

LA SCACCHIERA DELL'ARTE di Massimo Tartaglione

L'artista a cui è dedicato quest'ultimo numero di *Infiniti Mondi* è Mario Persico, una figura di notevole rilievo nel panorama dell'arte italiana della seconda metà del '900 e dell'inizio del nuovo secolo. Persico è nato nel 1930 e la sua consistente produzione testimonia di un itinerario che non ha rinunciato alle opzioni di ricerca, anche nelle forme delle sperimentazioni d'avanguardia e tuttavia non ha mai ceduto all'effimero succedersi delle mode ed ai richiami di un certo mercato dell'arte che quelle mode, in larga parte, ha promosso ed alimentato, creando così un clima di conformismo al quale più d'uno si è allineato, sotto le spoglie della modernità e dell'innovazione. Le opere di Persico che accompagnano le pagine della rivista appartengono esclusivamente all'ambito grafico, la motivazione di questa scelta non risiede solo nell'impossibilità di dar conto in maniera esauriente dell'attività dell'artista ma anche nella specifica importanza che egli ha attribuito a questa forma espressiva, considerandola un articolato canale di sperimentazione e non un semplice corollario del lavoro pittorico. Basterà ricordare che Persico è stato tra gli animatori e gli attivi collaboratori delle riviste *Documento Sud* nel '59 ed in



L'ARTISTA
DEL
MESE **Mario
Persico**

seguito di *Linea Sud* dal '63 al '67, diretta da Luca, che già era stato tra i protagonisti della precedente esperienza. Persico contribuì a entrambe le pubblicazioni come redattore e come grafico, in particolare portò avanti insieme a Stelio Maria Martini, su *Linea Sud* una linea di ricerca nell'ambito della poesia visiva. A rafforzare questo riscontro di carattere storico contribuisce il nucleo di grafiche che sono qui riprodotte, dalle quali risulta evidente una consistente ampiezza di strumenti espressivi, utilizzati con una padronanza che non è esclusivo dominio delle tecniche grafiche, ma rappresenta un ampio campo di interessi poetici ed



espressivi, all'interno di una cornice di coerenza nell'affrontare temi come la condizione umana, la pretesa di un progresso tecnico ottimistico e illimitato, la funzione stessa dell'arte.

Alcuni lavori sono caratterizzati da un'asciuttezza che diventa persino durezza nel rigore del monocolore, nell'alternarsi delle campiture nere e bianche dove lo spazio per le mezze tinte

è assente. A questo sviluppo in piano fa quasi da contraltare una fitta selva di brevi segni incrociati in una trama di sfondo, che suggerisce l'idea corrosiva di uno slabbramento o nella disposizione in segmenti paralleli di una materia asciutta. Anche nell'utilizzo del colore le tinte spesso tenui e quasi rarefatte acquisiscono un sapore di ironico straniamento confrontate con le figure mostruosamente alterate del primo piano.

Rispetto a queste figure ed agli oggetti delle opere di Persico si è spesso parlato di un elemento ludico e di riferimenti al Dada, ricorrenti nelle sue opere, ma la critica più avvertita ha segnalato che siamo molto lontani dagli ingenui slanci vitalistici, dal gioco come irrefrenabile e primitiva pulsione all'esistenza e direi anche come più amara *cupio dissolvi* rispetto alla perdita di senso. Per Persico il gioco è molto lontano dall'ingenua allegria,

agisce, attraverso il grottesco, con un'azione di lucida demistificazione dei meccanismi della civiltà dei consumi, della vorace razionalità tecnologica che assimila ed omogeneizza le differenze e dello svilimento dei rapporti umani.

I segni grafici di Persico sono sempre estremamente mobili, si dispongono in tracciati aperti all'instabilità della deformazione, alla deviazione rispetto ad un andamento prevedibile e preordinato, ne scaturiscono personaggi che nelle loro forme mostrano un'attitudine alla trasformazione metamorfica, oggetti ridotti al livello del biologico e dell'organico. All'interno di questa visione non è possibile separare ciò che di continuo si compenetra e muta, come invece pretende la strutturazione normativa della sfera tecnologica e industriale. C'è un'opera qui presentata, particolarmente significativa; mostra una scacchiera posta in verticale, già nel 1962 Gillo Dorfles notava, a proposito di Mario Persico, che il gioco con la scacchiera dell'arte è il gioco sulla scacchiera dell'esistenza. I pezzi del gioco sono disposti su una sorta di mensola e dietro si trovano frammenti di appunti, di schemi indecifrabili, l'immagine ricorda quasi l'angolo di uno studiolo rinascimentale, anche la tecnica nella chiarezza delle linee, nella precisione delle ombre che ruotano esatte rimanda alla grande tradizione artistica italiana, ma del principio ordinatore antropocentrico, del gioco che fa del determinismo previsionale la sua norma è rimasto molto poco. Al suo posto un altro gioco nel quale i riquadri della scacchiera sono diventati girevoli e sulla superficie ormai scompagnata e irregolare tra lettere, numeri e frammenti di strane macchine è proiettata la forma enigmatica di un pezzo del gioco stesso.



