

# Testi Critici

Mostra di Lello Masucci  
PAN Aprile 2009

Mario Franco  
Giovanna Di Rosario  
Caterina Davinio  
Stefano Taccone



Mario Franco

## PERMANENTE EFFIMERO

Mario Franco

Nell'ossimoro del *permanente effimero* si muove la nuova industria culturale attraverso l'uso *espanso* del computer, che unisce l'informazione ed il divertimento, la storia ed il contemporaneo, una immensa informazione e l'intorpidirsi di ogni coscienza storica, l'immagine come probante reperto e le sue possibili manipolazioni come negazione documentaria. Se sembra essersi realizzata l'utopia di unire arte e vita, è anche vero che la funzione poetica o estetica si è spostata dagli ambiti tradizionalmente considerati artistici per essere ovunque (dobbiamo a Roman Jakobson la fortunata teoria delle funzioni del linguaggio verbale che già nel 1963 analizzava la "funzione poetica" di uno slogan propagandistico come *I like Ike*).

Da considerazioni di questo tipo nasce la necessità di interrogarsi sulla potenzialità informatica come dispositivo, tra l'eterogeneità dei codici e la pluralità dei livelli di significazione. L'*Età Paleocybernetica* (la definizione è di Gene Youngblood) nella quale viviamo, ha cambiato concetti fondamentali come l'intelligenza, la morale, la creatività e la famiglia. Ed ovviamente l'arte: «La rete intermedia ha reso tutti noi artisti per delega. Un decennio di televisione è pari ad un corso di arte drammatica ... il fascino dell'attore è finito - si potrebbe far meglio noi stessi»<sup>1</sup>.

L'artista deve diventare uno scienziato *synaesthetic*. Agire come un Superego e rendere obsoleto il tradizionale concetto d'arte. L'arte "synaesthetic" è la sintesi degli opposti percepiti simultaneamente. I vari processi che intervengono nell'arte di sintesi attraversano i confini riconosciuti dei media e fondono i confini dell'arte con le espansioni possibili e le qualità visuali dei media, intesi come estensione e potenziamento dei sensi. L'arte sinestetica comprende le performances dal vivo, le animazioni sperimentali, la computer art, il video, i film olografici, le polivisioni e i labirinti di proiezioni, gli schermi giganti e le esperienze immersive, le multivisioni ipertecnologiche, le ambientazioni visivo-sonore avvolgenti.

Lello Masucci si muove in questo ambito. La sua scrittura poetica, ad esempio "Keywords", utilizza il "cut-up" che dai surrealisti a Burroughs ha connotato la forma della nuova poesia, ma servendosi dei meta-tag HTML per i motori di ricerca nel web. Il risultato è un testo che riflette sull'alterazione del registro emozionale, in una società nella quale un *logos* sempre più unilaterale e omogeneo ha ucciso mito, racconto, metafora, progettando condizioni ed eventi superficiali, estranei

---

<sup>1</sup> Vedi *Expanded Cinema* by Gene Youngblood, A Dutton Paperback, New York 1970. Prossimo editore italiano, (nel Maggio 2009) CLUEB nella Collana: Mediaversi.

L'*Era Paleocybernetica* è una definizione che combina due nuclei semantici carichi di significato: «il potenziale primitivo associato al Paleolitico e le integrità trascendentali dell'"idealismo utopistico pratico" associato alla Cibernetica. Così io la chiamo *Era Paleocybernetica*: un'immagine di fisico atomico irsuto, ricoperto di pelle di daino, scalzo, ma con un cervello pieno di mescalina e di logaritmi, intento a elaborare l'euristica di un ologramma generato da un computer [...] E l'alba dell'uomo: per la prima volta nella storia saremo presto abbastanza liberi per scoprire chi siamo veramente ».

all'universo simbolico degli uomini. Il richiamo alla poesia del passato (una stravinskyana nostalgia dell'armonia perduta) si realizza in un libro-oggetto in copia unica, rilegato in pergamena come un volume del '700. Entro questo involucro, "Keywords" è un poema che l'autore definisce "di poesia numerica". Ovvero di decostruzione delle tecniche creative in un "metamedium" che unisce il computer alle arti precedenti, non solo con finalità di rinnovamento e di costruzione di linguaggi, ma anche con finalità sociali, arrivando così a proporre una dimensione comunicativa e relazionale delle tecnologie elettroniche, una loro funzione interattiva interpersonale e sociale. Allo stesso modo il videofilm "Final Cut – Ultimo Taglio" si sottrae a qualsiasi sintassi cinematografica ed a qualsiasi idea di fotogenia, per utilizzare un montaggio che altera il ritmo delle immagini in rapporto allo spazio e al tempo, poiché l'immagine digitale mette in discussione il concetto stesso di cinema, che non si presenta più come prodotto finito, ma come un segmento del tempo di un segnale continuo. Ciò rende possibile una visione basata sulla trasformazione e non sulla transizione. Si tratta di esperienze che, indipendentemente da criteri estetici che sono sempre meno definibili, riflettono sul sistema dell'arte, e sul suo continuo complessificarsi, per fornire gli strumenti di osservazione di un cambiamento epistemologico senza il quale non saremmo in grado di comprendere né la condizione dell'arte contemporanea né il più generale rapporto cognitivo ed esperienziale dell'uomo con il mondo. La metafora del "diventare un angelo", che nel film impegna il personaggio-vita, è quella che segna il percorso dai processi di rappresentazione mimetica alle piattaforme performative che, rimettendo in gioco l'idea stessa di realtà, si caratterizza per le dinamiche evolutive dello sguardo in vista di quella combinazione di forme che caratterizza la comunicazione nel suo insieme. Il film è nato negli spazi del Pan attraverso trenta laboratori ai quali hanno partecipato attori, studenti, collaboratori. Le citazioni innumerevoli di cui si compone la sceneggiatura (a partire dal titolo che richiama il famoso software per il montaggio della Apple), sottolineano la perdita irreversibile della fonte, sono depistaggi deliberati, puro materiale testuale. Le parole sono una componente che sottolinea la dissomiglianza dell'uguale. La Letteratura e gli Autori sono il non-luogo lacerato della biblioteca di Babele. È qui che il *permanente effimero* dell'industria culturale collabora alla messa a punto di un immaginario performativo, che veicola livelli di artisticità spiegabili soltanto attraverso il coinvolgimento soggettivo nella realtà osservata. Dal passaggio delle immagini tradizionalmente percepite con lo sguardo (dove il concetto di *continuo e connesso* era ancora legato al medium della scrittura), siamo giunti all'esperienza delle immagini che richiedono un coinvolgimento polisensoriale e interattivo sostenuto dalle logiche della comunicazione digitale. Su questi presupposti non si tratta più di analizzare criticamente un'opera - concetto reso obsoleto proprio dai cambiamenti di semantica dell'arte contemporanea - quanto di individuare le possibilità di rendere visibile ed esperibile il virtuale.

La volontà di integrare l'esperienza artistica al suo fruitore, e produrre perciò un'esperienza totalizzante, è particolarmente evidente in "Poema notturno rosso", ultimo lavoro del Masucci, che per realizzarsi ha bisogno di un software informatico che permette ad un "lettore" del sito web appositamente costituito, di diventare un co-

autore. Masucci definisce la propria multiforme produzione artistica in vario modo, ma sempre in rapporto alla poesia (etimologicamente, “poiên”) al “fare”: *scultopoesia*, *videopoesia*, *poesiavisiva*, in un rapporto evolutivo fra arte e media, per rappresentare sfondi coinvolgenti anche a livello emotivo nel complesso scenario della società dello spettacolo e della cultura del *loisir*, ma anche per realizzare la concezione wagneriana dell’opera d’arte totale che può essere considerato uno dei temi cruciali dell’auto-osservazione artistica del Novecento, e che resta l’obiettivo perseguito dai new media e dalle tendenze espressive che si sviluppano in omologia con la comunicazione. Le Avanguardie Storiche, com’è noto, e poi il Fluxus, hanno perseguito l’idea di una commistione di forme, strumenti, linguaggi per potenziare la relazione con l’audience: la multimedialità come strategia di sradicamento delle barriere (fra generi, attori e spettatori, cerimonie e partecipanti, e così via). Infine il fare (la poesia) digitale, il computer, nel suo qualificarsi come medium catalizzante e formidabile dell’immaginario collettivo, nuovo contesto percettivo e cognitivo, è stato usato per proporre esperienze diversificate, in grado di rispondere alle richieste di un settore in continua evoluzione, in un’ottica di frammentazione del tempo disponibile. La simbiosi tra arte e tecnologia passa anche attraverso la capacità visionaria dei new media, attraverso un coinvolgimento sensoriale sempre più spinto. Vogliamo un’immagine immersiva, stereoscopica, un’estensione della visione ottenuta abolendo ogni forma di cornice dal campo di visione (si pensi alle realizzazioni *Omnimax*, *IMAX*). La possibilità di vedere l’invisibile (e quindi, secondo la metafora di Masucci, “diventare un angelo”) significa percepire grandezze che non potrebbero essere colte solo con lo sguardo. In quest’ottica la svolta generata dal computer (macchina come *mind-machine*) e dalla cibernetica come scienza delle connessioni fra macchine ed esseri umani, coinvolge l’arte in molteplici e inevitabili direzioni.

Siamo diventati animali digitali quasi senza farci caso. Abbiamo in casa un televisore Full-Hd, nelle nostre stazioni ferroviarie le informazioni ci vengono date da un Avatar. Quando scriviamo, cerchiamo nomi e notizie su Google. Il nostro modo di parlare e di pensare si è modificato, adottando nuove terminologie che definiscono nuovi ambiti concettuali. Se individuiamo una possibile chiave di lettura nei nostri comportamenti attraverso l’uso di neologismi, dovremo porre la “langue” al centro dell’interpretazione del pensiero: il linguaggio ha plasmato il tempo, lo spazio e il numero... Ma oggi, le dinamiche comunicative dei media lasciano trasparire le potenzialità dell’immagine dialettica, mostrano l’essenzialità come luogo del surreale, giungono a conclusioni antitetiche rispetto al senso e al valore del *logos*.

Se da un lato le arti visuali ricercano l’estensione delle immagini, dall’altro il superamento dei confini dello schermo ci accompagna verso una specie di “osmotica interpenetrazione” fra l’osservatore e l’immagine al computer, che ha costruito un terreno fertile per l’immaginario tecno-sociale fino a Internet. L’evoluzione del rapporto fra arte e media va collocata nel lavoro dapprima solitario degli artisti, per giungere all’attuale *network* globale. E non potrebbe essere diversamente, visto che l’evoluzione del sociale, attraverso la comunicazione, dissolve concetti che apparivano consolidati e immutabili. L’arte, come luogo privilegiato di osservazione,

rende visibili questi passaggi attraverso la messa in crisi dell'autorialità, a favore dell'autore collettivo: dall'idea hegeliana dell'opera come un tutto chiuso e autonomo – espressione sociale e ideologica culminata nella tesaurizzazione museale degli artefatti – all'idea di processo, come iter di creazione mai concluso, work in progress, evento non lineare, opera aperta, basata sul dissolvimento dei limiti spaziali e temporali fissi, sulla dislocazione della centralità dell'autore e che richiede la collaborazione di soggetti disposti a partecipare. Sempre più l'*Opera* si caratterizza come localizzata in un *framework* di relazioni comunicative e l'*Arte* come relazione fra esseri umani e immagini. Certo, non tutto nell'arte contemporanea è essenzialmente virtuale, poiché, nel suo approccio al mondo, essa si costituisce come produzione ed elaborazione di sentimenti e di passioni, ma nella riscrittura del senso, l'arte è in un costante flusso metamorfico, in un paradiso artificiale che non ha nulla da invidiare al mondo della virtualità. Il corpo stesso, divenuto “tecnologico”, scopre nuove dimensioni, si muove all'interno di un habitat del tutto tecnologizzato, si trasforma ed interagisce con mezzi che gli consentono un diverso rapporto con le cose e con la percezione in generale. Con una duplice conseguenza: la prima focalizza questo rapporto come perdita e mancanza del punto di riferimento tradizionale della percezione, come alienazione dell'ambito naturale e del mondo fisico; la seconda, intende la nuova condizione come apertura di orizzonti del tutto nuovi e sconosciuti.

L'artista aspetta al varco i sistemi mediatici nel loro punto di inerzia, là dove si arrestano, dove al di là non c'è più niente, e nessuna rappresentazione è più possibile. È quello che Jean Baudrillard definisce come «*la potenza del significante insignificante*, la potenza del significante insensato [...] la seduzione pura del significante nullo, del termine vuoto, la forza della magia rituale e dell'incantesimo, il fascino del vuoto, come nella vertigine fisica del baratro o nella vertigine metaforica di una porta che si apre sul vuoto.»<sup>2</sup>. Per l'artista l'ebbrezza prodotta dall'immersione nella rete intercomunicante e multimediale è luogo di confine tra lo stato di coscienza e lo stato onirico. Il computer è vissuto nella sua qualità di medium che si apre sul mondo, che elabora e riflette la vita moderna, scissa e sclerotizzata. L'immagine computerizzata, essendo il prodotto di un insieme di scelte e di tecniche combinate, mostra, più di qualsiasi altra forma tradizionale di espressione visiva, il carattere essenziale della modernità: il suo essere una realtà incrinata, rotta al proprio interno e visibile solo come insieme.

---

<sup>2</sup> Jean Baudrillard, *Della seduzione*, SE Milano 1997

Giovanna Di Rosario

L'introduzione di nuove tecnologie è un fattore di mutazione sia per gli oggetti di vita quotidiana che per l'arte. La letteratura, e dunque anche la poesia, anticipano da sempre quello che sarà di una certa cultura. Da un lato la nostra cultura occidentale diviene sempre più tecnologica: l'unione fra uomo e macchina si sta spingendo fino a limiti solo immaginabili pochi anni fa, la macchina si fa protesi dell'uomo; dall'altro la cultura occidentale vive uno spazio globale grazie proprio alla tecnologia, tanto che ormai si parla di arte globale.

“Poema notturno rosso”, ultimo lavoro del Maestro Lello Masucci, si inserisce pienamente in questa idea di arte globale e macchinica, ma, allo stesso tempo, suggerisce anche una visione fortemente privata e singolare della lettura dell'opera poetica: esemplificando la nostra cultura occidentale così globale ma anche fortemente locale.

Per essere creata, per divenire poesia, “Poema notturno rosso” ha bisogno della tecnologia di un software. La presenza macchinica impone una spiegazione d'uso del testo poetico. Lo stesso autore la fornisce al suo “lettore”, il quale, nel momento stesso che accetta il patto di lettura propostogli, cessa di essere un semplice lettore dell'opera e ne diviene co-autore.

Come funziona: una volta entrati in <http://www.poesianumerica.net>, ciascun internauta può creare la sua poesia cliccando in punti diversi del riquadro blu posto al centro della finestra. Dei semplici click di mouse disegnano strane forme, composte da piccole carte rosse, che conquistano lo spazio blu.

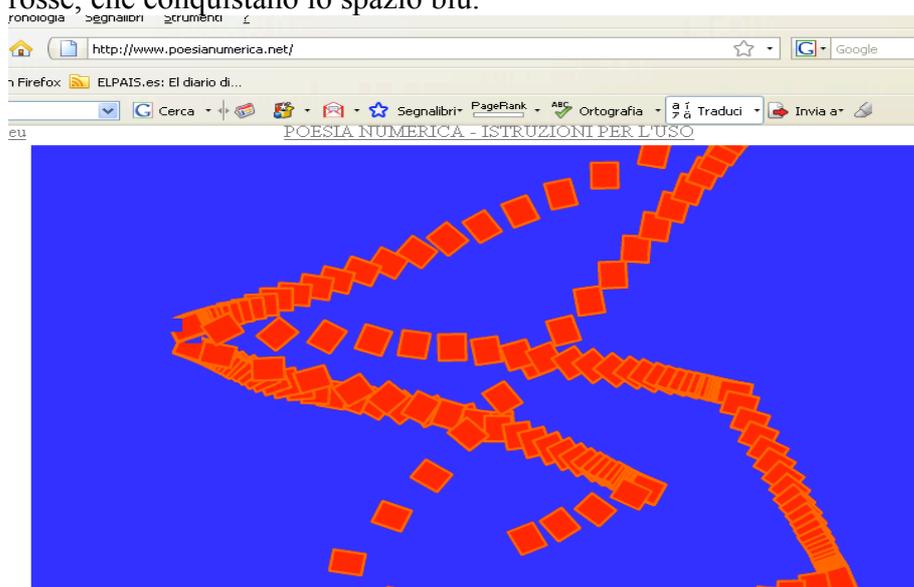


Fig. 1 “Poema notturno rosso”.

Una volta che l'internauta smette di cliccare nello spazio blu, il suo componimento poetico è creato. L'internauta ne conosce la sua forma, è lui che l'ha tracciata, ma il suo contenuto gli è ignaro. Le piccole carte rosse sono tracce del linguaggio poetico, il disegno il simulacro del contenuto.

L'agire dell'internauta, il suo click nello schermo, produce la *sua* poesia, che, tuttavia, una volta iniziata non può più essere modificata. L'internauta è dunque autore della poesia, che è una poesia unica ed irripetibile, ciascun internauta propone la sua forma alla poesia, ma, contemporaneamente gli è impedito di modificarne le sue parti, di trasformarla, correggerla: tutte azioni che normalmente un autore fa con il proprio

testo. Inoltre, l'autore in questo caso è un autore mutilato, privo non solo del controllo del suo testo ma anche del suo contenuto che non può modificare né tanto meno conoscere.

Finito il suo componimento l'internauta deve "stampare" virtualmente il testo premendo il tasto "k" nella tastiera, come indicato nelle istruzioni per poi incollare l'immagine copiata in un programma di trattamento immagini come Paint, Photoshop, etc. Una volta salvata l'immagine deve spedirla ad un indirizzo di posta elettronica: info@leldomasucci.net. Le istruzioni d'uso sono comuni nelle poesie elettroniche, creazioni considerate complicate, il lettore comune può scegliere di esplorare il testo e il suo funzionamento o decidersi di farsi aiutare leggendo appunto le "istruzioni" della poesia. In questo caso però Lello Masucci si spinge oltre e rende il "manuale" d'uso necessario alla creazione: senza l'indirizzo della posta elettronica il componimento poetico non è in realtà compiuto. Infatti Poema notturno rosso è il risultato dell'assemblaggio dei vari frammenti poetici inviati al Maestro Masucci.

Dunque, "Poema notturno rosso" nella sua forma si compone di 3 categorie di autori: l'ideatore del progetto, Lello Masucci, gli internauti che cliccando sullo schermo formano i singoli pezzi del testo poetico, e il software stesso. Siamo, quindi, in presenza anche di una enunciazione macchinica poiché è il programma che associa al singolo click elementi minimi del linguaggio. "Poema notturno rosso" è una poesia collaborativa, dove nessuno degli autori può avere un reale controllo sul testo. Lello Masucci rinuncia in parte alla suo ruolo di autore, lasciando agli internauti il compito di tracciare la poesia". Questi a loro volta creano singole forme poetiche, di cui però ignorano il vero contenuto, che è scritto dal programma, il quale associa all'ordine umano (cliccare in un determinato punto dello spazio creativo) un elemento minimo del linguaggio. Lello Masucci si riappropria del suo ruolo di autore solo nel momento finale della creazione: nell'assemblare i frammenti poetici, nel ri-costruire il testo, nel riformarlo; quindi non è l'autore, ma l'ideatore del progetto "Poema notturno rosso", ne è co-autore, ma il poema sfugge anche alla sua autorità.

"Poema Notturmo Rosso" si presenta come un ossimoro sia nella forma che nel contenuto: da un lato propone una creazione collaborativa e macchinica, ma la letteratura e la poesia sono la quintessenza della creazione umana e, quindi, considerate all'opposto delle scienze e del meccanico. Dall'altro il titolo stesso si offre come chiave di lettura per il testo, accostando due termini in forte antitesi tra di loro: notturno/rosso. Del resto già la Notte, per gli antichi greci Nyc, generata da Chaos, è antitetica a se stessa: dispensatrice di sonno e tranquillità ma anche incutrice di paura, madre di Tanato ed Inganno ma anche di Esperidi e Tenerezza. Il rosso, infine, rinchiude in sé sia la passione che la distruzione: è un colore ambivalente per la cultura occidentale, indica amore, erotismo, lussuria ma anche il fuoco, la morte (il sangue versato) la rabbia (rosso di rabbia), etc.

Nuovo Pierre Menard, moderno Bartleby, Lello Masucci riscrive testi disegnati da autori differenti, poesie antitetiche tra loro plasmate dalla *soggettività* di un software. Sarà dunque il lettore del testo finale a poter trovare un senso nell'opera, il solo che può rintracciarne un significato fortemente unico e personale. "Poema notturno rosso" propone una creazione e una lettura orizzontale e non più verticale: evidenzia artisticamente il carattere intrinsecamente democratico di internet. L'autore diviene co-autore e infine lettore di un'opera collettiva e macchinica alla quale potrà dare senso solo nel momento in cui l'autore stesso diviene lettore.

Caterina Davinio

## POESIA IN TUTTE LE FORME

Di Caterina Davinio

Il percorso di Lello Masucci identifica una generazione di artisti che hanno vissuto in prima persona le radicali trasformazioni impresse dalle nuove tecnologie digitali a strutture, processi e percorsi dell'arte contemporanea. Inizia come pittore e scultore, sperimenta i territori della performance e del video - "Cubo identità: dimensione documento", 1976 - ottiene l'interesse di una critica attenta agli intrecci parola-immagine, come quella di Filiberto Menna, per approdare alla computer art negli anni Novanta.

Masucci definisce la propria multiforme produzione *scultopoesia*, *videopoesia*, *poesiavisiva*, ricollegandosi alla tradizione verbo-visiva italiana – citiamo, tra gli altri, Eugenio Miccini, Mirella Bentivoglio, Lamberto Pignotti – che applica concetti linguistici ai più diversi contesti in modo più libero rispetto alla poesia concreta. Questa ricerca negli anni Novanta incontra i media digitali, aprendosi a una varietà di produzioni, dalla software-art all'arte generativa, dall'arte interattiva al video digitale, coinvolgendo la performance, il teatro, l'installazione, il film, Internet.

La mostra di Masucci al PAN si basa su opere multimediali, che egli, esaltando il momento concettuale che vi sottende, definisce appunto "poesia". Tra questi il "Poema notturno rosso", un insieme composto da un video, da un sito web e da una bacheca da tavolo, nella quale sono presenti stampe su carta fotografica di quanto prodotto on line da utenti della rete. L'installazione si colloca quindi contemporaneamente in uno spazio virtuale, il sito [www.poesianumerica.net](http://www.poesianumerica.net), dove i naviganti possono creare immagini con l'applicazione predisposta, e uno reale al PAN. *Poema notturno rosso* si dichiara esplicitamente un'opera collettiva, un'articolazione di ambienti museali e di spazio Internet, di interazione virtuale e documentazione di tipo tradizionale, di elaborazione in tempo reale e di postproduzione digitale. Il lavoro si concretizza in un *processo* di cui la mostra è insieme punto conclusivo e tappa del work in progress, intersezione organica, e non semplice sommatoria, di momenti individuali degli artisti coinvolti, che vanno a confluire in una costruzione finale allestita da Masucci.

La fase interattiva on line precede le altre e soffermiamoci sul software, che consente di elaborare semplici grafismi basati su un modulo rosso quadrato su sfondo azzurro. Dove si dispiega il gesto, mediato dal mouse e dal suo cursore, resta impressa una traccia effimera, a metà tra intenzione e casualità, che l'utente può selezionare e salvare, rielaborare visivamente con media digitali e inviare all'artista Masucci come parte di un tutto dai confini inafferrabili, in continua trasformazione.

La mostra prevede anche la presentazione del film *Ultimo taglio*, che trae origine da una serie di realtà laboratoriali, non cela la propria struttura episodica, performativa e articolata in una scansione,

che in itinere aggiusta il tiro e va determinando il proprio corso mutante, origine e conseguenza di un fare artistico condiviso, senza mai arrendersi alla riduttività e all'unitarietà dell'opera conclusa.

In *Ultimo taglio* - girato da marzo a novembre 2008 presso il PAN - fra teatro, installazioni e video utilizzati come scenografie - quasi tangibili proiezioni della coscienza, della memoria - si svolge una deriva dell'identità e si drammatizza l'archetipico dialogo/conflitto tra autore, attore, personaggio e pubblico, postulato da Pirandello e sviluppato dal teatro contemporaneo. "Ultimo taglio" è un lungometraggio-contenitore costellato da una serie di allestimenti interni, che includono suoni, dipinti su tela, oggetti, video nel video.

Il film narra la storia di una ragazza di aspetto androgino che vuole diventare un angelo e che per raggiungere questo obiettivo si sottopone ad un allenamento fisico estenuante, da boxer. Il nome della protagonista è *Hailbios*, termine denso di allusioni informatiche, che contiene in sé l'occulto motore della storia, il *programma*, il codice genetico di questa: ha in sé il "bios" - dal greco vita - i semi della generazione che rendono il personaggio non completamente determinabile, non finibile per il suo autore e difficilmente gestibile per l'interprete in scena, con cui sembra instaurare un rapporto di metainterpretazione (*Hailbios* è personaggio protagonista del film, ma anche personaggio interpretato nello spettacolo interno al film, quindi un personaggio - e un interprete - di secondo grado).

Ma Lello Masucci è consapevole di importanti implicazioni che il termine *Hailbios* riceve dal campo informatico, dove *bios* è il primo listato in linguaggio macchina che viene caricato dal computer e ha il compito di verificare l'efficienza dell'hardware e di caricare il sistema operativo. Masucci associa in un'analogia l'hardware al corpo dell'attore, il sistema operativo al testo teatrale, cerca l'impalpabile cerniera tra corpo e atto interpretativo, tra realtà fisica e scrittura (intesa come programma, sequenza di operazioni in grado di produrre la messa in scena, l'opera d'arte come "pacchetto di informazioni", ma anche come ambiente, sequenza di possibilità).

L'opera risulta pertanto leggibile a più livelli: da quello narrativo - spaesata storia d'amore tra *Hailbios* e Wiki - a quello che ci racconta il punto di contatto tra film e teatro, tra linguaggio, metalinguaggio e vita reale, in un sorprendente gioco di scatole cinesi.

L'inesausto svolgersi di allusioni, archetipi, rimandi e irrisolte metafore apre il varco a multiple interpretazioni, che risuonano in echi come le corrispondenze di Baudelaire, andando a costruire una dimensione multisensoriale, dinamica e dislocata nello spazio teatrale, scenografico, pittorico, filmico, di video nel video, sottolineando l'impossibilità di una decodifica univoca del messaggio. Non si tratta semplicemente della natura polisemica del linguaggio poetico, ma del collocare questa, più radicalmente, al livello della macchina narrativa, della struttura "materiale" dell'opera. Masucci vive, infatti, la tecnologia come sintesi del fisico e dell'immateriale, ma un immateriale

materialisticamente informatico, hardware e software, file con informazioni primarie, una specie di codice genetico o alchemico, che lo spettatore non può sempre decifrare, ma in cui investe se stesso, le proprie energie, e da cui è investito, in un flusso comunicativo denso di citazioni e di suggestioni che provengono dal teatro d'avanguardia, dai suoi teorici e protagonisti.

L'esperimento più direttamente connesso alla poesia digitale è quello di un video in cui versi di Pasolini sono scomposti da un programma in parole fluttuanti sul monitor - anch'esso inteso come spazio scenico - a formare un gioco visivo e testuale che dissolve il senso e crea una nuova lingua sconosciuta, frutto della mescolanza genetica dell'uomo con la macchina, un linguaggio profondamente contaminato di tecnologico, che, come tale, nella forma di listato prodotto dal computer, con tutti i suoi scarti e le sue alterazioni, viene futuristicamente pronunciato dall'attore.

E ancora incerte analogie ci guidano in una deriva cosciente nel sistema di valori formali, destrutturati, del mondo dei media. Una rappresentazione della rappresentazione e dei suoi meccanismi, che supera la narrazione dell'identità come interiorità, per sostituirvi quella dell'identità come ricerca, riflesso di un'individualità disseminata e forse introvabile, spaesata, straniata e straniante, eppure continuamente allusa, presente.

Forse oggi più che mai dobbiamo chiederci cosa sia la poesia e quali possano essere le sue forme. Dopo cento anni di futuro, auspicato da Marinetti, il futuro ci appare superato e supera ogni giorno se stesso, coniugandosi con nuove macchine e modi di concepire il mondo e di interagire con esso: le parole, dilagate ovunque e sfuggite al controllo della pagina, si proiettano verso frontiere che intersecano i sentieri della comunicazione in sé, *della comunicazione a prescindere*. Quando negli anni Novanta cominciai ad abbracciare questa estetica eversiva della poesia, trovai ben pochi disposti a prenderla sul serio, forse nessuno. Oggi, anche grazie ad artisti come Lello Masucci, la commistione di segni e linguaggi sembra dichiarare indiscussa l'esistenza di una poesia basata su gesti d'interazione, un'*intenzione di poesia*, insieme istantanea e ragionata, che dispiega la propria metrica nello spazio virtuale come in quello reale, stabilendo dei contatti, forse effimeri, ma effettivi, tra le persone, senza linea di demarcazione tra artisti, critici, performer, teorici e semplici utenti. In senso più ampio, ciò va a costituire un modo efficace di rappresentare la dispersione che caratterizza il presente. A ciò Masucci aggiunge una capacità in più, quella di contaminare i segni puri digitali con una reciprocità fatta di problematiche e di contraddizioni sociali; in questo ambito sono da collocare, infatti, altri suoi laboratori multimediali e anche serie per la televisione, come *Senzafiltro Scampia* del 2007, attenti alle realtà napoletane più a rischio.

Caterina Davinio, Febbraio 2009

Stefano Taccone

## *Ultimo taglio: tra "ragione strumentale" e nostalgia del "totalmente Altro".*

Max Horkheimer, tra i più compiuti teorici del sostanziale carattere repressivo che interessa, sia pure con modalità almeno in parte differenti, le organizzazioni sociali vigenti in entrambi i blocchi contrapposti dalla fine del secondo conflitto mondiale fino alla dissoluzione dell'Unione Sovietica, individua come fondamento della civiltà industriali avanzate il concetto di "ragione strumentale". Una dimensione in cui all'intelletto è preclusa ogni possibilità di porre in discussione la bontà dei fini, considerati come totalmente avulsi dal suo dominio. Le facoltà razionali sono invece da intendersi esclusivamente in quanto utili a coordinare i mezzi<sup>1</sup>.

Tale fenomeno di marginalizzazione non potrebbe però spiegarsi, più che con la presunta natura intrinsecamente alogica dei fini, con la presenza di un'entità che, tutt'altro che sprovvista di un cervello pensante, tiene saldamente in mano il timone della nave, ma resta in regime di estrema segregazione, affinché a nessuno venga in mente di chiedere un'inversione di rotta? La discriminante tra l'odierna dicotomia tra pensiero unico e pensiero critico, dal momento che l'assunto horkheimeriano non appare certo scalfito in seguito all'avvento del nuovo ordine mondiale vigente negli ultimi vent'anni, risiede proprio nella risposta, di segno negativo o positivo, a tale quesito.

L'attività di Lello Masucci procede da una posizione nettamente critica rispetto alle logiche che governano l'attuale assetto globale. Rispetto ad un mondo in cui una élite economico-finanziaria transnazionale detiene il potere effettivo e lo esercita determinando, in perfetta conformità con il teorema marxiano, una distribuzione della ricchezza dalla configurazione sempre più accentuatamente piramidale. Si tratta dell'esito naturale del capitalismo, sistema al quale non è necessario aggiungere alcun aggettivo. Esso non è né liberista né protezionista, poiché è pronto ad abbracciare ora l'una ora l'altra tendenza a seconda del grado di convenienza in un determinato periodo storico (e i provvedimenti che i governi dei paesi occidentali adottano per far fronte alla crisi in corso costituiscono un'eloquente dimostrazione in tal senso). È "globalizzato", ma tale condizione non è che una tappa assolutamente intrinseca al suo dna.

L'unico concetto utile a conseguire maggiore chiarezza sull'essenza del paradigma dominante, nonché a smascherare quelle proposte alternative che, secondo Masucci, esprime questo pensiero nel lungometraggio per bocca del personaggio del Critico, nate «per affrancare il popolo non facevano altro che proporre una lotta che aveva come base l'accettazione del sistema capitalista della società» (il fascismo, il nazismo, ma anche il comunismo; non solo lo stalinismo, il bolscevismo, il maoismo, ma, a quanto pare, il fondamento anticapitalista è contestato alla stessa radice marxista) è il principio dello "sviluppatismo". Il capitalismo infatti, al fine di perpetuare se stesso, non può fare a meno di perseguire un costante aumento del P.I.L., ma l'illimitato bisogno di crescita economica entra ben presto in contraddizione con la limitatezza delle risorse a disposizione sul nostro pianeta. Da qui la presa di

---

<sup>1</sup> Cfr. M. Horkheimer, *Eclisse della ragione. Critica della ragione strumentale*, Einaudi, 1979.

coscienza di un mondo che viaggia irreversibilmente, verso l'Apocalisse, anche se tale orizzonte appare a molti ancora troppo indefinito. Da qui la constatazione che forse bisognerebbe cominciare ad auspicare, sia pure evitando accuratamente ogni mentalismo, una maggiore prossimità dei fini, oltre che dei mezzi, alla sfera della razionalità.

Dal profondo impulso a porre in crisi il marcusiano universo normale di discorso, concepito non già come l'ambito esclusivo del manifestarsi della ragione, bensì come il recinto in cui essa si riduce ad *ancilla administracionis*, scaturisce la tipica modalità di composizione (o meglio generazione) poetica di Masucci. "Poetica" non solo nel senso etimologico più generale del greco antico ποιείν (fare), ma anche nel senso etimologico più specifico (fare poesia). In virtù di espedienti informatici ad hoc, egli frantuma e fa viaggiare, nello spazio virtuale dello schermo di un computer, le parole di un testo appositamente prelevato, azzerando in un sol colpo le connessioni logiche preesistenti, ma aprendo la strada a nuove ed impensate costellazioni di significato (arte o poesia numerica). Chissà... forse preziosi percorsi possibili in vista di quella "decolonizzazione dell'immaginario" invocata da Serge Latouche, guarda caso tra i più rappresentativi teorici della decrescita, pensiero cui Masucci non fa mai esplicito riferimento, ma con il quale pure la sua posizione sembra possedere dei punti di contatto<sup>2</sup>.

Il criterio con il quale è assemblato il lungometraggio ("assemblare" mi sembra il termine più congruo possibile in rapporto ad esso) deriva appunto, al pari della stessa idea di realizzarlo, dalle sue prove di poesia, rispetto alle quali si configura come una sorta di evoluzione (tanto è vero che l'autore lo definisce "film di poesia"), basata sull'inclusione di ogni altra forma d'arte possibile. Molteplici e suscettibili di continui e serrati intrecci sono i riferimenti al teatro drammatico, al cinema e, naturalmente, alle arti visive. Il teatro (si rammenti che Masucci possiede una lunga esperienza anche in questo campo), dalla cui impostazione deriva anche il carattere laboratoriale del prodotto, particolare in nessun modo trascurabile, costituisce anzi una vera e propria architrave per l'intero discorso. È sulla decontestualizzazione di brani in primis di drammaturchi che si fonda la traduzione filmica della metodologia frammentativa che presiede alla trasformazione in (più che creazione del) testo poetico. Monologhi e dialoghi che, così come avviene per le parole delle poesie sottoposte al rimescolamento di cui sopra, divengono, insieme e con la complicità di scenografie costituite da video e videoinstallazioni, visualizzazioni di pensieri e ricordi che emergono simultaneamente all'azione del presente descritta, altrettante manifestazioni di nuove realtà ed esperienze non altrimenti perseguibili.

In questa peculiare proposta di poetica, che prende le mosse dalla poesia vera e propria per propagarsi agli altri ambiti della creazione (o meglio della postcreazione) artistica, prima ancora che nella trama stessa del lungometraggio, che pure, a dispetto di quanto si legga nella citazione brechtiana dell'incipit, possiede e come un senso, va individuato il commento

---

<sup>2</sup> Cfr. S. Latouche, *Come sopravvivere allo sviluppo. Dalla decolonizzazione dell'immaginario economico alla costruzione di una società alternativa (Survivre au développement, 2004)*, Bollati Boringhieri, 2005.

di Masucci sullo status quo della nostra società. Egli considera l'arte numerica in sostanziale antitesi con essa, nonché assai lontana dalla mentalità dominante nella critica odierna. «Sai», argomenta Hailbios, una dei due principali protagonisti, riferendosi ai critici, «molti di loro, quelli che maggiormente appaiono in pubblico, nelle mostre, nei musei, sulle riviste specializzate e non, e peggio in televisione, ignorano che siamo in piena civiltà dell'informazione, che esiste un'arte numerica, che vi sono nuove letterature, nuovi mondi nati dalle nuove tecnologie, ignorano che tutto ciò procurerà un cambiamento proprio della struttura della nostra società. (...) E poi questa società della comunicazione sta diventando dell'incomunicabilità totale perché molti vorrebbero continuare a comunicare nella maniera antica con mezzi moderni».

Hailbios, non il nome autentico del personaggio, che rimane a noi sconosciuto, bensì quello dell'angelo, l'angelo della poesia, che deve interpretare in una rappresentazione teatrale, deriva dal greco antico βίος (vita), ma richiama anche il primo listato in linguaggio macchina che viene caricato da un computer. «Un listato», spiega Masucci, «che ha un duplice compito: primo quello di verificare che l'hardware non presenti guasti, poi di caricare il sistema operativo. L'hardware è il corpo dell'attore, il sistema operativo è il testo da interpretare. Quindi già il nome rappresenta ciò che il personaggio è: un essere superiore<sup>3</sup>». In quest'ottica si comprende anche la sua identità di ragazza androgina: se la tradizione stilnovista prescrive una certa prossimità tra la donna e l'angelo, concezione alla quale sembra aderire Wiki, il suo giovane amico/amante, che si innamora proprio in virtù della superiorità ontologica che crede di riconoscere in lei, l'androgina, in quanto armonia ed unità dei contrari, costituisce la condizione che più si addice al sovrumano.

Adottando ancora una volta le categorie horkheimeriane, potremmo, con buona approssimazione, sostenere che Hailbios incarna la nostalgia del "totalmente Altro", un concetto che il filosofo francofortese mutua, laicizzandolo, dal teologo Karl Barth e contrappone, in quanto «speranza che, nonostante questa ingiustizia che caratterizza il mondo, non possa avvenire che l'ingiustizia possa essere l'ultima parola», all'inautenticità oppressiva di un mondo in cui all'individuo pensante ed esperente non è riconosciuto il diritto all'autodeterminazione, ma il suo intelletto appare, più o meno subdolamente, costretto ad un ruolo ancillare<sup>4</sup>.

Al cospetto di Halibios, della sua percepita auraticità semidivina che raggiunge l'acme nelle sue frequenti sedute, a metà strada tra rituale misterico ed esercizio ginnico, in cui tenta di farsi crescere le ali, convinta che il suo irrefrenabile desiderio alla fine sarà esaudito, spicca per antitesi il summenzionato Wiki, il cui amore sembra proporzionale alla distanza culturale e psicologica che lo separa da lei. Anche il suo nome, come quello di Hailbios, è scelto in base a precise esigenze simboliche: esso richiama Wikipedia, l'enciclopedia online "a contenuto libero e ad articoli oggettivi", ormai la fonte

---

<sup>3</sup> L. Masucci, *Introduzione in Iellomasucci.blog.exibart.com*.

<sup>4</sup> Cfr. M. Horkheimer, *La nostalgia del totalmente altro*, Queriniana edizioni, 2001.

più ricca in assoluto del sapere divulgativo e massificato e, in quanto tale, serbatoio di materiale razionale pronto ad essere preso a strumento.

È proprio al fine di rimediare a questo profondo gap conoscitivo, che non gli permette di rapportarsi ad Hailbios in maniera adeguata, che Wiki si reca dal Critico. Nel corso del lungo dialogo tra i due, posto nella parte centrale del lungometraggio, la teoria critica di Masucci, appuntandosi sugli effetti deleteri prodotti dalle logiche capitaliste nel campo specifico della cultura, e delle arti visive in primis, sembra raggiungere la sua massima espressione. La particolare ambientazione in un museo (il Pan appunto) della scena in questione, ma soprattutto, più a monte, la collaborazione all'intero progetto, in ogni suo aspetto, dell'istituzione napoletana, se, da una parte, pone l'artista nel solco di quella diramazione del concettualismo storico che va sotto l'appellativo appunto di "critica istituzionale" (Marcel Broodthaers, Daniel Buren ed Hans Haacke su tutti), dall'altra ci appare impossibile non interrogarci sul come e sul quanto la situazione si riveli mutata rispetto a quarant'anni fa.

È ancora la censura nel senso tradizionale, ovvero come atto violento e repressivo, il vero nemico della controinformazione o, almeno nei paesi occidentali, il sistema ha sviluppato anticorpi tanto robusti da non poter seriamente temere più alcuna manifestazione di pensiero non allineato? È questa la domanda che aleggia in presenza ad una confutazione così diretta, come quella pronunciata dal Critico al cospetto di un frastornato Wiki, di tutta la parabola storica dell'arte dell'ultimo secolo, descritta come un graduale ma irreversibile processo degenerativo dovuto alla sempre più stringente soggezione della creazione artistica alle esigenze del mercato. Pensieri come « (...) molta della produzione concettuale, e definisco così tutto il prodotto artistico dopo Picasso, compresa la ricerca astratta e l'action painting, è stata creata più dai consigli dei mercanti e certe volte dall'influenza della critica mercantile che non da una vera e propria ricerca condotta dagli artisti»; «Un sistema che infine in questa nostra Italicetta si è avvalso dell'appoggio incondizionato di politici senza scrupoli e senza cultura, che per finanziare la loro attività politica e spesso la loro tasca, hanno permesso ad una critica delinquenziale di ingannare il pubblico, di distruggere intere generazioni di artisti in nome del mercato e di una non meglio identificata immagine della città»; «Non c'è più bisogno che chi viene scelto per questo viaggio all'interno della mistificazione artistica sia poi un artista. Basta essere un derelitto, meglio se completamente ignorante. Deve conoscere poche parole, parlare in maniera incomprensibile per creare in maniera spicciola un "mistero" per niente buffo, ma molto triste...».

Tale visione, pur non rimanendo forse totalmente esente dal rischio del meccanicismo, possiede senza dubbio un fondo di verità. Una verità che, qualora all'improvviso assunta nella prassi come tale, scardinerebbe pericolosamente tutta la narrazione sulla quale si fonda il conferimento di valore simbolico a determinati oggetti. Eppure, presumibilmente, l'enunciazione di un discorso dalla tale veemenza decostruttiva in quello che è uno dei templi in cui si consuma la consacrazione del prodotto d'arte non sortirà alcun mutamento di sorta, o almeno nulla che possa ragionevolmente pensare di determinare una sia pur minuscola crepa nelle infrangibili mura

difensive che cingono il sistema. Ma è il Critico stesso, a ben vedere, ad illustrare la motivazione di tale impotenza allorché sostiene che «(...) il bisogno di credere nel mercato e di far credere nel mercato ha così investito tutta la società che nessuno pensa più di liberarsi da questa dittatura». La debolezza in cui versa oggi il pensiero critico non si risolve nella sua momentanea impossibilità di minacciare la solidità del dominio unidimensionale. La più urgente sfida cui esso deve far fronte concerne la mera possibilità di mantenere in vita l'idea del "poter essere altro". Il pensiero critico, in altre parole, è alle prese con la sua stessa sopravvivenza.

**Stefano Taccone**