

# Prefazione

*Mutate or die* ripercorre le tappe significative del viaggio della Mutoid Waste Company (MCW) iniziando dai primi anni ottanta, quando il gruppo nacque negli squat londinesi dall'incontro tra Joe Rush e Robin Cooke. Il libro segue la loro avventura fino ai nostri giorni, in cui i componenti della Mutoid Waste Co. intraprendono percorsi trasversali e spesso individuali, ma pur sempre in sintonia con l'attitudine originaria, basata sul riutilizzo di materiale di scarto e sulla condivisione di scelte di vita radicali. La ricostruzione della loro storia si sviluppa come un racconto corale narrato al lettore da più protagonisti, i quali intervengono in prima persona rievocando le proprie esperienze. Le testimonianze qui raccolte sono il frutto di singole interviste sbobinate, tagliate e ricucite all'interno della trama principale, come se ciascuna fosse il colorato pezzetto di un mosaico che racconta una storia incredibile.

La veste finale è l'esito del *cut and paste* del contributo di Joe Rush, Strapper Wrekon, Alex Wright Wreckage, Lyle Rowell

Doghead, Debs Wrekon, Emma Herbert Vickers, Sally Miranda, Lucia Peruch Lu Lupan, Giles Walker, Allegra Corbo, Uri Moss, Alli De Pape, Carlo Condarelli, Bk Bostik, Andrea Masu, Bull Bulletti, Maux Mutoid e Marco Philopat.

Philopat, Robx e i componenti della redazione della rivista “Decoder” rappresentano il punto di contatto tra il gruppo e l’Italia, perché sono loro a proporli come artisti da invitare al Festival dei Teatri di Santarcangelo del 1990 e trovano loro la sistemazione in una grande cava di ghiaia dismessa sulle rive del fiume Marecchia, nella campagna romagnola. Questo temporaneo parcheggio diventerà Mutonia, la base italiana del gruppo, dove alcuni di essi tuttora vivono e lavorano. Proprio a Mutonia ho avuto modo di conoscere più da vicino i suoi abitanti, i quali già nel 2017 si sono resi disponibili a raccontarmi le loro storie. Ad accogliermi al campo e a fare da mediatrice con gli altri componenti è Lu Lupan che infatti sarà la prima persona intervistata per questo libro.

Lu Lupan da Bologna si trasferisce a Mutonia per seguire il suo compagno Dave Dusty Pan, membro storico della compagnia che purtroppo ci ha lasciati e, avvicinandosi al gruppo per amore, finisce per innamorarsi anche della vita e dell’attività mutoid, tanto da risiedere ancora oggi al campo insieme alla figlia Elsa. Molte sono le compagne di viaggio dei Mutoid, come Emma che incontra la compagnia quando da New York torna a Londra, dove frequenta i party mutoid e conosce l’ex compagno Jay Skonski, anch’egli già membro del gruppo. Emma abbraccia subito la vita on the road e porta il suo estro creativo e le sue acrobazie aeree al trapezio nelle performance del gruppo. Anche Allegra dà un grosso contributo alla comunità e al lavoro mutoid, come tutti, quando arriva al campo insieme al suo ex marito Stephan Duve, ingegnere tutto fare e molto abile nello smontare e montare i veicoli alla *Mad Max*.<sup>1</sup> Allegra per un certo periodo

<sup>1</sup> *Mad Max oltre la sfera del tuono* (Australia, 1985) di George Miller, George

di tempo cresce i suoi figli Lola ed Ezra al campo di Mutonia, i quali insieme ai figli di Joe Rush e all'allora compagna Mary sono i primi bimbi cresciuti nella vita comunitaria di Mutonia.

Donne che come i loro amici o compagni escono fuori dagli schemi, scegliendo di vivere, lavorare e crescere i propri figli secondo forme poco comuni, se contestualizzate negli anni novanta e soprattutto se riferite alla mentalità italiana di quel periodo. Questo modo di essere e di pensare si traduce in un atteggiamento e in uno stile cyberpunk, molto influenzato dai fumetti di "2000 AD" e di "Tank Girl", tanto che tra i Mutoid c'è la credenza diffusa che l'autore, Jamie Hewlett, si sia ispirato per la sua eroina a Sally, una giovane donna che si unisce ai Mutoid quando occupano il vecchio magazzino di illuminazione Conchord Lighting sulla Old Street di Londra.

Alle feste mutoid, dove Sally probabilmente ispira l'autore dei fumetti cult per la generazione cyberpunk, partecipa tutta la scena alternativa inglese dell'epoca, perché è atipico per quei tempi assistere in un colpo solo a un trittico esplosivo, i cui soggetti ricorrenti sono: libertà, show e ricerca di un'utopia. Gli show sono illegali perché organizzate in magazzini e parcheggi occupati o in terre di nessuno, per cui vengono spesso sgomberati dalla polizia, ma nonostante la morsa repressiva delle forze dell'ordine, i Mutoid continuano ad animare i loro party quando non sono in giro per i free festival. Sally, infatti, incontra la prima volta il gruppo al free festival di Glastonbury nel 1987, e li ritrova sempre nello stesso anno al festival The Hole in the Ground, di Edimburgo, sua città d'origine.

Debs invece entra in contatto con la MWC durante una serata come tante trascorsa nel suo locale abitudinario, dove

Ogilvie. Con Mel Gibson, Tina Turner, Angelo Rossitto, Helen Buday. Il film è il seguito di *Interceptor – Il guerriero della strada* (1981), e terzo capitolo della saga del guerriero postatomico nel deserto australiano, iniziato con *Interceptor* (1979). Nel 2015 George Miller ritorna nelle sale cinematografiche con *Mad Max: Fury Road*, quarto capitolo della saga.

conosce “Tre tipi stranissimi, tre dei Mutoid: Barranoid, Atom e Andy”. Successivamente entra a far parte del gruppo durante l’occupazione di Berlino a Potsdamer Platz, dove conosce Strapper e nasce una lunga storia d’amore che più tardi darà vita al loro progetto artistico Wrekon. Strapper è uno dei primi storici componenti dei MWC, questo libro ricorre frequentemente ai suoi racconti che esprimono sempre l’urgenza di non disperdere la memoria del gruppo ma di recuperarla e condividerla. Con le sue geniali sculture create dai rottami che inizia a costruire lavorando fianco a fianco con Joe, prende avvio il loro originale percorso basato sull’ideale di libertà ribelle rappresentato nell’arte, nei party e nei viaggi. Una vita dedicata al riuso creativo del rifiuto industriale in riferimento a un’attitudine antagonista e contro culturale, che ha portato la MWC a diventare un modello e una fonte di ispirazione per molti altri artisti sperimentali sparsi in tutto il mondo. I Mutoid hanno inoltre collaborato a progetti con gruppi simili a loro come Mutek, creato insieme agli Spiral Tribe, e a spettacoli paralleli come Total Reality, con una compagnia eterogenea di persone, ciascuna con un proprio ruolo: Allegra interpreta l’entità di Mama Ferox, Andrea Masu nel ruolo di attore protagonista, Carlo Condarelli che con il suo djambè veste i panni del chaos, Bostik governa il tappeto di suoni sintetizzati, Bull orchestra le luci, Maux aiuta Joe a costruire lo spettacolo, mentre Alli lo infuoca con la sua batteria.

A partire dagli anni novanta le strade percorse da artisti esterni ai Mutoid si incrociano con quelle di Joe e Strapper. A quel punto il lavoro acquista un tono professionale e spettacolare, in quanto i rottami vengono trasformati in sculture sempre più sofisticate con motori capaci di muovere macchine gigantesche rielaborate, attraverso scenografiche installazioni, in veicoli che sembrano arrivare da un futuro distopico. Da allora ciascuno di loro ha il proprio mezzo personalizzato. Quando Lyle Doghead e Alex Wreckage si uniscono al gruppo hanno modo di sperimentare

la loro passione e abilità meccaniche in una pratica artistica e lavorativa e in uno stile di vita radicale. Gli animali semoventi di Lyle Doghead sono costruiti dal nulla, a partire da pezzi di macchine, moto, trattori e quad, saldati insieme attorno al motore che infonde loro vita e movimento. Anche Alex Wreckage realizza installazioni azionate da un motore o veicoli mutanti in grado di resistere anche alle rigidità del deserto del Nevada, dove per spostarsi tra le distese di sabbia del Burning Man costruisce un monociclo elettrico. Non solo sculture e mezzi di trasporto mutanti, ma anche fumetti e pitture caratterizzano la produzione di Alex Wreckage, così come quella di Joe. Giles spazia dagli scarti inorganici a quelli organici, con cui crea aggeggi che abbelliscono i suoi androidi e robot in un processo che sembra voler trasformare il materiale trovato nelle discariche in satiriche prese di pozione. Nell'installazione cinetica *The Last Supper*, geniale rivisitazione dell'*Ultima cena* vinciana, Giles presenta i commensali come pseudo umani comandati da sensori, circuiti elettrici e altri meccanismi tecnologici.

La storia dei Mutoid non è solamente ricostruita per mezzo di esperienze raccontate in prima persona dai loro protagonisti, ma anche grazie al ricordo di amiche, amici, compagne e compagni che ci hanno lasciati, ma le cui storie e azioni sopravvivono alla morte. Lucy Wisdom è una delle prime donne a entrare nel gruppo e lascia traccia del suo passaggio non solo nelle testimonianze delle persone che l'hanno stimata e amata, ma anche in appunti scritti e fotografici che fermano nel tempo, come un'istantanea, il suo ricordo. Lucy si occupava di tutti gli aspetti organizzativi della carovana, era l'occhio sempre attento e la mano sempre pronta a scrivere o a riprendere momenti, durati giorni, mesi oppure anni, che hanno reso unico e immortale lo spirito mutoid. Uri, cugino di Lucy, cresce come lei nei kibbutz<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Il kibbutz è una forma comunitaria agricola basata sulla gestione collettiva dei beni e della terra, nata in Palestina a seguito dell'occupazione israeliana con la proclamazione dello stato di Israele. Per kibbutz si intende il terreno

israeliani e nei primi anni novanta, va a fare visita alla cugina al campo di Santarcangelo e non ci pensa due volte a unirsi a loro.

Ivan dà carica e grinta al gruppo già dal 1986, sfogando la sua adrenalina punk e la sua conoscenza musicale per inventare lo zombie beat, la band di percussionisti e urlatori dei Mutoid che da allora accompagna gli show. Ivan insegna ai suoi compagni come suonare i tamburi, ricavati da vecchi barili di petrolio, per diffondere un incalzante e quasi atavico sound, che sembra riesumare riottosi zombi. Ivan non è solo il cuore musicale del gruppo, ma anche l'impeto ispiratore di scelte e azioni urbane.

Ognuna di queste voci dei Mutoid, qui brevemente presentate, vi accompagneranno lungo la loro timeline storica che ormai ha più di trent'anni. Un viaggio avventuroso su una casa a quattro ruote o a bordo di una macchina mutante, sulle strade che uniscono i territori liberati dai movimenti contro-culturali sparsi per il mondo. Un viaggio nell'utopia generata da tutte le tribù dell'underground che si trasforma qui in una mutopia.

Totale dominio del capitalismo, cambiamenti climatici, guerre, esodi e virus globali... Il disastro apocalittico è già arrivato, bisogna essere capaci di mutare per affrontarlo. Noi vi proponiamo un antidoto che si chiama mutopia.

Joe Rush

stesso su cui ciascuna comunità è stanziata e l'insieme dei beni, degli edifici e delle strutture che ne fanno parte.