



Ennio Bianco

Curatore *La Maschera del tempo*

Prima di iniziare la presentazione del progetto *La Maschera del Tempo* di **Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello aka Martux_m**, intendo ringraziare: **Renata Codello**, Segretario Generale della Fondazione Giorgio Cini, **Maria Ida Biggi**, Direttrice dell'Istituto per il Teatro e il Melodramma della Fondazione Giorgio Cini, **Chiara Casarin**, Responsabile dello Sviluppo Culturale della Fondazione Giorgio Cini e con loro: Ilenia, Costanza e Claudio di ARCHiVe.

Questo progetto, che mira a sensibilizzare l'opinione pubblica e i grandi sponsor internazionali sulla necessità di valorizzare il Teatro Verde, nasce circa un anno fa con la decisione di produrre - produrre, non solo ospitare - un'opera di Arte Digitale in grado di evocare la Storia, gli Spettacoli, il Presente e il Futuro di quello che Katharine Hepburn ha definito il più bel teatro del mondo.

Prima di sposare il progetto di **Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello** sono state valutate le opere di diversi artisti internazionali che operano nell'ambito dell'Arte Digitale.

La scelta di affidare a Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello l'incarico è nata dalla valutazione di alcuni importanti lavori che in un recente passato avevano realizzato, nei quali si poteva apprezzare una narrazione comprensibile ed affascinante.

Penso per esempio al video *Left Handed*, con il quale aprivano un dialogo con le opere canoviane della Gipsoteca di Possagno o gli *Aerobanquets*, una installazione in MX (Mixed Realty) nella quale Casalegno proponeva agli spettatori un viaggio multisensoriale di visioni e di assaggi della Cucina Futurista, già premiata al Lumen Prize. Peraltro, questa installazione verrà riproposta nel prossimo dicembre durante la Artweek di Miami con il sostegno di Facebook.

Da quel momento, dal momento in cui è stato affidato l'incarico a Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello vale a dire da fine 2021, il panorama tecnologico è stato contrassegnato da una grande evoluzione che ha riguardato l'Arte Digitale e in particolare gli strumenti creativi resi disponibili grazie all'Intelligenza Artificiale. Senza esagerare, si può affermare che è cambiato praticamente tutto.

Osservo tuttavia che mentre i media acclamavano una rivoluzione nell'Arte grazie agli NFT e alle blockchain, rivoluzione che a mio avviso non può essere legata a questi strumenti; mentre si entusiasmavano per il Metaverso, un entusiasmo esagerato dal momento che prima dovrebbe esserci almeno una definizione consensuale, una descrizione coerente e soprattutto dovrebbero essere valutati i limiti delle tecnologie e delle infrastrutture di comunicazione oggi a disposizione; mentre tutto questo succedeva, in relativo silenzio si facevano strada formidabili applicazioni in grado di permettere la creazione e l'animazione di Umani Digitali altamente realistici, per non parlare delle architetture e dei biomi di qualità



cinematografica.

Soprattutto sono via via venute ad aprirsi ad un accesso non contingentato quelle applicazioni che vengono classificate come Text-to-Image, in altre parole quelle applicazioni che, attraverso un dialogo testuale, un suggerimento (il prompt), una didascalia, permettono di estrarre dai grandi modelli fondativi LLM (Large Language Model) di **OpenAI** (GPT-3, Generative Pre-trained Transformer 3) o di **Google** (LaMDA, Language Model for Dialog Applications) delle immagini, di qualità artistica o fotografica, che illustrano il testo introdotto.

L'opera di **Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello** non poteva non tener conto di questo nuovo panorama tecnologico, così come delle fondamentali collaborazioni a partire dal sapiente utilizzo dei droni per la fotogrammetria che hanno permesso la digitalizzazione in 3D del Teatro Verde da parte di **Factum Foundation** e delle affascinanti creazioni di **Amin Farah** del TheBlackLabStudio, un 3D Artist specializzato nel digital fashion.

Tuttavia, sarebbe un grosso errore considerare questa opera audiovisuale una mera spettacolarizzazione delle novità tecnologiche, o ancor più il frutto di una rigorosa progettualità definita in tutti i suoi particolari fin dal mese gennaio.

Le fonti che hanno ispirato i due autori vanno ricondotte certamente alla consultazione degli archivi dell'Istituto per il Teatro e il Melodramma della Fondazione Giorgio Cini, che ha messo a disposizione le immagini relative ai costumi dello spettacolo sul mito greco del Minotauro e quelle sugli spettacoli e bozzetti di opere goldoniane e dalla Commedia dell'Arte, ma ancor più di tutto questo prezioso materiale la spinta creativa è venuta loro dalle emozioni hanno provato visitando, prima che iniziasse il restauro, il ventre del teatro, soprattutto i camerini.

I costumi di scena, le maschere impolverate, l'eco delle voci dei fantasmi che ancora riverberava per raccontare ciò che era stato rappresentato, e soprattutto i personaggi che pretendevano di essere ancora i protagonisti della nuova scena, queste sono le fonti alle quali si sono ispirati i due artisti nel creare la Maschera del tempo.

Fra questi il personaggio più incontenibile, e non poteva essere altrimenti, è stato il Minotauro. E con lui la sua storia, il racconto della complessità della sua genesi.

Come sapete la mitologia narra che **Minosse**, re di Creta, alla successione del precedente re Alterio costruì un altare per omaggiare **Poseidone** e chiede al dio stesso di inviargli un toro da sacrificare. Tuttavia, quando arrivò questo toro bianchissimo, Minosse decise che era troppo bello per essere sacrificato, e così ne offrì un altro. Poseidone, per vendicarsi dell'offesa, fece sì che **Pasifae**, la moglie di Minosse, si innamorasse del toro e desiderasse accoppiarsi con esso.

Per poterlo fare, Pasifae chiese aiuto a **Dedalo**, uno scultore, architetto e inventore che da Atene era scappato a Creta perché aveva ucciso il suo assistente. Dedalo allora le costruisce una vacca di legno vuota all'interno e la ricopre di una pelle particolare per renderla attraente al toro.

Così ha luogo l'accoppiamento e da questo la nascita del Minotauro, che poi Minosse deciderà di confinare nel labirinto costruito da Dedalo stesso.



Evocando il canto delle sirene, e con esso lo spirito di Odisseo, la musica di Maurizio Martusciello ci attira nel ventre del teatro, ricreato da Mattia Casalegno per la *Maschera del tempo*, e lì troviamo Dedalo, in abiti sacerdotali, che governa con i suoi assistenti un laboratorio iper-tecnologico in grado di costruire nuovi idoli, avvalendosi di robot, di stampanti 3D, di biotecnologie, perfino di console per videogiochi.

La lunga fila di bucrani, non più a testimoniare i sacrifici compiuti per omaggiare le divinità, bensì la serialità industriale, inducono lo spettatore a percepire che è in corso la produzione di oggetti sacri e macchinari che hanno una loro vita al di fuori della natura, come la vacca ingannatrice realizzata con un dispositivo simile ad una stampante 3D, e alla superficie della quale viene iniettata dai robot una sostanza in grado di farla apparire viva.

Questo scenario non dovrebbe sorprendere. Il rapporto che Dedalo ebbe con la tecnologia non è legato solo alle ali che costruì per il figlio Icaro, egli infatti inventò le **Agalmata**, statue divinità che avevano gli occhi che si aprivano e si muovevano, manifestazione del mistero del divino, dei veri e propri proto-automi,

Ne *La Maschera del Tempo* le citazioni sono molteplici, addentrarsi nelle interpretazioni, nella simbologia esoterica, nei significati e nei significanti è un esercizio stimolante che ognuno di noi può compiere. A partire dalle scene di una natura post-antropocentrica fino alla scena in cui le maschere goldoniane ci guardano, aspettando da noi tutti una risposta alla domanda: *Cosa si vuol fare di questo meraviglioso Teatro Verde?*

La scena conclusiva suggerisce una citazione ad un gruppo statuario che si trova al Museo Archeologico di Napoli (il MANN), città natale dei due artisti, che oggi hanno il loro studio rispettivamente a New York e Londra. Si tratta del *Toro di Napoli*, o più correttamente il **Toro Farnese**, scoperto a Roma ai primi del Cinquecento e poi trasportato a Napoli dai Borboni. Si tratta del più grande gruppo marmoreo dell'antichità esistente in Europa, risalente al II secolo a.c. o, secondo studi più recenti, al periodo severiniano, III secolo d.c.; rappresenta un gruppo di giovani che ferma un toro.

Dal momento che esso viene ripreso anche dalla statuaria natalizia, si può dire che ha un valore identitario per i suoi cittadini.

Ne *La Maschera del Tempo* non c'è più il toro fermato in un rischioso e solidale sforzo collettivo, ma sono rimasti i giovani. Uno di loro guarda lo smartphone, un altro si fa un selfie, un terzo regge una sfera istoriata di simboli esoterici. Una graffiante ironica critica che i due artisti hanno deciso di inserire nell'opera, quando per una decina di giorni si sono trovati a vivere e lavorare assieme nella loro città natale.

La genesi del Minotauro è quindi il filo conduttore di una narrazione che ha come vero protagonista il Teatro Verde. Attraverso una sua trasfigurazione gli autori vengono a distinguere **il fuori**, ormai fagocitato da una natura che si è definitivamente ribellata all'antropocentrismo; **il sotto**, il ventre, cupo e brulicante di attività come una operosa fucina infernale; **il sopra**, la parte trascendente, dove troviamo la società, le maschere di Arlecchino, Pulcinella, Colombina, che



indossano i meravigliosi abiti di Amin Farah.

**

Concludo con una riflessione: l'Arte Digitale, non è fatta di Meme, di NFT, di simpatiche ambientazioni di pupazzi che si muovono goffamente nei proto-Metaversi di Decentraland, Roblox, Minecraft. A mio giudizio tutto questo è per ora poco interessante. Una conferma di questa mia convinzione l'ho avuta quando **Glenn Marshall**, con *The crow*, ha ricevuto il premio a Cannes per il miglior short film o **Rashaad Newsome**, con *Being* e di **March Heriche**, con *Absence*, sono stati premiati all'inizio di questo mese ad Ars Electronica di Linz; tutti loro si sono affermati con opere impegnative realizzate grazie agli strumenti messi a disposizione dall'Intelligenza Artificiale.

La collaborazione creativa tra umani e intelligenza artificiale promuoverà una rivoluzione fondamentale, con profonde implicazioni sociali, economiche, tecnologiche artistiche, e il panorama muterà ancora di più quando i visori e le tecnologie di comunicazione permetteranno di fruire di ambientazioni in VR, AR o in MR.

L'Arte Digitale è un nuovo media in rapida evoluzione, che usa l'immagine elettronica, ma che attinge alle stesse fonti alle quali si è da sempre ispirata la nostra grande Arte: ai miti, alle allegorie, alla rappresentazione di una società e un ambiente che stanno cambiando velocemente, e purtroppo non sempre in meglio.

Lo stupore creato dai nuovi linguaggi elettronici è una chiave che permette di comunicare ad un pubblico vasto, popolare, fatto soprattutto di giovani nativi digitali, abituati alle immagini elettroniche di smartphone, mobile, dei grandi pannelli apposti sui palazzi commerciali...

Lo stupore è un ingrediente di un linguaggio ormai universale, ma non può essere fine a sé stesso, è solo una scorza di un frutto che per maturare ha bisogno di altra linfa.

Con l'Intelligenza Artificiale si possono creare rapidamente immagini sorprendenti, spettacolari e accattivanti, tuttavia quando un artista, così come uno spettatore, del resto, inizia a pensare oltre i confini della tecnica, oltre lo stupore, a pensare al riverbero emotivo e all'esperienza culturale legata alla grande arte, l'Intelligenza Artificiale da sola non è all'altezza di un essere umano, non è senziente.

Per ottenere qualcosa di significativo occorrono artisti veri, che lavorino in modo simbiotico come Mattia Casalegno e Maurizio Martusciello, e a loro aggiungo senz'altro Amin Farah.