo Liberty c'era già stato il primo festival punk italiano, il Sabatok Folle, che per alcuni, come scrive Luca Frazzi in una delle "Guide Pratiche" di Rumore dedicata alle fanzine italiane, è stata una vera e

## **Appendice B: Le fanzine oggi. Intervista a Valeria Foschetti.**

Intervista a Valeria Foschetti, fondatrice dell'archivio Fanzinoteca La pipette Noir, presso la biblioteca pubblica Zara, a Milano. Il progetto nasce del 2012 con l'obiettivo di divulgare un importante settore culturale, in forma gratuita attraverso la condivisione, laboratori, esposizioni e conferenze.

**Domanda: Esistono oggi delle fanzine che percorrono ancora la strada del punk e si definiscono tali? Se sì, quali sono gli argomenti?**

Valeria: La natura delle fanzine è enorme, ci sono tantissime categorie. Forse la difficoltà di usare la fanzine come esempio, nella sua evoluzione, di grafica deriva dal suo essere estremamente contemporanea. La 'zine al 90% dei casi è la rappresentazione della realtà politica, sociale, artistica che lo 'zinester sta vivendo in quel momento. Quindi si può dire che no, non ci siano oggi fanzine punk. La componente grafica, in realtà non è necessaria per fare una fanzine. In più, probabilmente, l'essere un semplice appassionato, quindi non professionista, fa sì che il tuo lavoro non venga preso poi tanto sul serio dagli addetti ai lavori, che parliamo di musica o di grafica.

**D: Qual è oggi il rapporto tra la carta e il digitale, è un rapporto di esclusione o di convergenza e se credi che il cartaceo sia destinato a scomparire oppure se ha un valore imprescindibile.**

V: Indubbiamente convergono, viaggiano di pari passo, si rivolgono allo stesso pubblico e allo stesso tempo ad un pubblico diverso. Per me, al di là dell'attuale situazione, la carta è imprescindibile come elemento per fare una fanzine, altrimenti parleremo di webzine. L'obiettivo è sempre quello di condividere con minima spesa e massima resa e il digitale è assolutamente favorevole. Le webzine spesso e volentieri diventano anche fanzine stampate, oppure c'è la bellissima possibilità del download, che ti permette di avere anche il cartaceo.

**D: La stessa convergenza si trova anche nelle tecniche utilizzate? Cioè tra analogico e digitale, il mix apre nuove sperimentazioni (?)**

V: Assolutamente sì, come è stato con la fotocopiatrice negli anni settanta, oggi avviene lo stesso con il computer. In realtà il fenomeno è già iniziato negli anni novanta, niente di nuovo. Più che tecniche utilizzate, trovo che sia più interessante la forma della webzine che offrono la possibilità di scaricare la 'zine e averla anche cartacea.

**D: Triggs, una studiosa della comunicazione visiva che ha analizzato a fondo il fenomeno fanzinaro, descrive lo stile di una fanzine come una forma di "resistenza simbolica" dove il messaggio, di resistenza appunto, viene manifestato attraverso le immagini e i simboli. Nelle fanzine di oggi la sperimentazione grafica è ancora rilevante oppure il contenuto testuale prevale su quello visivo?**

V: Triggs spiega benissimo quello di cui stiamo parlando. Oggi l'evoluzione naturale delle fanzine, parliamo del formato cartaceo, tende di più verso il contenuto visivo, mentre perde di contenuto. Per me un prodotto che è estemporaneo, slegato dal contesto storico e sociale, non può essere chiamato fanzine.

**D: Per concludere come ti sembra il futuro della sottocultura fanzinara italiana?**

V: Oggi ci sono diverse realtà, con cui anche noi lavoriamo. Spesso oggi viene a mancare un po' la forza del contenuto, divenendo perlopiù dei portfolio visivi, in cui grafici, fotografi, reportisti raccontano quello che vogliono comunicare attraverso le immagini, perdendo il valore della parola scritta. Per farti un esempio tangibile esiste una fanzine, "Illegibile" di Elio Ferrario e alcuni studenti dell'ISIA di Urbino, che è ciò che io spero per la realtà fanzinara oggi. Illegibile è il perfetto connubio tra illustrazione e contesto socio-politico. Le immagini accompagnano il testo, ma non è l'unico mezzo per comunicare.

## Bibliografia

- Bazzichelli, Tatiana. *Networking: La rete come arte*, Milano: Costlan editori, 2006.
- Branzaglia, Carlo. *Marginali: Iconografia delle culture alternative*, Siena: Castelvecchi, 2004.
- Ciani, Piermario (a cura di). *Fanza Italia: l'editoria italiana autoprodotta*, Pordenone: Arcinova editori, 1997.
- Curcio, Diego. *Rumore di carta: Storia delle fanzine punk e hardcore dal 1977 al 2007*.
- D'Alessandro, Potestio. *Su Jacques Derrida: Scrittura filosofica e pratica di decostruzione*, 2008.
- Duncombe, Stephen. *Notes from Underground Zines and the Politics of Alternative Culture*, New York: Verso 1997.
- Facchetti, Andrea. *Verso un nuovo orientamento del design critico-speculativo: Pratiche progettuali, produzione di conoscenza e articolazione dei conflitti*, Università Iuav di Venezia, Dottorato in Scienze del Design.
- Falcinelli, Riccardo. *Filosofia del graphic design*, Torino: Einaudi, 2022.
- Frazzi, Luca. *50 + 50 fanzine musicali italiane, Sniffando Colla: Fanzine musicali italiane*, supplemento di Rumore vol. 10, n. 360, Torino: Homework Edizioni, 2022.
- Goffman, Ken. *Controcultura. Da Abramo ai No Global*, Roma: Arcana editori, 2004.
- Guarnaccia, Matteo (a cura di). *Arte psichedelica e controcultura in Italia 1968-1988*, Roma: Stampa Alternativa, 1988.
- Hollstein, Walter. *Underground: Sociologia della contestazione giovanile*, ediz. italiana, Cosenza: Coesistenza editori, 2017 (prima pubblicazione 1971).
- Home, Stewart. *Assalto alla cultura, Londra: Aporia Press & Unpopular Books, 1988*.
- Musso, Claudio. *Fluxus: Prima, durante, dopo*, Bologna, 2014.
- Poyner, Rick. *No more rules: Graphic design and postmodernism*, Londra: Laurence King Publishing, 2003.
- Russolo, Luigi. *L'Arte dei rumori*, 1913.
- Trevisan, Luciano, Fricchetti (a cura di). *Compra o muori: La produzione discografica indipendente italiana*, Roma: Stampa Alternativa, 1983.
- Triggs, Teal. *Fanzines*, Londra: Thames & Hudson, 2010.
- Triggs, Teal. *Scissors and Glue Zines*, Journal of Design History Vol. 19 No. 1, Oxford: Oxford University Press, 2006.
- Torcinovich, Matteo. *Grafika 80! Italian New wave, Punk, Dark, Industrial*, Torino:

Goodfellas, 2020.

Tozzi, Tommaso. *Idee e grafica nel punk hardcore: Una mostra di fanzine, manifesti e volantini da tutto il mondo*, Firenze: Pat Pat Recorder, 1986.

## Sitografia

- www.adidesignmuseum.org  
www.ansa.it  
www.archive.org/AgenziaX  
www.artribune.com  
www.camuffolab.com  
www.corraini.com  
www.culturedeldissenso.com  
www.dinamopress.it  
www.dlib.biblhertz.it  
www.doppiozero.com  
www.edizionidelfrisco.com  
www.fanzineitaliane.it  
www.fanzinemusicali.altervista.org  
www.georgemaciunas.com  
www.guggenheim-venice.it  
www.joydiv.org  
www.kabulmagazine.com  
www.kainowska.com  
www.labirintostellare.org  
www.moma.org  
www.ondamusicale.it  
www.perpendicular.blogspot.com  
www.piermariociani.wordpress.com  
www.punkadeka.it  
www.repubblica.it
- www.retroavanguardia.com  
www.rhizome.org  
www.rockit.it  
www.sullamaca.it  
www.theguardian.com  
www.typotheque.com  
www.unclosed.eu  
www.utsanga.it  
www.whitechapelgallery.org  
www.zero.eu

## Ringraziamenti

A conclusione dell'elaborato, nonché del primo percorso universitario, spettano i doverosi ringraziamenti a coloro che hanno collaborato alla stesura del presente studio e a chi mi ha sostenuto in questi anni.

In primo luogo ringrazio il mio relatore Carlo Vinti e il tutor per l'enorme contributo che hanno prestato non solo al lavoro, ma anche alla crescita personale e professionale che ne è derivata.

È necessario ringraziare anche Pierpaolo De Iulis per la gentile disponibilità al prestito del raro materiale fanzinaro e ai suoi racconti.

A Fabio, senza il quale non avrei trovato nella cultura underground e nel movimento punk italiano, l'argomento di studio più appassionante.

Infine esprimo la più sincera gratitudine alla mia famiglia tutta, in particolare alla mia mamma, al mio papà e a nonna Rosalba, insieme ai miei amici più cari.



# Le fanzine punk e post-punk italiane

## ABSTRACT

«Dudu», «Xerox», «Amen», «Fanatismi Grossolano», «Idola Tribus», «FREE» e «Area Condizionata» sono solo alcune delle fanzine che hanno fatto del movimento punk e post-punk italiano un fenomeno originale, che nel nostro paese ha acquisito una forte identità collettiva. Tali riviste amatoriali sono intese come luogo di indagine grafico-visiva, giacché sperimentano, con gli strumenti della propria epoca, lo spazio bidimensionale della pagina. La ricerca si muove nell'ambito dell'**esoeditoria** di fine anni sessanta, degli anni settanta e ottanta.

**Fankit è una mostra in pagina, che attraverso la decostruzione della struttura-libro, rende la lettura una vera e propria performance, di cui il lettore è parte autoderminante. Il progetto riflette sulla performatività degli artefatti editoriali, i quali assumono senso nel rapporto con il lettore.**

### LA FANZINE

Da *fan-magazine*, la fanzine è un'autoproduzione amatoriale, realizzata con mezzi di fortuna e rivolta ad un gruppo di appassionati. I temi possono essere molteplici, dalla letteratura di fantascienza alla *popular music*. Ciò che accomuna tutte le 'zine è la **comunicazione dal basso**, passando per i substrati della cultura.

### IL PUNK

"Il fascino del punk, al di là della musica, si trova nell'essere stato prima di tutto un movimento grafico e visuale".

- Jon Savage, *England's dreaming*, 1991.

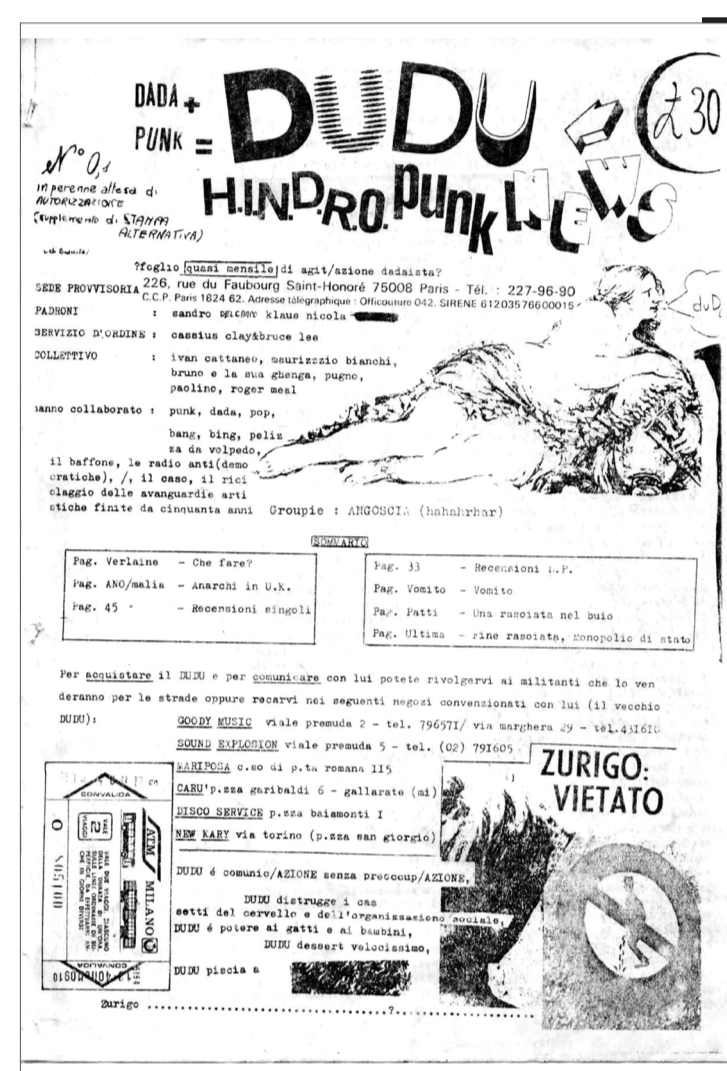
Connessa perfettamente nel rifiuto del concetto di arte, proprio delle Avanguardie artistiche, dal Dadaismo al Futurismo e Fluxus, la grafica punk postmoderna ha lanciato un assalto ai metodi ordinati e alle convenzioni del design professionale modernista, in un'**estetica del caos** e nel rifiuto di riconoscere qualsiasi categoria come "errore".

### LA POSTMODERNISMO

A partire dagli anni settanta, alcuni graphic designer iniziano a sperimentare nuovi strumenti e approcci al progetto di comunicazione visiva. Le nuove composizioni sono infatti caratterizzate dal **rifiuto degli ideali della trasparenza, della neutralità, dell'universalità e della funzionalità, e dalla rinuncia al rigore geometrico** della griglia tipografica, in favore di una complessità perseguita attraverso la commistione di diversi piani di lettura, diversi registri e linguaggi visivi.

### LA DECOSTRUZIONE

Il progetto è un percorso di **curatela in pagina**, in cui il principio postmoderno della *Decostruzione* suggerisce di "smantellare", alla stregua della filosofia derridiana, la struttura-libro per ritrovarla decostruita in un **mosaico** di artefatti. La sperimentazione editoriale ha, così, permesso di affidare al lettore il compito di ricostruire il senso e il filo logico del racconto, in un vero e proprio **atto performativo autodeterminato**.

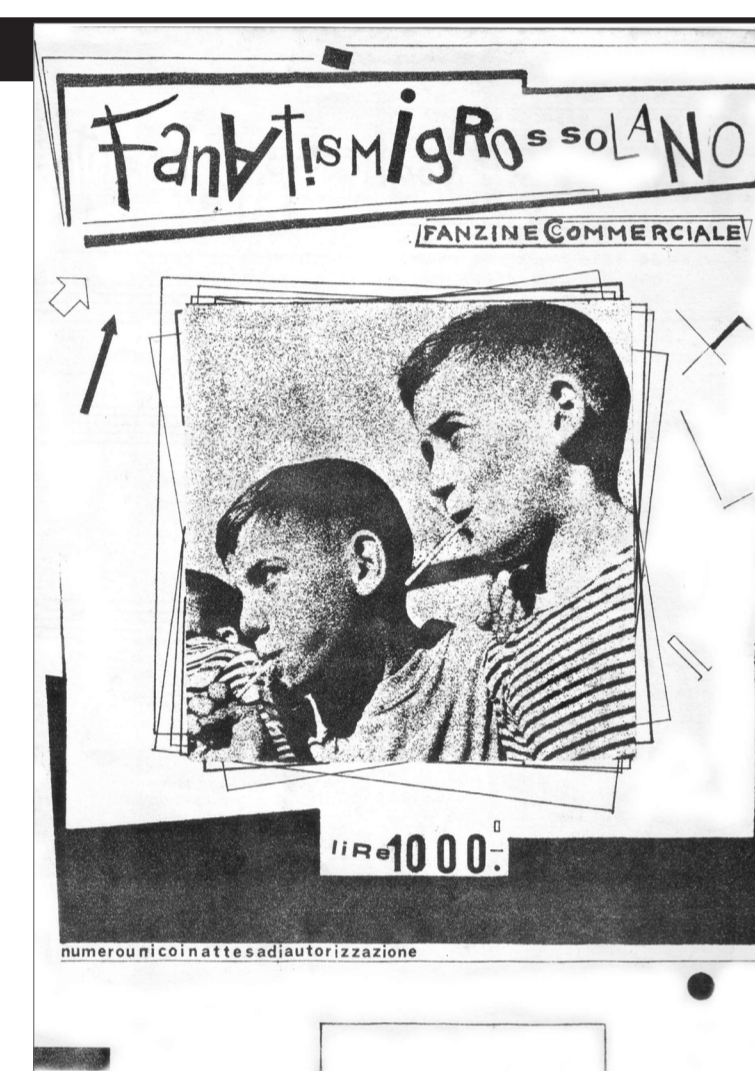


**Dudu**

Città:  
Milano

Anno:  
1977

Uscite:  
n.u.



**Fanatismi Grossolani**

Città:  
Ascoli Piceno

Anno:  
1981

Uscite:  
n.u.



**T.v.o.r**

Città:  
Como

Anno:  
1982-1985

Uscite:  
cinque n.



**Amen. This is Religion**

Città:  
Milano

Anno:  
1983-1988

Uscite:  
otto n.

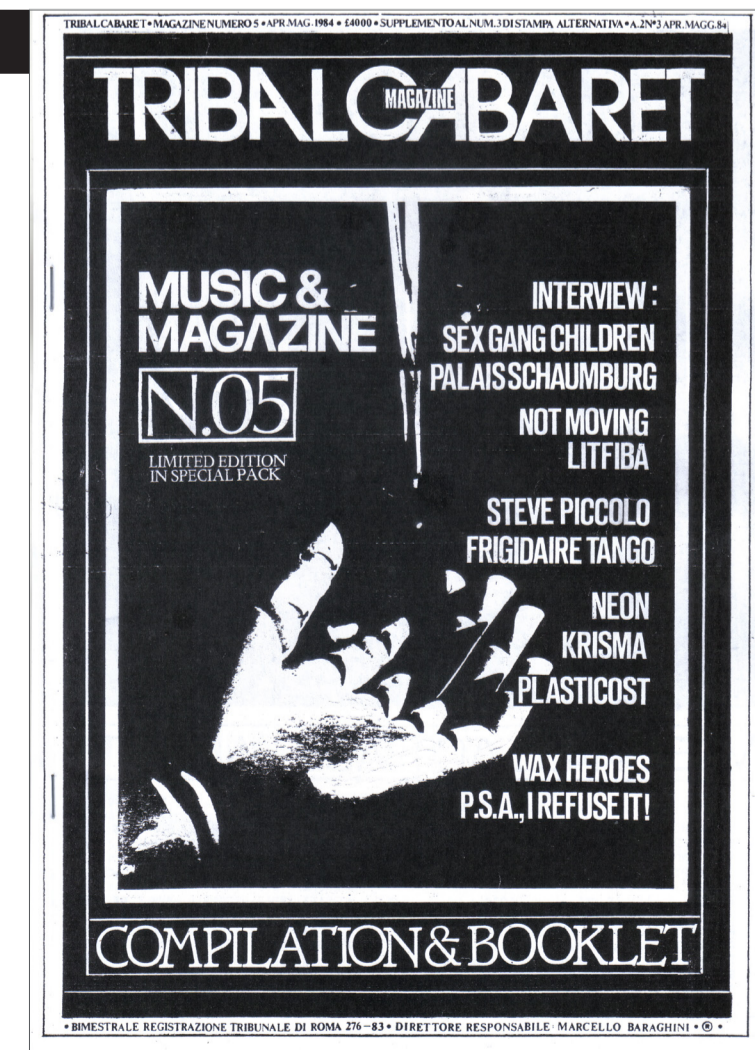


**FREE**

Città:  
Firenze

Anno:  
1983-1985

Uscite:  
tre n.



**Tribal Cabaret**

Città:  
Roma

Anno:  
1982-1985

Uscite:  
sei n.

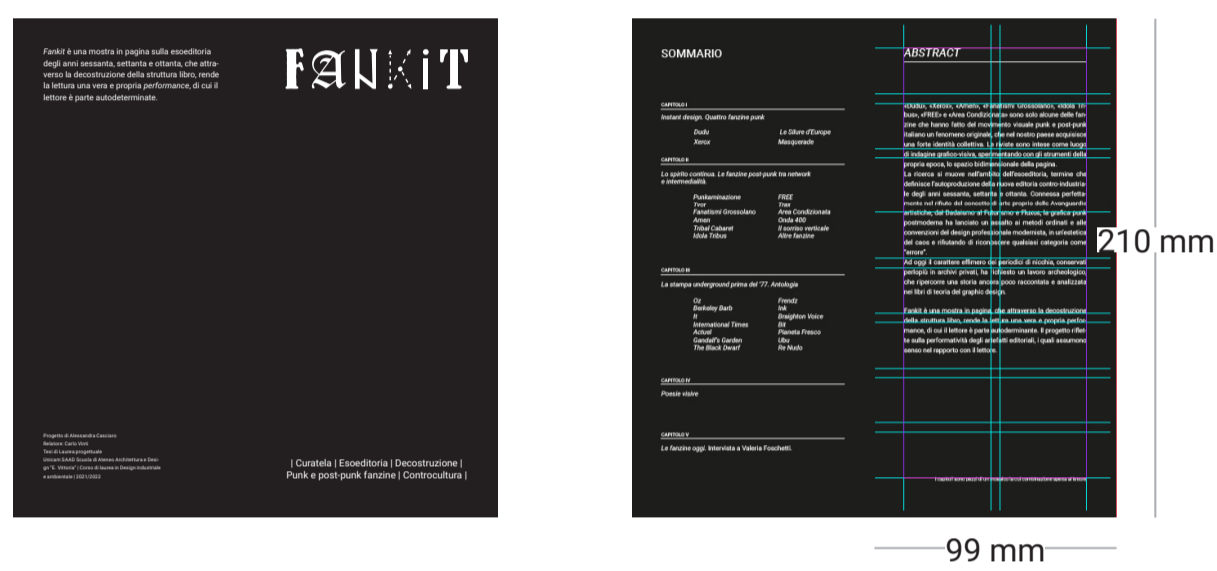
# Mostra in pagina

**CODICI VISIVI**

Roboto Light  
 Roboto Light Italic  
 Roboto Regular  
 Roboto Italic  
 Roboto Medium  
 Roboto Medium Italic  
 Roboto Bold

Olivetti Lettera 22

Pantone 425 C

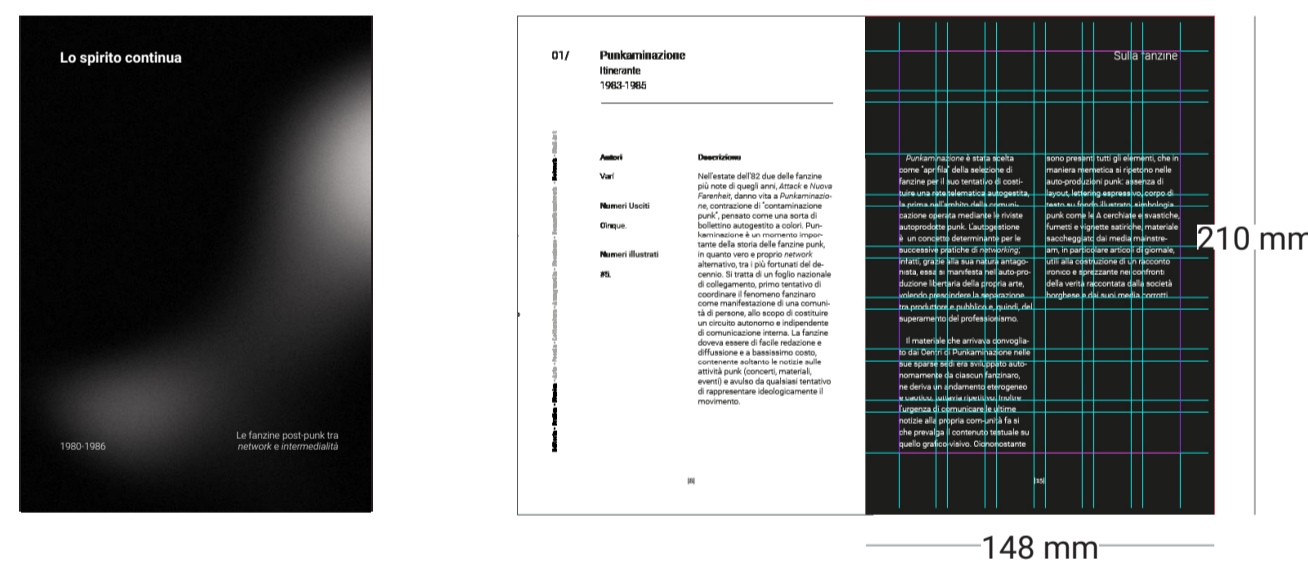


**01/ Booklet**  
 In formato brochure a due ante, il *booklet* presenta il progetto e ne elenca gli artefatti.



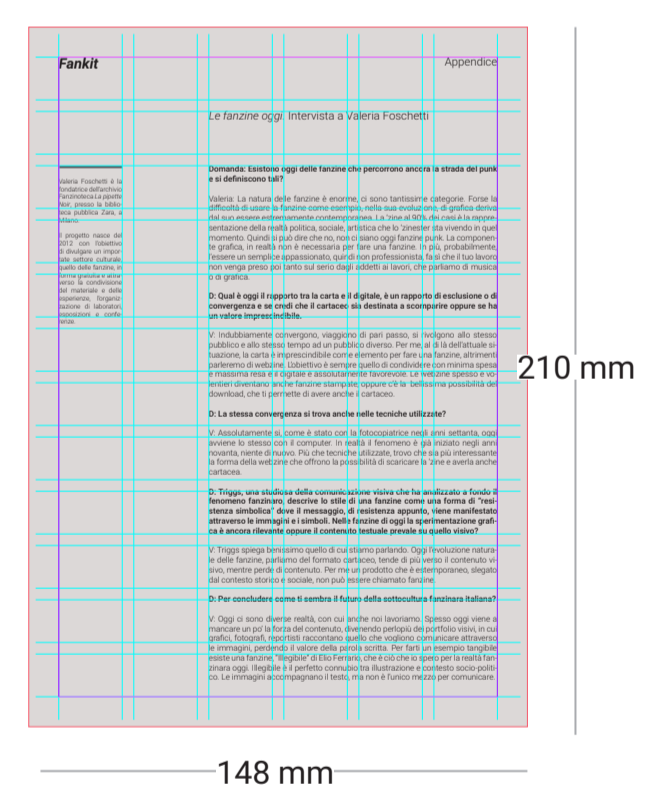
**02/ Instant Design. Quattro fanzine punk**

È una raccolta delle fanzine della I generazione (1977-1980). Quattro opuscoli con poster allegato, dedicati ad una fanzine ciascuno. Il poster A3 raffigura la copertina della 'zine e, ripiegato ad avvolgere l'opuscolo funge da copertina dello stesso.



**03/ Lo spirito continua. Le fanzine post-punk tra network e intermedialità**

È una raccolta di dieci 'zine *hardcore*, *new wave*, *dark*, *gothic* e *industrial* della II generazione (1980-1986). I contenuti seguono un ordine di complessità fino ad arrivare alla fanzine intermediale. Contiene una scheda introduttiva e, su fondo nero, l'analisi grafica; al centro l'estratto della fanzine da sfogliare.



**06/ Le fanzine oggi. Intervista a Valeria Facchetti**

Il percorso museale si conclude con uno sguardo al presente. Un unico foglio sciolto, quasi ad allontanarsi temporalmente dai precedenti artefatti, contiene l'intervista alla fondatrice di *Pipette Noir*.

**04/ La stampa underground prima del '77. Antologia**

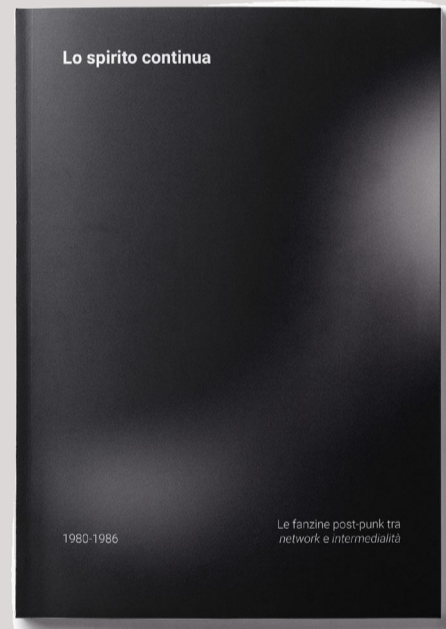
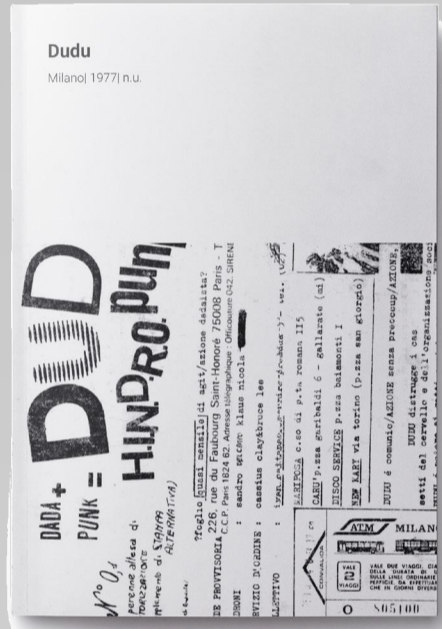
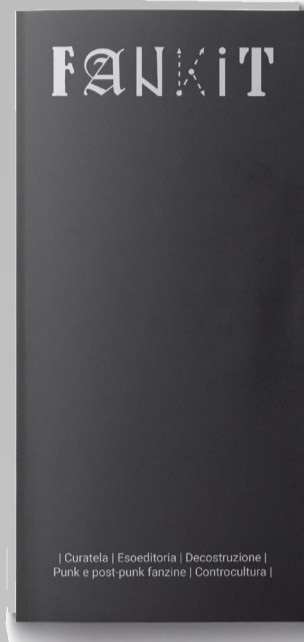
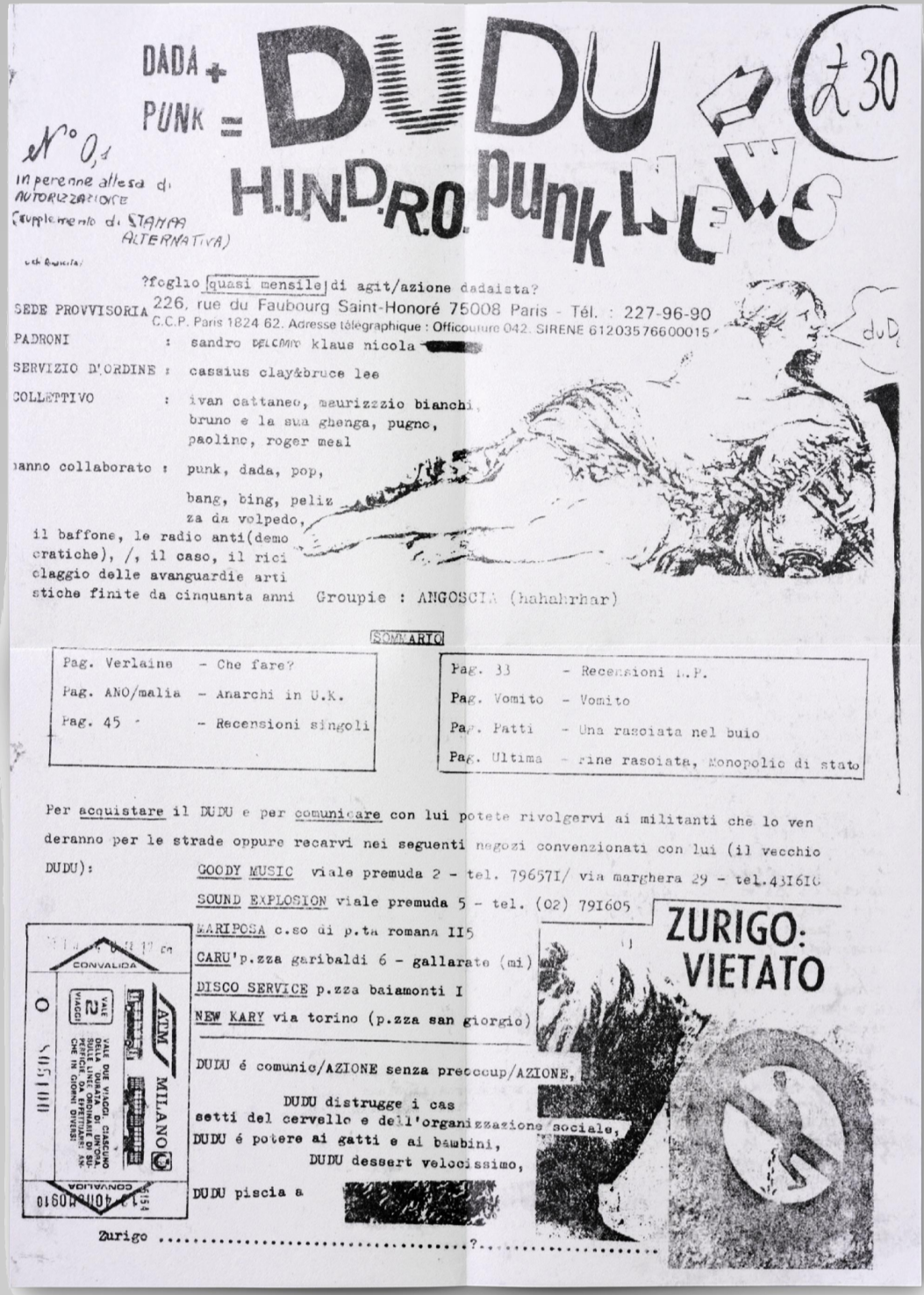
In formato rivista, Funge da *prequel*. Si legge al contrario, "continuando alla pagina precedente", partendo, cioè, dalla fine.



**05/ Poesia Visiva**

È una raccolta di sei poesie visive, estratte dal n. 3 di Amen. This is Religion. Le poesie sono contenute nella custodia di una musicassetta.





Editoria - Grafica  
 Musica - Arte  
 Poesia  
 Letteratura  
 Avanguardia  
 Neoismo  
 Gesamtkunstwerk  
 Network  
 Mail Art.

