DECAMERON

Emanuel Dimas de Melo Pimenta

dedicato a Giuseppe Morra
e a Alberto del Genio

Il Vesuvio è un monte della Campania, non congiunto ad altro monte, abbondante in ogni parte di vigne e frutteti. Dal lato di Scirocco giace ai suoi piedi Pompei, e, quasi di Scirocco, Sarno, e, più lontana Benevento. Dal lato di Grecale giace Capua e da quello di Maestrale vi è Napoli dei Calcidensi, detta Partenope. Da mezzo questo, vicino la cima, usciva, con grandissima paura dei contadini, tanto fumo da ricoprire tutta la regione.

Giovanni Boccaccio

Decameron è un lungo concerto musicale e due film. Ma, in realtà, è molto più di questo.

Come ho fatto già molti anni addietro, questo lavoro esprime un nuovo concetto che, in un certo senso, si basa sulla *Gesamtkunstwerk* - spesso tradotto come "opera d'arte totale" - di Richard Wagner. Il termine, usato per la prima volta dal filosofo tedesco Karl Friedrich Eusebius Trahndorff nel 1827, sarebbe poi stato sviluppato dall'architetto Gottfried Semper nel 1834, e definitivamente adottato da Richard Wagner solo nel 1849.

Questo concetto di "opera d'arte totale" è il fondamento essenziale di Bayreuth.

L'idea originale, rinforzata da Wagner, era che tutte le espressioni artistiche erano unite nell'antichità. Così, si verificavano simultaneamente. Musica, poesia, danza, teatro - tutto era collegato nell'universo dell'antichità classica. Ma ad un certo punto, già nella Grecia Antica, durante il Miracolo Greco, si sarebbero separate.

Wagner credeva che questa separazione rappresentasse una sorta di degenerazione della civiltà.

In un certo senso, quel concetto del movimento tedesco *Gesamtkustwerk*, iniziato da Trahndorff, sviluppato da Semper e rilanciato da Wagner, ha anticipato e prefigurato i cambiamenti che si sarebbero verificati con il mondo elettronico circa un centinaio di anni più tardi.

La settorializzazione prodotta dalla cultura letteraria ha dato luogo all'universo quantistico di Niels Bohr - per il quale il vecchio principio aristotelico dello *terzo escluso* non aveva più un senso assoluto. Cioè, il principio di separazione in diversi compartimenti ha portato all'integrazione del sistema.

"Per i greci l'opera d'arte completa, il dramma, era la sintesi di tutto ciò che l'essenza greca offriva di adatto ad essere figurato; era la nazione stessa in rapporto intimo con la sua storia che si vedeva rappresentata nell'opera d'arte, si comprendeva e, nello spazio di poche ore, godeva nel nutrirsi della propria essenza più nobile. Ogni ripartizione di questo piacere, ogni dispersione di forze concentrate in un unico punto, ogni separazione di elementi in diverse distinzioni particolari non poteva che essere nocivo a quest'opera d'arte splendidamente unica come allo Stato medesimo, costituito in maniera analoga, ed è perciò che essa poteva soltanto continuare a fiorire ma non modificarsi", ha detto Wagner nel suo lungo saggio *Die Kunst und die Revolution.*

Wagner ha cercato una sorta di nuovo Rinascimento italiano, qualcosa come il recupero e la conservazione del passato attraverso il rilancio delle antiche tradizioni greche. Un altro balzo di tigre nel passato, come espressione del futuro con l'essenza di ciò che credeva fossero le vere ed essenziali radici del presente.

Nell'ultimo secolo, molto è stato fatto intorno all'aspirazione della "opera d'arte totale", anche se nella maggior parte dei casi senza riconoscere il carattere profondamente conservatore di Wagner in relazione ad essa.

L'integrazione di sistemi diversi è tipica delle culture orali, e ciò di cui Wagner si lamentava era esattamente la sua base culturale: la letteratura, che aveva sostituito nella Grecia antica una realtà acustica con l'universo interiore dello spazio letterario - in termini di tecnologia, di struttura di pensiero.

Anche se Wagner può aver rappresentato con la sua fuga nel passato alla ricerca del futuro un'anticipazione di circa cent'anni di quella che sarebbe divenuta la realtà elettronica, quest'ultima è differente da quella acustica - sebbene entrambe possano condividere alcune somiglianze a livello logico.

Se prima del Miracolo Greco l'opera era totale, fondendo danza, musica, poesia e pittura, la realtà elettronica ha stabilito nuovi parametri: l'essere e il non-essere dell'universo quantistico. In altre parole, non è più una "fusione", ma l'essere ed il non-essere simultaneamente.

Dopo Wagner, dopo Bayreuth, e soprattutto per tutto il XX secolo,

siamo stati testimoni di una trasformazione dello "spettacolo", in cui tutti gli elementi della sua costruzione sono passati a seguire un *unico* punto, come sosteneva Wagner, allo scopo di creare un'opera totale. Così nel cinema l'illuminazione, la fotografia, il montaggio, la regia, i costumi, la scenografia, tutto è subordinato al testo, allo *script*, o - in altre parole - all'autore. Lo stesso è accaduto nel teatro o in qualsiasi "spettacolo", compresa la televisione e anche, in un certo senso, la radio.

Ma fu nel teatro che sarebbe emersa l'essenza concettuale di quello che è il mondo elettronico, grazie al geniale Antonin Artaud. Nel suo classico libro *Le Théâtre et son Double*, pubblicato nel 1938, Artaud introdusse non solo il concetto di *Realtà Virtuale*, ma anche il principio di indipendenza delle arti, seguito da John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg, e da me stesso tra gli altri.

L'idea di indipendenza delle arti divenne fondamentale per la definizione di un nuovo concetto di opera d'arte totale, diverso da quello sostenuto da Wagner.

Per molti anni ho definito questo nuovo concetto come *virtuale* – partendo dalla radice latina *virtus*, che significa *potenzialità*.

Anche se questa nuova idea è parte essenziale dell'universo virtuale, certamente richiede un nome speciale, che potrebbe essere ispirato dal concetto di *autopoiesi*, creato da Francisco Varela e Humberto Maturana.

Il termine *autopoiesi* proviene dalla fusione dei termini greci *auto*, che significa "se stesso", e *poiesis*, che indica le idee di creazione e di produzione. Letteralmente, *autopoiesi* significa *auto-creazione*. Ma il concetto di Varela e Maturana implica molto di più.

Il termine indica l'idea di *emergenza*, della permanente ricreazione di quello che esiste attraverso una rete di elementi indipendenti, ma la cui indipendenza può avvenire solo con una continua interdipendenza - come il concetto di una membrana.

Così possiamo avere un’opera d'arte *autopoietica*.

Vale a dire: immaginiamo un'opera d'arte che è totale, ma le cui parti sono simultaneamente indipendenti, essendo ciascuna parte un'opera integrale. Non solo, immaginiamo un'opera d'arte, come un brano musicale, un progetto architettonico, o qualsiasi altra cosa. Un'opera che può anche essere un trattato di filosofia, uno saggio fotografico, una riflessione scientifica, un film o un libro. E che queste parti possano essere create da una sola persona o da molte. Tuttavia, avendo tutte le parti un'idea o un universo di idee come riferimento comune.

Non stiamo parlando di qualcuno che realizza opere di diverse specialità artistiche, come per una sorta di dilettantismo. E neppure di idee

che illustrano altre idee, come avviene tipicamente nell'interdisciplinarietà.

Ogni campo di espressione è completo e indipendente, ma anche - paradossalmente e simultaneamente - interdipendente.

Questo concetto ci rivela anche una nuova idea di *infinito.*

Sotto il segno del *virtuale* sorge questa nuova idea di infinito - non più ciò che è lontano ed irraggiungibile, ma ciò che non finisce in se stesso.

Quando siamo collegati in rete, come quando usiamo Internet, lo spazio esterno sta dentro di noi. Ma si tratta di un'interiorità differente da quella prodotta dalla letteratura. Ora si tratta di un'interiorità paradossale, un mondo interiore paradossalmente esteriore e superficiale.

In questo nuovo concetto di opera d'arte autopoietica, un disegno architettonico può essere sia un brano musicale, una poesia, un lavoro scientifico, critico, teatrale, un film o un'opera d'arte.

Allo stesso modo, una mostra d'arte può essere sia un luogo di studio, una riflessione, un lavoro di analisi, una storia, una musica, un'installazione e anche, di per sé, un'opera d'arte.

Le diverse dimensioni virtuali rivelano le varie facce di ognuno di noi, come un osservatore di *ikebana* va continuamente rivelando le varie combinazioni possibili della composizione floreale, che sono sempre riscoperte in un processo dinamico senza fine o conclusioni obbligatorie.

Il senso di ubiquità emerge qui tenendo in mente l'idea di luogo nel mondo virtuale. In altre parole: non si tratta più di qualcosa o qualcuno che è presente in diversi luoghi, in senso strettamente fisico, ma di un'opera che è presente in molte altre, nel tempo e nello spazio.

Quando Boccaccio scrisse *Decameron*, nel 1351, l'Europa già produceva carta da oltre trecento anni, la tiratura di libri aumentava e, meno di un secolo dopo, Gutenberg sarebbe emerso con la sua rivoluzionaria stampa a caratteri mobili di metallo.

Boccaccio ritrae, nella struttura logica del suo lavoro, il mondo che vive l'inizio della rivoluzione letteraria rivelata dal Rinascimento italiano - e che avrebbe cambiato il mondo nei secoli successivi.

Così l'opera di Boccaccio è costituita da storie che inaugurano il cosiddetto realismo letterario, che trova in Giotto - morto nel 1337, appena quattordici anni prima della comparsa di *Decameron* - la sua espressione pittorica per eccellenza.

Boccaccio aveva ventiquattro anni e viveva a Napoli quando Giotto morì. Rientrò a Firenze solo nel 1341, dopo avere abitato a Napoli per sedici anni.

Napoli era - come è stata nel corso di secoli e come è ancor oggi per molti aspetti - uno dei centri mondiali dell'arte e della cultura. Città misteriosa, enigmatica, paradossale, dove - tante volte in modo inaspettato - emergono alcuni tra i più importanti artisti, scienziati e pensatori.

Decameron è la raccolta di un centinaio di storie, raccontati da dieci personaggi - sette donne e tre uomini. È la tecnologia della storia che disegna l'opera di Boccaccio: la concatenazione dell'informazione articolata in forma causale, enunciativa, in un sistema chiuso in cui tutti gli elementi sono fissati in una struttura logica comune - come nella tecnica della *prospettiva piatta*.

Quando ho iniziato a lavorare su *Decameron*, ero particolarmente attento al paradosso di ciò che chiamiamo *dentro* e *fuori*, al principio dell'*emergenza*, alla questione della membrana.

Giuseppe Morra aveva dato alcune indicazioni per quanto riguarda il lavoro di John Cage, Marcel Duchamp ed Allan Kaprow.

Nel 2004, Lucrezia De Domizio, baronessa Durini - cara amica con chi ho collaborato dal 1990 in vari progetti comune in diverse paesi - mi ha fatto conoscere Giuseppe Morra e Alberto del Genio, un importante medico e collezionista d'arte. Da allora ho sviluppato diversi progetti, in particolare con Alberto del Genio.

Il surrealismo era importante sia per Duchamp che per Cage. Non il surrealismo strettamente pittorico, ma quello che rende magico ciò che chiamiamo "realtà".

La vita, per esistere, implica necessariamente una membrana.

Non c'è vita senza membrana. Così come non c'è percezione senza differenza. Solo la differenza produce la coscienza. Ma, come la membrana, questa differenza è paradossale. Allo stesso modo, l'identità esiste solo nella diversità.

Una membrana - come quella di una cellula, per esempio – ha la doppia funzione di isolare l'interno dall'esterno e di unire i due. Se una cellula, o un corpo, fosse dotato di una membrana assolutamente chiusa, semplicemente la vita non sarebbe possibile. Francisco Varela e Humberto Maturana chiamarono *autopoiesi* questa condizione di simultanea separazione e integrazione tra l'interno e l'esterno: ogni organismo si ricrea continuamente, essendo simultaneamente un sistema chiuso e aperto.

Questo concetto paradossale di interno ed esterno è stato fondamentale nel surrealismo.

Nel 1934, durante una conferenza dal titolo *Qu'est-ce Que le*

Surrealisme?, a Bruxelles, André Breton ha detto, "Al limite, per molti anni, o più esattamente, dopo la conclusione di quella che si può definire l'epoca puramente intuitiva del surrealismo (1919-1925) - al limite, dico, abbiamo cercato di presentare la realtà interiore e la realtà esteriore come due elementi in processo di unificazione, o addirittura come una sola cosa. Questa unificazione finale è l'obiettivo supremo del surrealismo: essendo la realtà interiore e la realtà esteriore, nell'attuale forma di società, in contraddizione (e in questa contraddizione si vede la causa dell'infelicità dell'essere umano, ma anche la fonte del suo movimento), abbiamo assegnato a noi stessi il compito di confrontare queste due realtà una con l'altra in ogni occasione possibile, rifiutando di ammettere la preminenza dell'una sull'altra, sebbene non agendo su entrambe contemporaneamente, perché questo sarebbe supporre che esse siano meno separate tra loro di quanto in realtà non sono (e credo che quelli che pretendono di agire su entrambe contemporaneamente o ci stanno ingannando o sono prede di un'illusione inquietante); agire su queste due realtà non contemporaneamente, quindi, una dopo l'altra, in modo sistematico, è ciò che ci permette di osservare la loro reciproca attrazione e compenetrazione e di dare a questo gioco di forze tutta l'estensione necessaria per la tendenza di queste due realtà contigue di diventare una sola cosa".

Quattro anni più tardi, Artaud scrisse *Le Théâtre et son Double*.

Così ho pensato nello spazio esteriore e nello spazio interiore della Casa Morra - Archivio D'arte Contemporanea - come spazi che si alimentano reciprocamente, essendo indipendenti.

Il mondo descritto da Boccaccio è silenziosamente popolato dalla Peste Nera. Anche senza parlarne, la Peste è sempre presente. Era una realtà che viveva la paura dell'estinzione - per non dire che questa paura è nata nel XX secolo. Non si poteva mai sapere quando la Peste avrebbe divorato tutto.

Ed era, come a formare un nuovo paradosso, un mondo che iniziava ad immergersi in quello che sarebbe stato chiamato il periodo moderno.

Esattamente settecento anni fa cominciava la Grande Carestia; pochi decenni dopo sarebbero sorta la stampa a caratteri mobili.

Era un mondo che viveva allo stesso tempo *eros* e il *thanatos*!

Anche l'universo tra fine del ventesimo e l'inizio del ventunesimo secolo è un momento di metamorfosi. Il tempo di Boccaccio è stato la fine del medioevo. Oggi viviamo l'inizio di un nuovo medioevo, con colori diversi.

Abbiamo sperimentato i primi amari sapori dell'estinzione nel periodo moderno con l'avvento delle armi chimiche - con il gas nella prima guerra mondiale. Poi abbiamo vissuto l'orrore di Hiroshima e Nagasaki, seguito

quasi immediatamente dall'invasione della plastica, che ci ha rivelato un’estinzione dall’aspetto morbido e colorato.

Ma l’inizio del ventunesimo secolo vive la sua Grande Peste nella tirannia dell'avidità e nella presenza quotidiana della Sesta Estinzione.

In questa brutale scala, planetaria, elevata a potenza dalle reti, il sesso ha perso la dimensione privata che era stata progettata dalla cultura letteraria. La storia è passata, in gran parte, a essere raccontata dai sistemi audiovisivi e la vecchia morale, fortemente presente nel mondo del Boccaccio, si è velocemente volatilizzata.

Decameron nella Casa Morra - Archivio d'Arte Contemporanea avviene contemporaneamente dentro e fuori dall'edificio, indipendente e interdipendente, come la vita di una cellula, come quello che noi siamo.

La composizione musicale è fatta di due movimenti, che possono essere ascoltati simultaneamente o separatamente.

Il primo movimento avviene all'esterno dell'edificio, ed è composto da tre elementi di suoni.

I primi due di questi elementi sono i suoni del sistema nervoso e del sistema digestivo umano. Il nostro sistema digestivo possiede una grande quantità di batteri che producono la maggior parte dei nostri neurotrasmettitori. Il terzo elemento sono suoni di cavallette.

Il mio libro *L'Uomo Cavalletta* mostra come la somiglianza genetica che abbiamo con quegli insetti ha disegnato gran parte del nostro viaggio culturale nel corso di migliaia di anni.

Qui, c'è un gioco tra il mondo interiore dei nostri corpi e i suoni esteriori degli insetti, tra la produzione di neurotrasmettitori e il nostro legame genetico con le cavallette.

Sono tre gli elementi strutturali a livello musicale.

Lo spartito musicale viene creato interamente in Realtà Virtuale, come ho fatto sempre dalla fine degli anni 1970.

Il secondo movimento del concerto musicale *Decameron* avviene all'interno dell'edificio.

Quindi questo movimento interno è stato elaborato con riferimenti, a volte subliminali, a quattro compositori occidentali: Richard Wagner (1813-1883), Pyotr Ilyich Tchaikovsky (1840-1893), Edvard Grieg (1843-1907) e Gustav Mahler (1860-1911). Quattro compositori che sono nati in diversi paesi (Germania, Russia, Norvegia e Austria) e che hanno vissuto nello stesso periodo storico, e sono particolarmente rappresentativi del movimento

romantico del XIX secolo.

Se Boccaccio ha vissuto in un'epoca di trasformazione, il periodo romantico ha preparato tutte le trasformazioni del XX secolo.

Isaiah Berlin ha detto: "Il Romanticismo incarna uno spirito nuovo e irrequieto, cercando di far esplodere violentemente le forme vecchie e restrittive, una nervosa preoccupazione con gli stati interiori della coscienza in perenne trasformazione, un’anelito all’illimitato e all’indefinibile, al movimento perpetuo e al cambiamento, uno sforzo per ritornare alle fonti dimenticate della vita, un appassionato sforzo di auto-affermazione individuale e collettiva, una ricerca dei mezzi di espressione di un implacabile desiderio di mete irraggiungibili”.

Ma se la struttura di quel movimento musicale, all'interno dell'edificio, è costruita con riferimenti armonici e subliminali a quei quattro compositori, c’è ancora un altro elemento: suoni di cavallette prodotti dal pubblico!

Sono disponibili per il download gratuito da Internet tre serie di suoni di cavallette, tre voci. Chiunque può riprodurre liberamente questi suoni col suo telefono cellulare personale, e può quindi partecipare al concerto-installazione.

Il movimento delle persone con suoni di cavallette agisce in contrappunto al secondo movimento della composizione musicale, che stabilisce ancora una volta un rapporto tra interno ed esterno, una nuova dimensione di "membrana".

Così abbiamo il concerto musicale *Decameron* in due grandi movimenti. Nel primo, tre voci. Nel secondo, quattro. In totale ci sono sette voci, come sette sono i personaggi femminili di Boccaccio. La loro unione con le tre voci presenti nei telefoni mobili - che possono entrare o lasciare l'edificio - forma i dieci personaggi di Boccaccio.

L'opera letteraria racconta un centinaio di storie, che sono piene di momenti legati all'universo sessuale e a questioni morali. Nella musica, abbiamo due movimenti di cinquanta minuti ciascuno, per un totale di un centinaio di minuti. Ma ogni movimento è composto da quaranta minuti di suono e dieci minuti di silenzio - come un riferimento a John Cage.

In questi dieci minuti di silenzio, la musica è l'ambiente, il discorso musicale sono le persone.

Mentre la musica all'esterno dell'edificio lavora con suoni del ventunesimo secolo, all'interno sono forti riferimenti al XIX secolo - con l'intervento dei telefoni cellulari, che sono elementi del XXI secolo.

Lo stesso principio strutturale è applicato ai film.

Uno dei film è progettato all'esterno dell'edificio, e l'altro all'interno. In realtà, sono - come per la composizione musicale - due movimenti dello stesso progetto.

Quello che è all'interno o all'esterno di noi.

Se la musica esteriore viene eseguita con elementi sonori dell'interno dei nostri corpi, e la musica nell'interno dell'edificio è elaborata a partire da elementi di opere già esistenti, musica *ready made*, di composizioni che ci definiscono come cultura, i film funzionano come una sorta di specchio di questo processo, formando una specie di labirinto di immagini.

Così, il film esterno è costruito con immagini tratte da un centinaio di film, un centinaio di storie i cui personaggi principali - che ci raccontano storie - sono sette donne e tre uomini, esattamente come stabilito da Boccaccio.

Sono tutti personaggi che hanno vissuto nello stesso periodo storico, il ventesimo secolo. Le donne sono Anna Magnani (1908-1973), Audrey Hepburn (1929-1993), Grace Kelly (1929-1982), Ingrid Bergman (1915-1982), Katharine Hepburn (1907-2003), Marilyn Monroe (1926-1962) Marlene Dietrich (1901-1992) e Romy Schneider (1938-1982). Gli uomini sono Alfred Hitchcock (1899-1980), Fritz Lang (1890-1976) e Humphrey Bogart (1899-1957).

Sono sette paesi diversi - basandosi sulla nazionalità di ogni personaggio, e considerando Grace Kelly come monegasca. Così abbiamo l'Italia, Inghilterra, Stati Uniti, Svezia, Principato di Monaco, Germania ed Austria.

Le cento storie segnano il cinema del XX secolo, che ha avuto un ruolo notevole nel plasmare l'immaginario collettivo, analogo a quello esercitato dal libro all'epoca di Boccaccio. E, così come con il libro nel Rinascimento, il film ha anticipato nel novecento la metamorfosi planetaria delle reti audiovisive del XXI secolo.

Ma sullo sfondo di queste cento storie, abbiamo l'immagine del pianeta Terra nel ventunesimo secolo. E con l'immagine della Terra, anche una terribile quantità di cavallette.

Storie, il pianeta e gli insetti divoratori: tre elementi fondamentali.

Gli antichi greci utilizzavano tre termini per designare il concetto di tempo: *aion*, *kairos* e *crono*.

Aion indicava una relazione di qualità, come quando abbiamo una sensazione del presente, o quando - come diceva il poeta brasiliano Vinicius de Moraes - qualcosa è "eterna finché dura". In realtà, Vinicius de Moares ha scritto sull'amore: "Che non sia immortale, dato che è fiamma. Ma che sia infinito finché dura".

Kairos ci dà la sensazione di un momento storico coinvolgente - come quando ci riferiamo a Roma antica al tempo di Giulio Cesare o il Rinascimento Italiano - o, se guardiamo la Terra dallo spazio, e abbiamo in mente un momento, senza una durata specifica.

Crono, a sua volta, ha coniato il nostro concetto di cronologia, che significa "una cosa dopo l'altra".

Le tre idee classiche di tempo - *aion*, *kairos* e *crono* - sono un forte riferimento alla struttura della *Teoria dei Segni* di Charles Sanders Peirce.

Peirce, geniale matematico e filosofo americano che visse tra il 1839 e il 1914, ha creato un metodo per comprendere la formazione del pensiero, che ha chiamato *Semiotica* - e che è totalmente diverso e molto più completo rispetto alla *Semiologia* di Ferdinand de Saussure.

In poche parole, per Peirce, un segno è composto da tre categorie logiche essenziali, di natura differente, che si verificano contemporaneamente - anticipando così la struttura logica rivelata dall'universo quantistico di Max Planck e Niels Bohr.

Peirce ha chiamato semplicemente queste tre categorie come *primità*, *secondità* e *terzità* – rispettivamente: la qualità, l'indice e il simbolo.

Mentre *aion* è qualità pura, *crono* è la natura indicale e *kairos* implica la ragione, l'inferenza.

Le tre categorie logiche di Peirce sono sempre presenti nel segno, il che significa un approccio logico estraneo al principio aristotelico del *terzo escluso*.

Come per la musica, i film lavorano in modo chiaro queste categorie segniche.

Le cento storie e il pianeta Terra, i film e la musica, ci coinvolgono costantemente nei tre tempi della Grecia antica, così come esprimono con chiarezza le tre categorie di Peirce.

Il film all'interno dell'edificio è terribilmente enigmatico. All'interno, nei nostri pensieri e nei nostri corpi, le scene drammatiche di uccisioni con droni, immagini erotiche del primo novecento, sciami di cavallette che divorano tutto nella loro scia e, ancora una volta, il pianeta Terra.

Tra il film all'esterno e quello all'interno, l'elemento di unità sono gli insetti.

Entrambi i film presentano sette elementi strutturali.

Sulle pareti della Casa Morra sono presenti due grandi disegni su carta.

Sono spartiti virtuali del concerto musicale e dei film.

Gli spartiti sono interamenti elaborati a tre dimensioni all'interno della Realtà Virtuale. Così come l'antica scrittura musicale convenzionale su pentagramma ha stabilito nella scrittura alfabetica il suo riferimento per eccellenza, impregnando il discorso musicale di una struttura logica fortemente gerarchica e gerarchizzante, la creazione di un ambiente di lavoro con una struttura logica completamente diversa, dove può operare anche la quarta dimensione - cioè il tempo - cambia il fondamento logico del discorso musicale.

Inoltre, una "veduta aerea" dello spartito, una fusione sonora e visiva, è disegnata sulla superficie bidimensionale della carta. In realtà, sono due grandi disegni su cui le persone sono invitati a redigere note, pensieri, osservazioni - perché si tratta di un momento storico.

Ogni traccia lasciata sui grandi fogli da disegno implica non solo l'inclusione di una "storia personale", ma anche una sorta di storia del nostro momento storico, a livello della città, del paese e del mondo.

Sul disegno, eseguito in linee nere, faccio interventi a tre colori: rosso, oro e nero - poiché erano i colori basilari nella preistoria, e perché oggi andiamo verso una post-storia, prodotta della grande quantità di informazioni accumulate in tutto il mondo.

Con la matita - che è grafite, pietra, interconnettore temporale - scrivo a mano in *calligrafia*, parola che deriva dalla fusione delle antiche particelle indoeuropee **kal* e **gerbh* indicando rispettivamente l'idee di *bello* e di *graffiare.* Scrivo due righe di testo, determinando tre campi sulla carta. La posizione delle righe è ottenuta grazie ad operazioni casuali.

Ogni frase è tratta da uno di sette libri: Dante Alighieri, William Shakespeare, Jorge Luis Borges, Luis Vaz de Camões, Fernando Pessoa e Gustave Flaubert.

Questa operazione sui disegni virtuali delle mie composizioni musicale è sempre presente nel mio lavoro da molti anni.

Così, musica e film sono un processo in dialogo. Si tratta di un concerto, un’installazione, film, partiture.

Ma ci sono altri componenti del *Decameron*.

La questione essenziale in Boccaccio è la storia. La storia come tecnologia del pensiero. Sotto la storia abbiamo inevitabilmente un accumulatore di memoria a lungo termine.

Anche se la storia è una tecnologia di organizzazione di informazione

articolata in termini predicativi e diacronici, non potrebbe mai esistere senza qualche tipo di accumulatore informativo.

Abbiamo vissuto una metamorfosi, nel corso di migliaia di anni, dalla pietra all'argilla, al papiro, alla pergamena e alla carta come accumulatori informativi.

La pietra è l'interconnettore temporale per eccellenza, mentre la carta è un ottimo interconnettore spaziale. Quando il mezzo di stoccaggio informativo era prevalentemente in pietra, la mobilità spaziale era relativamente ridotta, e la proiezione temporale era più intensa.

Le tavolette sumeriche hanno stabilito uno standard intermedio tra il tempo e lo spazio. La comparsa del papiro - e più in particolare in associazione con l'alfabeto fonetico - rese possibile il senso di unità spaziale in grandi aree territoriali. Questo è stato fondamentale per l'Impero Romano.

Quando Alessandria - allora il più grande fornitore di papiro - si disintegra, rapidamente entriamo nel cosiddetto periodo medievale.

Il lavoro del Boccaccio implica, oltre alla semplice lettura, anche l'immersione letteraria - una novità tecnologica fino a quel momento generalmente riservata ai pensatori monastici.

Questa immersione cognitiva implica il tempo libero.

Attraverso le tecniche di riproduzione permanente, l'alfabeto fonetico e la carta producono l'interconnessione temporale che fino ad allora era caratteristica della pietra, e anche una forte espansione spaziale. Per questo il mondo divenne, per la prima volta, un villaggio globale con le scoperte portoghesi nei secoli XV e XVI.

Ma l'emergenza della realtà elettronica nella seconda metà del ventesimo secolo ha progettato il tempo-reale: il non-tempo, l'eterno presente.

Aion sorprende ed elude *crono* e *kairos*.

Decameron è, nella sua essenza, lettura, scoperta e tempo.

Così, come parte di questo complesso universo intorno a Boccaccio, ho realizzato un saggio fotografico nelle cave di marmo della città portoghese di Borba, vicina al confine con la Spagna.

È interessante notare che la città di Borba ha un'antica relazione musicale con l'Italia.

Sono solo dieci immagini, come i dieci personaggi principali in Boccaccio. Ma sono il risultato della fusione di un centinaio di immagini, molte delle quali con grande sottigliezza, e l'inclusione di riferimenti alla pittura erotica europea del XVII secolo. Ma per trovare questi riferimenti è

necessario un lungo tempo di osservazione.

Dieci fotografie che richiedono un lungo tempo di osservazione, come delle specie di *yantra*, che riflettono, in un certo senso, il ruolo di interconnessione temporale della pietra.

Anche questo saggio fotografico è *Decameron*.

Oltre a questi elementi, e a questo testo, c'è un lungo assolo di flauto elaborato a partire da dati statistici del secondo movimento musicale - quello dell'interno dell'edificio.

Così, la musica elettronica si trasforma in musica acustica; lo spartito virtuale, realizzato in Realtà Virtuale, diventa una partitura convenzionale; l'elettronico è metamorfizzato nell'organico, nel respiro.

Un altro volto di *Decameron* è un poema. Il 21 settembre 2016 ho preso le prime cento pagine dei giornali in dieci paesi: Argentina, Brasile, Canada, Portogallo, Spagna, Germania, Francia, Stati Uniti, Svizzera e Italia. Sessanta sette di questi giornali sono italiani. Anche in questo caso, un riferimento ai sette personaggi femminili e ai tre maschili di Boccaccio.

La somma dei numeri della data del 21 settembre 2016 è 21.

2 + 1 + 9 + 2 + 0 + 1 + 6 = 21. 21 = 7 x 3.

Sette donne e tre uomini.

Su ogni pagina stampata dei giornali ho lanciato dei dati, che hanno determinato dieci parole.

Il momento storico di Boccaccio anticipa di poco quello di Brunelleschi. Se Boccaccio è sessantaquattro anni più vecchio di Brunelleschi, è quarantasette anni più giovane di Giotto.

Boccaccio si trova così al centro dell'universo della prospettiva piatta.

Per questo ho immaginato un cubo virtuale. Lanciando nuovamente i dadi, ho determinato la posizione delle parole sulla carta e la loro profondità - a seconda del risultato dei dadi - nel cubo. A seconda della posizione della parola nel cubo, la parola è più grande o più piccola.

Poi, la riproduzione presenta parole di diverse dimensioni sparse su una superficie bidimensionale.

Sono un centinaio di giornali, un centinaio di pagine di poesia, un centinaio di storie raccontate da mille parole, dieci per ogni pagina.

A differenza dalla struttura stabilita da Boccaccio, lineare e fortemente

ipotattica, che rappresentò una rivoluzione di linguaggio in quel tempo, ora le parole sono distribuite su un piano, come - in un certo senso - quel che succedeva nel cuneiforme e più tardi con i *carmina figurata.*

Così, sono un concerto in due grandi movimenti, due film, due grandi spartiti grafici, un saggio fotografico, un lungo poema e una composizione per flauto solo - dieci elementi, dieci storie, indipendenti e interdipendenti.

Tutti questi elementi sono *Decameron* - tutti sono, simultaneamente, un viaggio verso ciò che si trova sotto i sogni di Boccaccio.

Emanuel Dimas de Melo Pimenta

Venezia, 2016

Un speciale ringraziamento al mio caro amico Luca Alverdi, per il suo aiuto nella revisione grammaticale del mio testo centrale del mio libro Decameron.