

GIORGIO MAURO

LE VARIEGATE POSSIBILITÀ DEL SIGNIFICATO E IL D.N.L.P.

Abstract

An analysis of an object is, in itself, an enquiry in terms that are, simultaneously, both the means and the end of the research. This essay aims to provide an explanation of the process of the construction of the event, "Where sheep nest", studying the various theories which, when combined together, constitute its underlying structure. We begin with the idea of a 360-degree cataloguing of the object and everything involved with it, followed by a linguistic vision of the meaning of the object, taking cues from possible everyday situations and television shows, thus creating, through the use of words and the object itself, a series of absurd narratives, situations and circumstances. Example number one: a monkey, with a briefcase in his hand, has a turbulent relationship with a crocodile displaying decidedly audacious behaviour. Example number two: a video of a soliloquy by a man wearing a black jacket, a cowboy hat and a fake parrot on his shoulder.

Un'analisi dell'oggetto è, di per sé, un'indagine in termini essendo, simultaneamente, il mezzo e il fine di questa ricerca. L'articolo vuole essere una spiegazione del processo di costruzione dell'evento Dove nidificano le pecore, studiando le varie teorie che, unite tra loro, hanno costituito la sua struttura portante. Partendo da un'idea di catalogazione a 360° dell'oggetto e di tutto ciò che ne concerne, segue una visione linguistica del significato di oggetto, il tutto prendendo spunto da possibili situazioni quotidiane e da spettacoli televisivi creando, tramite l'uso della parola e dell'oggetto stesso, vicissitudini narrate, quadri e circostanze assurde. Esempio n°1: una scimmia, con una 24 ore in mano, ha un rapporto turbolento con un caimano delineando stati d'animo assai arditissimi. Esempio n°2: il soliloquio in video di un uomo vestito con una giacca nera, un cappello da cow-boy e un pappagallo finto sulla spalla.

Una visione totale di classificazione di esperienze porterebbe una serie di determinati quesiti imprescindibili. Se un uomo x entrasse in un salone (di una qualsiasi casa in qualsiasi momento storico) e prendesse come ordine della sua ricerca una totale classificazione degli oggetti circoscritti in quello spazio, incomincerebbe a guardare qualsiasi cosa gli si pone davanti in una maniera incuriosita e dettata da una predisposizione alla ricerca. Omettendo l'artisticità di tale ricerca, l'uomo-collezionista entra in un ordine di idee volto all'adempimento di quest'azione classificando tutto ciò con un metodo "scientifico". Quest'azione è una dinamica di pensiero semplice e fattibile con uno scopo preciso: *classificare gli oggetti del salone per il semplice gusto di schedare ogni cosa esistente in quello spazio per poi collezionare, dopo un'attenta scelta dettata da un gusto soggettivo, i "pezzi migliori"*. Se però entrassimo in un'altra modalità che va oltre questo pensiero, la situazione sarebbe assai diversa e probabilmente più articolata e complessa.

È possibile classificare l'immensa vegetazione degli oggetti come una flora o una fauna, con specie tropicali, glaciali, con brusche mutazioni, con specie in via di sparizione?¹

Jean Baudrillard (1929-2007) pone un quesito al quale non esiste una risposta certa. L'uomo potrebbe, dopo un calcolo impensabile ma possibile, sapere quanti oggetti esistono nel mondo oggettivo ma qualora questa catalogazione fosse più specifica entreremmo in un'utopia in termini. La classificazione di un oggetto non è da calcolare solo sotto un punto di vista quantitativo ma anche qualitativo, funzionale e soggettivo.

[...] Esisterebbero tanti criteri di classificazione quanti sono gli oggetti stessi: secondo le dimensioni, il grado di funzionalità (il loro rapporto con la specifica funzione oggettiva), secondo la gestualità a essi connessa (ricca o povera, tradizionale o no), la forma, la durata, il momento del giorno in cui emergono (presenza più o meno intermittente, e coscienza che si ha di essa), secondo la materia che trasformano (per il macinino del caffè è evidente, ma per lo specchio, per la radio, per l'automobile? Dunque ogni oggetto trasforma qualcosa), secondo il livello di esclusività o di socializzazione nell'uso (privato, familiare, pubblico, indifferente), ecc.²

L'oggetto è, quindi, un simbolo entro il quale viene a celarsi una dinamica ben più grande di quello che appare agli occhi. Ritornando al discorso dell'uomo x in un salone e, alla luce dei fatti sopra citati, bisogna prendere consapevolezza che quel salone è, ipoteticamente, un contenitore infinito di idee. L'occhio vede uno spazio che ha dei confini tangibili ma l'intelletto potrebbe cogliere le possibilità illimitate di tale spazio³; se, in seguito, uscissimo da quel fantomatico salone il discorso da *micro* muta in *macro* sotto un punto di vista spaziale, ma analizzando l'ipotesi qui enunciata cambierebbe da *macro* ad un *macro* elevato all'ennesima potenza.

Il fulcro principale di quest'idea non vuole essere la riuscita di una catalogazione globale di oggetti ma un'analisi di come determinati simboli nascondono intrinsecamente infinite sfaccettature narrative di un luogo, ad esempio: una bottiglia di vetro trasparente è posta su un tavolo di legno dentro una cucina dalla mobilia stile anni '70 del novecento. Ora, prendiamo la stessa bottiglia di vetro trasparente e mettiamola su una sedia in vimini sopra un piedistallo dentro

¹ J. Baudrillard, "Il sistema degli oggetti", pag. 5.

² J. Baudrillard, Op. Cit., pagg. 5-6.

³ In questo caso il mezzo che ha la facoltà di dare una creatività di pensiero illimitata è l'oggetto.

una stanza di venti metri quadrati con affisse sulle mura delle foto della stessa bottiglia vista da molteplici punti di vista. Immaginato ciò, abbiamo il minimo comun denominatore dato dalla bottiglia (sempre uguale in entrambe le situazioni) ma due diverse scene. Potremmo ulteriormente affermare che, nella cucina, la bottiglia era semplicemente un oggetto come tutti gli altri, invece nell'altra stanza era, in maniera indiscutibile, il soggetto principale dell'esperienza. Questo, in piccola scala, è un esempio di diversificazione significativa di un oggetto.

Le possibilità di cambiamento significativo di un oggetto variano in base ai concetti correlati ad esso; una bottiglia, pur essendo uguale a se stessa come immagine visibile, muta in relazione alle diverse storie create intorno al suo *status* oggettivo. Lo stesso discorso si può fare, con le dovute differenze del caso, anche nell'ambito teatrale e cinematografico, prendendo come esempio la figura di un attore.⁴ Un attore, essendo un essere umano, ha dei tratti somatici precisi che lo caratterizzano nella stessa misura in cui una bottiglia è formata da linee⁵ che, unite tra loro, creano la sua conformazione. Se l'uomo-attore recita prima una parte drammatica in una struttura narrativa ben precisa e, in seguito, recita una parte comica, rimane sempre l'essere umano riconoscibile dal suo DNA e dai suoi tratti caratterizzanti ma cambia il suo significato in relazione alla parte che ha recitato. L'uomo è "sempre lo stesso" ma ciò che rappresenta cambia.⁶

L'analogia tra una bottiglia e il mondo dello spettacolo ha un fine ben preciso, dato dalla moltitudine di possibilità di rappresentazione che il teatro, il cinema e la performance hanno. In tal senso, tra gli innumerevoli esempi che la storia ha "catalogato", il mio occhio vuole focalizzare la propria attenzione nei confronti di un gruppo di comici inglesi che ha cominciato il proprio percorso artistico alla fine degli anni '60 del XX secolo: i Monty Python. In particolare il lavoro da prendere in analisi è il loro *Monty Python's Flying Circus*⁷, una serie televisiva di 45 episodi, divisi in quattro stagioni, trasmessa all'epoca dall'emittente inglese BBC. Quest'opera rappresenta la condizione sociale, politica e culturale dell'Inghilterra della seconda metà del '900, trattando le vicissitudini quotidiane di una società in maniera irriverente, comica, con un taglio narrativo dedito palesemente all'assurdità. Nei Monty Python possiamo notare come una situazione normale, in una dogana ad esempio⁸, può mutarsi in uno sketch straordinario, dove i due personaggi (un agente doganale e un contrabbandiere di orologi svizzeri) creano una discussione riguardo il passaggio di una valigia piena di orologi provenienti da Zurigo. In una struttura narrativa del genere, bisogna partire dal presupposto che l'orologio svizzero è una merce illegale, quindi, il cambiamento di valore simbolico dell'oggetto muta la situazione in modo totale. Oltre la dote tecnica degli attori, il punto narrativo principale è il decentramento significativo della figura oggettuale. Un semplice orologio è alla pari di una bomba o di un carico di droga, ciò ricrea palesemente una realtà comica data dal semplice cambiamento di alcune regole della realtà quotidiana: in altre parole un'altra realtà dove l'oggetto orologio è un tabù. Il perno principale della forte comicità di questo sketch è il cambiamento di alcuni valori narrativi. Pensare ad un orologio svizzero come un oggetto pericoloso, sapendo il contrario, crea una situazione ludica e grottesca; qualora ci fosse stata una bomba dentro la valigia, la scena avrebbe sempre fatto ridere ma solo per il merito degli attori. Il cambiamento di valore dell'orologio dà alla storia un fattore d'assurdità fondamentale.

L'oggetto è, quindi, parte integrante di una struttura e nel caso narrato può risultare come il mezzo per il quale una storia muta e viene caratterizzata. La struttura della quale l'oggetto è partecipe è il mondo e tutto ciò che accade attorno ad esso. A tal proposito, aprendo una parentesi semiotica dell'oggetto, leggendo le prime nove proposizioni del *Tractatus logico-philosophicus* di Ludwig Wittgenstein (1889-1951) si possono capire determinati fattori esplicativi della realtà all'uomo circostante:

I *Il mondo è tutto ciò che accade.*

I.I *Il mondo è la totalità dei fatti, non delle cose.*

I.II *Il mondo è determinato dai fatti e dall'essere essi tutti i fatti.*

I.I2 *Ché la totalità dei fatti determina ciò che accade, ed anche tutto ciò che non accade.*

I.I3 *I fatti nello spazio logico sono il mondo.*

I.2 *Il mondo si divide in fatti.*

⁴ La differenza da prendere in analisi tra una bottiglia e un attore è la qualità che quest'ultimo deve avere per poter cambiare personaggio in base alla sceneggiatura richiesta. Ad una bottiglia non viene chiesto di avere delle doti tecniche in quanto una bottiglia non deve recitare una parte, e soprattutto, la bottiglia non è un essere pensante tale da dover apprendere una tecnica di rappresentazione. Una bottiglia essendo un oggetto non si pone il problema di qualità rappresentativa: una bottiglia è e basta.

⁵ Un'unione di linee che l'uomo traduce linguisticamente come "bottiglia".

⁶ Ovviamente sono pienamente conscio del fatto che un uomo non è mai uguale a se stesso essendo una parte integrante in una dinamica temporale. In questi termini anche l'oggetto non può prescindere dal tempo ma ha una durata "di vita" maggiore non essendo un essere organico. In entrambi i casi il loro punto d'unione è dato dalla loro relazione con il tempo ma in quest'ottica tutto sarebbe in relazione.

⁷ *Monty Python's Flying Circus Complete Series*, Sony Pictures, 2006.

⁸ *Monty Python, Op. Cit, The smlugger (il contrabbandiere)*, I stagione, puntata n°5, episodio 2.

1.2I Qualcosa può accadere o non accadere e tutto il resto rimane uguale.

2 Ciò che accade, il fatto, è il sussistere di stati di cose.

2.0I Lo stato di cose è un nesso d'oggetti (entità, cose).⁹

In un contesto del genere, gli oggetti che caratterizzano uno spazio visibile, se uniti tra loro, formano uno stato di cose che, a loro volta, esistendo di per sé creano un fatto. Il fatto è l'esperienza e l'oggetto è la tangibilità che rende visibile e reale ciò che è intorno all'uomo. L'oggetto esiste a priori, anche in mancanza di un soggetto, e la sua priorità principale è la possibilità di contenere intrinsecamente tutte le situazioni.

[...] 2.0I231 Per conoscere un oggetto, non mi è necessario conoscere le sue priorità esterne, - ma le sue priorità interne io devo conoscerle tutte.

2.0I24 Se sono dati tutti gli oggetti, con ciò sono dati tutti gli stati di cose possibili.

[...] 2.0I4 Gli oggetti contengono la possibilità di tutte le situazioni.¹⁰

Preso consapevolezza delle parole sopra scritte, capire l'importanza dell'oggetto (e di ciò che rappresenta) in qualsiasi struttura quotidiana è un'operazione basilare. L'oggetto è forma e in essa si celano illimitati significati e il calcolo delle possibilità dei significati è proporzionata alle infinite facoltà della mente umana a riguardo. Una bottiglia potrebbe essere un semplice oggetto di design, in un film giallo potrebbe essere l'arma del delitto e in un film comico potrebbe essere un mezzo per far ridere lo spettatore (stile Stanlio & Ollio), oppure potrebbe essere semplicemente una bottiglia sita nella propria cucina alla quale non abbiamo mai dato importanza; l'oggetto, in potenza, potrebbe essere tutto o niente ma le sue potenzialità hanno la facoltà di creare pensieri interessanti e costruttivi.

DOVE NIDIFICANO LE PECORE

Morfologia e regole

Per poter capire il lavoro *Dove nidificano le pecore* bisogna, in prima analisi, esaminare la struttura portante e le sue regole. L'evento si divide in varie fasi ben distinte tra loro.

I fase. Lo spettatore accederà in una stanza entro la quale troverà applicati su di un muro tre quadri 70x50 cm. e gli verrà chiesto in maniera esplicita, per mezzo di un cartello, di fissare attentamente le tre opere.

II fase. Dopo aver osservato i tre quadri, lo spettatore verrà invitato a dirigersi verso un uomo vestito in giacca e cravatta con tanto di cartellina in mano. Questi porrà una domanda sfogliando una scheda divisa per sesso e colore dei capelli (comprese le persone calve) aspettando una risposta che poi verrà appuntata. Nel foglio, oltre le domande, sono presenti anche le "vere" risposte.

III fase. Come detto in precedenza, dopo aver risposto alla domanda posta dall'uomo in giacca e cravatta si passerà alla fase successiva caratterizzata dalla visione di un video della durata di tre minuti. In un piccolo schermo è rappresentato un uomo seduto su di una sedia, con tanto di cappello da cow-boy e finto pappagallo sulla spalla, vestito con una giacca nera, camicia bianca e jeans. Il personaggio reciterà, leggendo, il saggio "Useless" "L'Hotel delle scimmie"; la copia del saggio verrà posta vicino allo schermo. L'intera azione sarà filmata da una telecamera nascosta diretta verso lo spettatore/concorrente.

IV fase. Armato di carta e matita, lo spettatore/concorrente si "avventurerà" nella ricerca dei tre complici per avere da loro le informazioni richieste.

V fase. Conclusa la ricerca, lo spettatore/concorrente dovrà tornare dall'uomo in giacca e cravatta per avere la risposta finale alla domanda postegli all'inizio del percorso.

Finite queste cinque fasi l'evento vero e proprio finisce.

Intraprendere una discussione

Dove nidificano le pecore è idealmente simile ad un macchinario. È una struttura che ha un loop predefinito dal creatore, ha un ritmo uguale ad un: 1-2 1-2 1-2... seguendo ipoteticamente all'infinito, senza mai cercare un proseguimento diverso dall'1-2. Mai trovare una successione logica, mai individuare il numero 3. Immaginiamo una mosca rinchiusa in un bicchiere o, per fare un esempio più consono, una discreta quantità di persone invitate in un luogo preciso ad un orario preciso per uno scopo preciso. Queste avranno un tempo prestabilito dal luogo che ha organizzato l'evento, ad esempio dalle 6 p.m. fino alla chiusura: calcoliamo una *tranche* di tempo di sei ore nelle quali gli invitati potranno vivere lo spettacolo nella maniera più "classica" possibile. Tutti gli eventi, artistici o meno, culturali e non,

⁹ L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, pag. 25.

¹⁰ *Ibidem*, pagg. 26-27.

hanno questa dinamica, può cambiare l'orario o la durata ma il risultato è sempre uguale a se stesso.¹¹ Il concetto qui enunciato non si esime da questa struttura sociale e temporale ed è proprio da essa che nasce il fulcro principale del lavoro: la presa di consapevolezza dello spazio e del tempo vissuti dall'astante e dall'opera, i quali diventeranno una parte integrante dell'altra.

In uno schema più chiaro:

1 è il tempo. 2 è lo spazio (o viceversa, è pleonastico).

Il macchinario è l'evento.

Seguendo l'esempio sopracitato, il tempo è quella fase che va dalle 6 p.m. alla chiusura del luogo. Abbiamo, quindi, delineato un inizio ed una fine. Lo spazio è l'involucro architettonico che ospita il tutto. Partendo dal presupposto che qualsiasi opera è uno spazio nel tempo, bisogna individuare un ritmo al *modus operandi* che, a sua volta, potrà essere crescente o decrescente, statico o variabile. In questo caso la modalità di esecuzione ritmica è, come detto in precedenza, un continuo loop: 1-2 1-2 1-2...

La scelta di adoperare un 1-2 come ritmo basilare è molto semplice. In *Dove nidificano le pecore*, l'astante è involontariamente chiuso nello spazio e nel tempo, in una cadenza uguale a se stessa; simile ad una mosca imprigionata dentro un bicchiere. Quest'ottica monotona non crea nulla di nuovo, anche fuori dall'evento lo spettatore vive nel tempo e nello spazio: la *quotidianità*. L'evento prende forma nel momento in cui entra la reale consapevolezza di questo ritmo, che da ordinario e quotidiano (la vita consueta) diventa stra-ordinario e, paradossalmente, unico (la "messa in mostra" dell'evento). Il segmento che va dalle 6 p.m. fino alla chiusura è un luogo che ha consapevolezza del "proprio" tempo. Prendere coscienza di ciò è parallelamente proporzionato al vivere l'esempio della mosca dentro il bicchiere dal punto di vista dell'uomo che l'ha rinchiusa avendo, quindi, la visione totale del momento, sapendo per certo lo spazio (il confine dettato dal bicchiere) e il tempo rimanente della "cavia". Una visione a 360° di quel micro mondo rinchiuso in pochi centimetri cubici.

Nello schema ritmico 1-2 (tempo-spazio) bisogna dar credito ad una variabile fondamentale per il proseguo dell'esperimento: l'essere umano e ciò che ne concerne.

La visione soggettiva dell'astante

Un altro scopo di questo lavoro, oltre a creare la consapevolezza di un segmento di tempo nel tempo per mezzo di uno spazio tangibile, è quello di inglobarvi sia l'uomo spettatore (che vive l'evento in un'ottica passiva) sia l'uomo astante dell'opera, quindi entità attiva del processo "vissuto", creando così uno spettatore/concorrente che partecipa in maniera attiva allo spettacolo, diventando esso stesso parte della "scena". Se la struttura 1-2 è imprescindibile ed oggettiva, la parte "umana" è inevitabilmente soggettiva e in questa soggettività entra il fattore variabile del caso. La caratteristica portante di questa "variabile umana" è quella delle diverse risposte di gradimento all'evento. Ogni entità risponde in maniera diversa nei confronti di un avvenimento che ha, nella sua struttura, la richiesta di dover intraprendere "forzatamente" un iter già prestabilito da terzi. Immaginiamo di invitare una persona in una casa e, senza avvertirla, le diciamo che qualora volesse continuare la serata deve giocare ad un gioco di società, mettendola nella condizione inequivocabile di scelta. Le risposte a questo accaduto sarebbero illimitate e, in alcuni casi, inaspettate. Del resto l'uomo non potrebbe mai immaginare e premeditare le conseguenti azioni di una mosca appena intrappolata in un bicchiere, se non il fattore di una prematura morte dell'insetto (il countdown).

Le diverse fasi dell'evento creano immediatamente una relazione tra spettatore e opera tanto da forzare l'azione soggettiva a servizio della struttura ludica della situazione. L'astante oltre a rispondere ad una domanda palesemente assurda deve, in seguito, entrare in una "caccia la tesoro" prendendo consapevolezza del fatto che non esiste nessun tesoro tangibile, nessun premio. La variabile non ha risposte certe e nello schema 1-2 ha la facoltà di creare diverse "decorazioni sociali",¹² tante quanto il numero delle persone presenti, senza mai mutare il ritmo del tempo e dello spazio.

Una microsocietà delineata in un tempo prestabilito

Un insieme organizzato d'individui è una società. Una popolazione, di qualsiasi demografia essa sia, è considerabile come un agglomerato di entità facenti parte di una struttura sociale dettata da regole e leggi. Riprendendo il discorso di *quotidianità* sopra enunciato, si può analizzare la vita ordinaria di qualsiasi uomo come un piccolo meccanismo a servizio di un macchinario più grande: la società umana. In essa vi sono abitudini, regole, lavori, compiti ecc. tutte azioni che, volontariamente o meno, sono al servizio di una struttura sociale.¹³ Qualsiasi appuntamento che un essere umano ha nella sua ipotetica agenda è rivolto alla società che esso vive,¹⁴ anche se in alcuni casi gli scopi sociali non

¹¹ In questo preciso caso è indifferente la qualità artistica dell'evento.

¹² Per *Decorazioni sociali* si intendono le infinite modalità di comportamenti relazionali tra esseri umani che, in un contesto del genere, altro non solo che semplici decorazioni simili a quelle di un quadro o di un'opera architettonica. Ma in quest'esperimento la *risposta umana* ha un valore analizzabile da non mettere in secondo piano. La valenza delle risposte umane non ha valore, esse possono avere più o meno qualità intellettuale ma ciò non ha importanza. Il fattore imprescindibile e di rilievo è il modo in cui l'uomo risponde non i concetti che porta avanti. L'uomo, in una condizione del genere, è simile ad una cavia di laboratorio.

¹³ La qualità della società odierna non è da analizzare in questa sede.

¹⁴ Tenendo conto del fatto che ogni azione che l'uomo (visto come singolo) fa, è la società stessa.

sono propriamente palesati. Alla luce di ciò, lo stesso *Dove nidificano le pecore* è parte integrante di questo ritmo, sarebbe una mera utopia affermare il contrario. La differenza che questo evento ha è basta sulla ricerca di una costruzione di un gruppo di persone (la maggior parte sconosciute tra loro) a servizio di un meccanismo microsociale. In questo lasso di tempo predefinito lo spettatore non è più spettatore ma concorrente di un'esperienza sociale simile alla quotidianità da lui vissuta fuori dall'evento. Entrato in una dinamica del genere, l'astante avrà dei compiti precisi per il proseguo dell'esperienza; inevitabilmente "la variabile umana" porterà diverse attitudini come risposta al dato oggettivo emesso dall'evento trovando, quindi, una somiglianza sociale tra l'esterno (la *quotidianità*) e l'interno (*D.N.L.P.*).¹⁵ Ad esempio, se un uomo risulta burbero e rude nella vita ordinaria la sua risposta all'evento sarà, nella maggior parte dei casi, il risultato delle sue qualità caratteriali che lo caratterizzano come essere umano.

Dentro lo spazio e il tempo, nel *D.N.L.P.* verrà a crearsi una microsocietà nella società. Tale dinamica è uguale a quella analizzata in precedenza riguardante uno stralcio di tempo nel tempo e uno spazio predefinito in uno spazio ancora più grande, in un infinito procedere (1-2 1-2 1-2...). In quest'esperienza microsociale esistono delle regole scritte, dei compiti da attuare, come nel quotidiano. La modalità è la stessa. Le "cavie" avranno atteggiamenti sociali definiti dal proprio *background* sociale e culturale rispondendo in maniere completamente diverse all'evento. Quale che sia la risposta esiste inevitabilmente un punto in comune tra loro: far parte del ritmo spazio-tempo (1-2) creando così una microsocietà (fatta di emozioni, pensieri, compiti ecc.) nella società. Per entrare più nello specifico, in *D.N.L.P.* siamo presenti alla creazione di una comunità di persone a servizio di una struttura oggettiva. L'essere parte attiva del procedimento rende l'uomo fattore fondamentale dell'esperienza, trovando così nella "variabile umana" un punto d'analisi costruttivo. Non a caso le domande poste nella II fase vogliono trovare, in questo senso, una relazione palese tra uomo e opera.

...In un ritmo dettato dall'assurdità

Osservare tre quadri con rispettive prese d'aria, oppure leggere un saggio riguardante una scimmia intitolato "L'Hotel delle scimmie" con un timbro (posto alla fine della pagina dal nome "Useless") che rappresenta l'inutilità del tutto, rispondere a domande a dir poco insensate e assurde catalogate in relazione al colore dei capelli e dal sesso e, infine, cercare dei dati pleonastici per avere la risposta a tali domande; tutto ciò pone l'astante in una situazione di estraniamento, incredulità e assurdità. Questo è *Dove nidificano le pecore*. I modi di comunicazione qui enunciati sono palesemente fini a se stessi l'uno con l'altro e il trovare una loro relazione risulterebbe un procedimento quanto mai inutile e poco pragmatico. Il messaggio, visto dal punto di vista dello spettatore, è fuorviante, insensato e cieco; questo meccanismo non ha un'utilità tangibile né tantomeno una possibile analisi. Vivere un loop permanente. Trovarvi un senso sarebbe un'azione controproducente, sarebbe come cercare un ago in un pagliaio senza avere la certezza di sapersi se esista o meno il fantomatico ago. L'unica possibilità meno assurda e più concreta è quella del vivere l'esperienza senza nessun secondo fine: essere attivi nella ricerca ma passivi nel cercare di capire un senso logico.¹⁶ Questa predisposizione passiva non deve essere vista come un atteggiamento negativo e di resa ma come una presa di coscienza dell'inesistenza di un nesso logico che in quasi tutte le strutture sociali presenti esiste, o almeno fa sì che vi sia un'esistenza parlata e magari mai esistita.¹⁷ Prendiamo ad esempio la televisione e in particolar modo il messaggio del mondo politico che giornalmente ci viene proposto in essa: l'uomo sa, o meglio immagina, che la cerchia politica ha una sua struttura, più o meno legale e cristallina, ma nella verità dei casi l'informazione trasmessa dal tubo catodico, essendo costituita da regole ben codificate, dà un'idea di politica, non l'idea; viene quindi imposta una congettura costretta in una non-libertà dell'informazione, creando una estraniamento da parte dell'esercente del prodotto televisivo e comunicativo in generale. In un panorama del genere viene a crearsi un circuito di persone chiuso che, successivamente crea una comunità accanita, disorientata perché male informata, dando luogo a vicissitudini dettate da un clima ignorante, anti-evolutivo e statico: una società disinteressata quindi pericolosa per se stessa. Il cittadino medio che ha facoltà di pensiero potrebbe avere un'opinione di ciò che accade nel mondo politico, creando a sua volta un proprio pensiero, ma non ha minimamente idea di ciò che realmente avviene dentro quel mondo. Si crea, così, un distacco tra il cittadino e il politico per mezzo di una comunicazione coatta e faziosa (strumentata anche dallo stesso politico). Viene, infine, attuata una logica parlata, basata su ciò che viene detto riguardo la politica e i politicanti, basata sulla creazione di falsi miti, basata su un'idea di morale religiosa, basata su leggi e codici predefiniti senza possibilità di discussioni, basata sul luogo comune e via discorrendo. Nella realtà dei fatti tutto ciò che viene propinato è interessante in proporzione alla qualità d'informazioni e immagini che giornalmente immagazziniamo: la qualità (e la quantità) dell'informazione inferta al popolo è rapportata alla sua inutilità perché priva di senso intellettuale ma piena della sola cronaca, l'unico stile giornalistico ad avere seguaci in qualsiasi campo sociale. Prendendo la consapevolezza di queste brevi parole si può capire come il sistema di comunicazione e politico (per prendere uno tra gli innumerevoli esempi)

¹⁵ Acronimo di *Dove Nidificano Le Pecore*.

¹⁶ In realtà un senso logico esiste e quest'articolo vuole essere una sua spiegazione.

¹⁷ In quest'esperienza il "nesso logico" non esiste, dal punto di vista dello spettatore/concorrente. L'unica logicità presente è la divisione in fasi dell'evento ma il cercare di trovare un nesso sarebbe un'azione inutile. Trovare, invece, un "senso logico" a questo lavoro sarebbe un pensiero costruttivo; come detto nella nota precedente, il senso logico esiste per il semplice fatto che queste parole sono state scritte in questo articolo. Il nesso logico (dal punto di vista dell'astante) è il cercare di dare una logicità e una coesione ai dati vissuti nel momento preciso dell'evento: *dare una risposta sensata alle azioni che si stanno svolgendo*. Quest'esempio è un procedimento che la mente umana fa sempre nella quotidianità. Il senso logico, invece, è un'analisi "a freddo" di quello che dovrebbe e potrebbe essere il *D.N.L.P.*: una critica e un concetto dettati dalla ricerca.

vive di un'assurdità in termini, non palesata, ma presente.

Ritornando a noi, alla luce delle parole dette, *D.N.L.P.* vuole essere un esempio in piccola scala di un'assurdità vissuta in larga scala, creando uno stile comunicativo volontariamente fuorviante, diretto e senza fronzoli usando un linguaggio ardito e ludico al servizio di uno scenario dedito all'assurdità delle situazione e dei personaggi, uno scenario presente, in maniera globale e omogenea, nel nostro impianto sociale vissuto quotidianamente. Non possiamo pensare di esimerci dal tempo, sarebbe un errore fatale e un'operazione quanto mai impossibile. Il comporre parole del genere trova ovviamente una logicità al tutto, una logicità che ha come centro del discorso un meccanismo assurdo. Un ossimoro in termini. E da questo potremmo ricominciare la discussione creando idee diverse e concetti opposti a quelli enunciati.

BIBLIOGRAFIA

J. Baudrillard, *Il sistema degli oggetti*, Bompiani Tascabili, 2009.

J. Baudrillard, *Cyberfilosofia*, Mimesis, 2010.

J. Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, Giunti.

L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, Piccola biblioteca Einaudi, 2009.

Ferdinand de Saussure, *Corso di linguistica generale*, Laterza.

FILMOGRAFIA

Monty Python, *Monty Python's Flying Circus Complete Series*, Sony Pictures, 2006.

