

DOPO L'ARTE. L'ESPLOSIONE DELL'IMMAGINARIO E L'ESTETIZZAZIONE DELL'ESISTENZA

VINCENZO SUSCA
UNIVERSITÀ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3

Abstract – The advent of the metropolis in 18th century Europe engendered a progressive process of aestheticization of the existence that radically altered the status of the image and the imaginary in our societies. Begun with the invention of Kitsch, Art Nouveau and mass media, radicalized by means of twentieth century artistic avant-garde and then by the counter-cultures, nourished by pop art, celebrated by television, it now seems to take place in the plots of digital life: among stories, reels, snaps and memes, or where the masses of the past are transformed simultaneously into art, artist, spectacle, information and object of consumption. Thus, while we witness the emancipation of the public Nietzsche, Benjamim and McLuhan dreamed of, we also see its definitive and voluntary alienation.

Keywords: Imagery; everyday life; aesthetics; digital culture

Per il professor Gilbert Durand, cento anni dopo la sua nascita (1921-2012)

L'arte contemporanea è contemporanea solo a se stessa. Non conosce più trascendenza verso il passato o il futuro, la sua unica realtà è quella della sua operazione in tempo reale, e del suo confondersi con tale realtà.

Jean Baudrillard, *Il Patto di lucidità o l'intelligenza del male*, 2006

A volte, è necessario riavvolgere il nastro della storia per comprendere pienamente l'immaginario e le immagini del presente. Per chi scrive, si tratta di una regola imprescindibile, valida in ogni tempo e ancor di più nei periodi di crisi e di mutazioni come quello che stiamo attraversando in modo convulso da qualche lustro. Nel momento in cui si stanno compiendo dei processi paralleli, tra loro eterogenei e per certi versi contraddittori, che affondano le radici nel passato, è urgente coglierne il risultato paradossale analizzandoli nella loro interezza, tramite un punto di vista che tenti di rintracciarne l'avvento passo dopo passo, fino all'incidente provocato dalla loro sovrapposizione, compenetrazione, anche se forse sarebbe meglio scrivere dal loro scontro frontale. Da tale subbuglio "l'esplosione dell'immaginario" annunciata da Gilbert Durand assume un senso e una qualità dirompente (1963), tanto da legittimare la metafora di una "epidemia visuale" (La Rocca 2018).

Rinunciamo da subito alla *suspense* per entrare nel vivo delle questioni ivi sviluppate per investigare lo statuto dell'immagine nel Ventunesimo secolo attorno ai seguenti assi: la tecnica, la comunicazione e l'arte tra le società moderne e la cultura contemporanea, segnata com'è dalla proliferazione di reti, dai linguaggi digitali, dall'estetizzazione dell'esistenza e dalla crisi dell'umanesimo e del suo cardine, l'individuo autonomo e separato, nell'ambito di un carnevale debordante ogni cornice spazio-temporale.

Cosa ne è dell'essere umano in un tempo caratterizzato dalla prevalenza del mondo degli oggetti, dei media e delle informazioni su quello dei soggetti? Come interpretare l'effervescenza delle reti sociali, la vivacità delle culture urbane ed i loro multipli eccessi laddove si afferma perentoriamente, ovunque, una forma di alienazione e di reificazione generalizzata della vita? Che ne è dell'arte e di quella che è stata a lungo chiamata folla in un paesaggio ridisegnato dalle *stories*, dai *selfie*, dagli *sticker*, dai *meme*, dai *reels*, dagli *streaming* e da ogni altra forma comunicativa che confonde o inverte la relazione tra l'opera e il pubblico?

1. Il monopolio della bellezza

Ormai da un secolo, a partire dalle performance dadaiste e dalle provocazioni di Marcel Duchamp, il bello è esondato dalle cornici in cui era stato gelosamente custodito per tanti secoli, scorrendo verso i rivoli dell'esistenza ordinaria nel mentre le roccaforti dell'arte e delle accademie iniziavano a soffrire di anemia, additate da vari movimenti – surrealisti, futuristi, situazionisti, punk... – come dispositivi autoritari e vetusti, da abbattere, oltraggiare e superare. Due scene cinematografiche sono in tal senso emblematiche: l'irriverente e spensierata corsa nei corridoi del Louvre dei giovani protagonisti di *Bande à part* (Godard 1964), indifferenti alle opere che si lasciano alle spalle sghignazzando; l'invasione barbarica del museo di arte Moderna di Gotham City, con tanto di bombolette spray e musica, danze guittesche e musiche maleducate, da parte di Joker e dei suoi scagnozzi in *Batman* (Burton 1989). Tali sequenze completano in qualche modo l'opera contro l'opera avviata da Filippo Tommaso Marinetti nel suo *Manifesto del futurismo* pubblicato su "Le Figaro" il 20 febbraio del 1909, dove invitava con dissacrante furore a "distruggere i musei, le biblioteche, le accademie d'ogni specie".

Il museo è stato la punta di diamante della cultura occidentale e moderna, ma anche uno strumento controverso e contraddittorio. Se esso svelò, già in età ellenistica, la sua funzione di isolamento, conservazione ed esposizione del bello, separandolo da tutto il resto, con l'assunto secondo cui ciò che dimora fuori delle sue pareti è meno nobile di quello che custodisce al suo interno, solo negli ultimi secoli si è distinto come il luogo per eccellenza atto a disgiungere l'arte dal quotidiano, il patrimonio culturale dall'esistenza ordinaria, la cultura alta da quella bassa, il centro dalle periferie.

La riflessione proposta tra queste righe è innescata esattamente dal corto circuito di un siffatto sistema, nel momento in cui, con la complicità dell'industria culturale e delle scene urbane, le istituzioni artistiche non detengono più il monopolio della bellezza, che anzi sfugge loro con insistenza, laddove l'opera è accolta e digerita nel grembo della vita quotidiana (Benjamin 2000) – diventa vita quotidiana. In questo scenario, secondo Yves Michaud, il bello, in una sorta di stato gassoso, come l'opera nebbiosa proposta da Lara Favaretto all'ingresso dell'ultima Biennale di Venezia, si manifesta con esorbitanza in luoghi inediti, a volte persino nei musei (2007)! In sintonia con altre dimensioni della sfera pubblica, dalla politica alla moda passando per la musica, esso sgorga dai margini urbani e non dai piani alti – come intuito brillantemente da Giorgio De Finis negli ultimi anni con le sue iniziative presso il MAAM, il Macro e il Museo delle periferie – lampeggia tra le rovine, irrompe dal basso, tra l'*underground* e la vita senza qualità descritta da Robert Musil, Thomas Mann, Gustave Flaubert, Fëdor Dostoevskij, Guido Gozzano, Luigi Pirandello e William Burroughs, inscenata dal cinema di Bernardo Bertolucci, Pedro Almodovar, Wes Anderson e Michel Gondry, così come, recentemente, dal film *The Square* di Ruben Östlund (2017), immortalata dalle foto e dalle opere di Man Ray, Andy Warhol, Martin Parr, Miss Tic e Madame passando per Oliviero Toscani, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring e Anna Maria Maiolino. Senza tracciare una genealogia del genere, sarebbe impossibile cogliere adeguatamente il senso di Instagram, Snapchat e Vimeo, così come delle parate urbane, degli youtuber, *streamer* e *influencer*.

Siamo al cospetto di un cambiamento di paradigma che solo da qualche anno comincia a svelare, vagamente, le proprie sfumature. Esso deriva da una lunga opera di riappropriazione e rielaborazione societale, una sorta di *détournement* universale, dove si realizzano e convergono in modo sorprendente – non senza sorprese – l'estetica relazionale studiata da Nicolas Bourriaud (2010), l'arte espansa preconizzata da Mario Perniola (2015) e l'etica dell'estetica esplorata da Michel Maffesoli (2017). Si tratta, come cercheremo di suggerire, non tanto di aggiornare la storia sociale dell'arte delineata da Arnold Hauser (1964), quanto di prendere atto di una "morte dell'arte" che coincide, oltre l'interpretazione di Hegel (2017), al di là del bene e del male, con l'estetizzazione del quotidiano. Per quanto insopportabile ciò

possa sembrare agli occhi degli artisti o degli intellettuali, questo contenuto osceno, secondo i termini cari a Jean Baudrillard (1984), è probabilmente la novità più esorbitante del nostro tempo. D'altra parte, fastidioso, inedito e insidioso quanto si voglia, un fenomeno del genere non sfugge allo sguardo e alla comprensione di chi riconosca il senso e le origini dell'arte a partire dalle radici greche fino alle superfici contemporanee passando per la svolta barocca così come studiati da Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Marshall McLuhan, Giorgio Agamben e Alberto Abruzzese.

In accordo con l'ipotesi suggerita da Heidegger, il ruolo cardinale dell'arte consisterebbe nel disvelare il vero, portarlo alla luce, lasciarlo risplendere (2000). La bellezza è esattamente quel trarre alla luce la verità, anche e soprattutto quando è insopportabile. Per questo l'immaginario artistico più degno di nota è stato sempre associato con ciò che perturba e infastidisce, con qualcosa di spaesante e scioccante, come insegna Walter Benjamin e aveva preconizzato già Platone evocando il "divino terrore" per apostrofare gli effetti dell'arte.

Senza ombra di dubbio, dall'estetica diffusa che avvolge la cultura contemporanea irrompono prepotentemente sostanze e pulsioni terrificanti. Le sue performance stravaganti, le pratiche scomposte che ne distinguono le gesta, i suoi giochi carnevaleschi, anche e soprattutto laddove appaiono camuffati sotto forma di forme effimere come le *stories*, i *meme* o i trend più triviali di Tik Tok per quanto riguarda la cultura digitale, oppure gli *stencil*, le *tag*, le *flash mob* o gli *after* senza fine caratterizzanti la vita urbana, sprigionano sensibilità dissidenti nei confronti delle *élite* e dello *status quo*. Non a caso, esse accolgono agevolmente nel proprio grembo movimenti contestatari come *Black lives matter*, le sardine italiane, #metoo, i gilet gialli francesi, #forabolsonaro in Brasile, *Fridays for Future* di Greta Thunberg...

In modo curioso e sintomatico, la vita quotidiana emergente dalle reti digitali alle strade manifesta un atteggiamento a prima vista incoerente nei confronti dell'ordine istituito, che oscilla tra la più piatta adesione ai suoi principi e un irriverente spirito sovversivo. In realtà, è esattamente dalla coincidenza dei due piani che sorgono, lungi dalla logica della dialettica, quegli immaginari in grado di fotografare e accompagnare l'avvento della nuova carne, oltre le cornici politiche, socio-antropologiche ed estetiche dell'umanesimo e della modernità. Questa congiuntura è incomprensibile a partire dal modello basato sull'opposizione tra l'emancipazione e l'oppressione del soggetto, giacché assistiamo esattamente alla sua giubilante dissipazione, tanto più vivace quanto più spettacolarizzata ed esposta in quanto opera d'arte.

2. Del mostrare

Rileggendo lucidamente le pagine della storia occidentale dal Rinascimento in poi, possiamo constatare quanto la magnificenza dell'arte sia stata plasmata a discapito del reale, ponendo l'esistenza ordinaria ai margini della scena, ridotta alla funzione di forza lavoro, pubblico da educare e nel migliore dei casi da distrarre nelle pause della produzione economica e della riproduzione sociale. I capolavori delle accademie, dei musei e delle gallerie sono pertanto il risultato di una sorta di crimine, un delitto imperfetto, dato che la sua vittima è lungi dall'essere morta. Anzi, a mo' di Frankenstein, ha assunto un'altra forma e conduce una vita diversa da quella prevista da chi pensa e governa la società. Si tratta, in effetti, di esistenze per certi versi mostruose, così come l'*eXistenZ* evocata dalle premonizioni visionarie di David Cronenberg (1999).

"Il vecchio mondo sta morendo, quello nuovo tarda a comparire. E in questo chiaroscuro nascono i mostri", scriveva Antonio Gramsci nella cella in cui era imprigionato dal regime fascista (1975). Probabilmente, il mostro per eccellenza della nostra epoca è incarnato in tutti noi, diffuso ovunque, a manifestare una sorta di effetto perverso della democrazia. L'etimologia

del termine è in tal senso istruttiva: dal latino *mònstrum*, prodigio, cosa straordinaria, fenomeno contro natura in grado di avvertire rispetto al volere degli dèi. Si tratta di un ibrido che da un lato cristallizza in modo inquietante e mortifero ciò che è obsoleto, mentre dall'altro, scandalosamente, preannuncia l'insorgenza di qualcosa di inedito e spaventoso.

Il mostro espone, esibisce, *mostra* esplicitamente una metamorfosi in corso d'opera. Nello specifico, assistiamo con panico e stupefazione, in uno stato oscillante tra lo shock e l'incantesimo, al risultato della compenetrazione tra l'opera e il pubblico, il sistema degli oggetti e i soggetti, l'organico e l'inorganico. Siamo nel *crash*, siamo quel *crash*. Non a caso, l'omonimo e pionieristico film di Cronenberg del 1996, che inscena l'eroticizzazione oscura e il fascino morboso emanati dall'incontro ravvicinato tra corpi e macchine, è stato recentemente riproposto al Festival del cinema di Venezia in una versione restaurata (2019).

Sono trascorsi tre secoli da quando l'intervallo in questione ha iniziato ad essere ridotto in modo tanto drastico quanto esponenziale. La fondazione delle metropoli nell'Europa del Settecento, l'industrializzazione, l'avvento delle masse, l'elaborazione di strategie e dispositivi per integrarle nel sistema e plasmarne l'esistenza tramite macchine, sistemi educativi, estetici e spettacolari, con la correlativa espansione del sistema degli oggetti e dei paesaggi mediatici, hanno innescato la mutazione antropologica e sociologica che oggi possiamo rinvenire sulla scia di processi tanto divergenti nel loro senso quanto interdipendenti e contemporanei, persino coesenziali: alienazione, reificazione ed estetizzazione, divenire opera del pubblico.

In fabbrica si sperimenta la più importante e decisiva commistione tra gli esseri umani e le macchine, così come l'inversione della loro priorità a favore di queste ultime. Nei caffè, nei bar e nei *salon* scorgiamo i primi bagliori della spettacolarizzazione del quotidiano definitivamente compiutasi negli ultimi quarant'anni tra le scene danzanti, la *pop culture*, la televisione-realtà, la strada e le reti sociali. Lì risiedono i prodromi della socialità contemporanea in quanto gioco di maschere e anche della moda come sistema fondato sull'effimero, la messa in scena della vita e la metamorfosi perpetua. I *passages* parigini, le esposizioni universali e i grandi magazzini sostanziano, dal canto loro, il feticismo della merce (Benjamin 2000/b), diffondono nel paesaggio urbano fantasmagorie pronte ad accogliere sogni, nutrendo così il desiderio e la possibilità di ricreare il mondo a partire dall'immaginazione, con un accento rivolto alle passioni e alle emozioni zampillanti dal vissuto collettivo nel suo aspetto sensibile e mondano.

Sarà in seguito la fotografia, prima del cinema, della televisione e di reti come Instagram e Flickr, ad incalzare la dislocazione del bello dalle cattedrali dell'arte alla vita quotidiana, a puntare i riflettori sul presente e ad estendere alla vita quotidiana i privilegi dell'estetica e dell'estetizzazione. I primi foto-ritratti, gli album di famiglia e gli scatti che celebrano gli eventi straordinari della vita di donne e uomini emergenti dalla folla, dai battesimi ai compleanni, sprizzano già gli ebbri bagliori di un corpo sociale pronto a fare di sé spettacolo, attore ed estetica al di là e al di qua dell'arte. *Stories ante litteram*, essi prefigurano, nel bene e nel male, la mediatizzazione dell'esistenza pienamente realizzatasi nei nostri giorni, laddove i paesaggi mediatici, in costante rapporto di reversibilità con il mondo fisico, divengono il territorio principale che abitiamo, il luogo da cui proveniamo. In un siffatto paesaggio, l'identità digitale precede ed eccede il nostro corpo, a favore di una carne elettronica che non rappresenta una sintesi tra l'umano e il non-umano, quanto un'altra forma di vita vorace, eccessiva e proliferante di cui siamo al contempo i creatori e le creature: opere.

“Don't hate the media, be the media”, proclamava alla fine del secolo scorso Jello Biafra. Il motto, in seguito adottato dalla rete indipendente Indymedia, creata a Seattle nel 1999 per sostenere le proteste del movimento no-global contro la World Trade Organisation, è ormai iscritto, con esiti inattesi, nella nostra pelle: siamo *media* nei *media*, *data* a disposizione di un neo-capitalismo dell'informazione dalle mani invisibili e i poteri smisurati, cuori pulsanti dei *mediascape*, ma al contempo mere interfacce di algoritmi in grado di anticipare e dirigere i

nostri pensieri. Nella condizione digitale, tra i *tweet*, gli *artwork*, i *trend*, i *repost*, le pose fotografiche, i montaggi, la *fanfiction* e tutte le altre performance *do it yourself* che distinguono la cultura elettronica siamo tutti celebrità e schiavi, consumatori e merci, artisti ed opere (Attimonelli, Susca 2020).

3. Genealogia dell'industria culturale

Lev N. Tolstoj è stato il primo a constatare, attorno alla metà dell'Ottocento, quanto l'arte, al pari del linguaggio, possa rivestire il ruolo di mezzo di comunicazione, con il compito di esprimere il sentire comune e di corroborare i legami di ogni determinata epoca (2010). La genealogia dell'industria culturale, nel frattempo, ci ha condotto ben oltre: tra la fotografia e il cinema, la televisione e il web, la comunicazione si è dapprima sovrapposta all'arte (Abruzzese 2001), per poi inglobarla, fino a tradursi in arte, farsi opera senza opera, celebrazione dell'essere-insieme nel suo aspetto più effimero, ad alta densità emotiva. In effetti, a realizzarsi non è lo scenario auspicato da Richard Wagner, una sorta di sodalizio tra il genio e la plebaglia in grado di incarnare lo spirito di un popolo (2003), ma qualcosa di ben diverso che modifica radicalmente i tratti del popolo, dell'artista e dell'arte sia singolarmente, sia nel loro rapporto. A titolo di esempio, basti prendere atto della differenza strutturale tra la cultura popolare e la *pop culture*, le avanguardie storiche e *Hollywood*, gli *happening* e i *flash mob*, gli autoritratti e i *selfie*, le provocazioni di George Grosz, Hans Bellmer o Marina Abramovic e i *meme*.

Tutti gli stravolgimenti estetici e sociali sotto i nostri occhi sono iniziati, secondo Walter Benjamin, allorché con la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte, tra la fine dell'Ottocento e la prima metà del Novecento, il pubblico ha smesso di recarsi in pellegrinaggio verso i musei e le altre cattedrali del bello, ricevendo il dono dell'arte *chez soi*, a casa, nel proprio grembo (2000). Da allora in poi, il rapporto tra le masse e l'arte non è stato più presieduto da una funzione pedagogica impostata su uno spirito reverente, ma da una sorta di edonismo in cui l'atteggiamento distratto e giocoso prevale sulla concentrazione, relativizzando, con un vero e proprio atto di profanazione, la sacralità dell'opera. Il loro scambio simbolico smette così di articolarsi attorno all'offerta del piacere estetico contro l'integrazione sociale – bellezza *versus* adesione al sistema – quindi su una sorta di sacrificio in ossequio all'arte, mentre si adagia progressivamente sul divertimento del pubblico nel manipolare ludicamente opere, rese progressivamente orpelli atti ad estetizzare il quotidiano, *design* domestico, soprammobili di cui il valore non consiste nella tradizione, nell'autenticità e nella qualità intrinseca che recano in sé, bensì dalla duttilità nell'assecondare desideri, usi e costumi dei fruitori.

La dinamica dell'arte dalla fine del Settecento ad oggi, nel suo legame col sistema dei *media* e delle merci, segue pertanto una cadenza precisa: diffusione collettiva, digestione e metabolizzazione societale, confusione con il pubblico. Essa implica come snodo fondamentale la pratica del consumo, che da un lato la allinea al resto della produzione commerciale, rendendola un oggetto tra gli oggetti, mentre dall'altro la consegna nelle mani delle persone comuni, attribuendo loro l'ultima parola, ovvero l'atto ricreativo. Per interpretarne la natura, è utile avvalersi dell'intuizione espressa da Marx nei *Grundrisse* sul *finish* in quanto gesto finale del consumatore (1964), in grado di rinnovare dal basso la produzione, sintonizzandola con il ritmo della vita – come se fosse una sua emanazione diretta. In termini estetici, ciò corrisponde contemporaneamente a trasformare il pubblico in artista, opera d'arte e bene di consumo. Tale tocco finale, causa ed effetto principale della cultura digitale, scatena una metamorfosi socio-antropologica che accoglie in sé e irraggia i riflessi di immaginari multipli, dai mondi delineati da Franz Kafka fino a Mark Ryden e Marion Peck passando per le visioni *Dada*, futuriste e surrealiste, includendo le iconologie del kitsch, della *pop art* e della *fan culture*.

La storia del pensiero moderno e contemporaneo, da Marx (1964/b) a Michel de Certeau (2010) e Alvin Toffler (1987), secondo diverse sfumature, ha valutato l'intervento in esame come una sorta di "consumo produttivo", utile ad assegnare un ruolo attivo a figure considerate storicamente delle mere destinatarie di merci, spettacoli o informazioni. In ambito mediologico, la facoltà ricreativa delle culture elettroniche è stata descritta, limitandoci a qualche esempio significativo, con espressioni come *fan fiction* (Jenkins 2007), *performance* (Valeriani 2009), *ricombinazione* (Berardi, Sarti 2007) o *remix culture* (Lessig 2009). Sugeriamo di interpretare tale svolta con la chiave di lettura della ricreazione (Susca 2008), nel doppio senso della parola: costituire qualcosa di nuovo a partire da ciò che già esiste tramite citazioni, riappropriazioni e finanche distorsioni; distrarsi, divertirsi, intrattenersi.

I comportamenti e i fenomeni che determinano le forme elementari della cultura contemporanea sono, in effetti, innegabilmente animati da vocazioni ludiche e spettacolari, impregnate a loro volta di ben altre sostanze rispetto a quelle riconducibili alla logica della produzione e del progresso di stampo moderno, così come, più in generale, alla *vita activa* analizzata in modo esemplare da Hannah Arendt (2017). Si tratta non solo e non tanto di manifestazioni irriducibili alla *ratio* occidentale dal Rinascimento alla seconda metà del XIX secolo, quanto di eventi emblematici in grado di attraversarne i confini e destrutturarne gli assi e le ideologie, a partire dal suo *pivot*: l'individuo razionale e disgiunto da ciò che lo circonda (Maffesoli 2008).

4. Dissipazione ed estetizzazione del soggetto

A ben vedere, i riti, i miti e le forme comunicative del nostro tempo, lungi dall'esaltare l'individuo, sono invece il risultato della sua negazione, se non del suo sacrificio. Il principio dell'autorialità, dell'originalità e della proprietà privata delle opere, ad esempio, viene meno appannaggio di una creatività diffusa risultante da multipli interventi anonimi, giochi di maschere e simulazioni. Sempre più arduo è, infatti, rinvenire chi si cela alle spalle dei contenuti che incantano e travolgono le reti sociali digitali, così come è improbo scoprire il volto delle persone e delle *crew* – Banksy *and so on* – da cui derivano le *tag*, gli *stencil*, i *murales* e ogni altra forma di estetizzazione delle nostre pareti urbane. D'altra parte, è ormai evidente quanto le strutture antropologiche e sociologiche che plasmano i mondi di Snapchat, Facebook, Tik Tok, Whatsapp, Tinder, PornHub, Youporn e di tutte le altre piattaforme votate alle nostre esistenze elettroniche, a fronte dei tentativi velleitari di ristabilirlo e proteggerlo, siano plasmate contro il principio della *privacy*, violando i diritti dell'individuo in omaggio alle sue affinità connettive (Susca 2016).

La cultura dello *sharing* che informa i nostri *post* è il corollario della spoliazione della proprietà privata, ovvero il divenire pubblico, condiviso, di qualcosa che precedentemente era intimo. Sulla scia dell'erotismo sviscerato negli scritti più crudi e appassionati di Bataille (2013), questo scambio comporta ebbrezze spasmodiche e dolori lancinanti, ovvero tutto ciò che ha a che vedere con la perdita di sé nell'altro in nome di un piacere estremo. Poco importa, nell'ambito del nostro discorso, il fatto che le mani invisibili di giganti multinazionali si allunghino su cotante informazioni a nostra insaputa, aggirando gli utenti o appropriandosi di quello che essi offrono ai loro contatti dal loro profilo, giacché a contare è la disponibilità inconscia o incosciente di ognuno di noi a donarsi per assecondare un legame comunitario, una sorta di comunione, fosse anche solo un'illusione. Il processo implica quindi, come accade nel *Ritratto di Dorian Gray* (Wilde 2013), la dissipazione del soggetto per via della sua stessa estetizzazione. Donde l'urgenza di non considerare l'interattività, secondo uno schema corrivo, come principio della cultura contemporanea, ma in quanto pura ideologia. La condizione in

esame sembra indurre, piuttosto, una forma di interpassività (Žižek 2009), allorché siamo agiti più di quanto agiamo.

Potremmo estendere il discorso evocando, riattualizzandola, una formula cara a Marx: la “prostituzione generale” dell’esistenza (1964). Essa sembra infatti compiersi oggi in modo integrale, al di là della cornice industriale, sfuggendo alla distinzione tra la notte e il giorno, con una differenza fondamentale rispetto all’epoca in cui ne scrisse il pensatore tedesco: mentre allora l’operaio cedeva la propria forza lavoro contro il salario, nell’ambito delle nostre esistenze connesse offriamo costantemente la parte più consistente di noi – emozioni, informazioni, sentimenti – senza alcun compenso materiale, *versus* uno scambio simbolico, una comunione pagana. Per quanto possa sembrare contraddittorio, la vita digitale, laboratorio per eccellenza del mondo a venire, avamposto della carne elettronica, stimola in modo esorbitante la nostra partecipazione per poi nutrirsi avidamente di noi. Non a caso la storia sociale dell’industria culturale è affiancata dalla proliferazione di immaginari perturbanti e morbosi, di mostri e scene disgustose (Abruzzese 2008), assassini, cadaveri, serial killer, barbari e altre figure degeneri. L’ultima della serie è esattamente la folla nella sua traduzione dai contesti metropolitani a quelli digitali e post-urbani, che comporta trasformazioni evidenti tanto sugli schermi quanto per ciò che concerne la strada.

McLuhan attribuisce all’artista il privilegio di rendere conto prima di ogni altro del modo in cui in ogni periodo storico si stabilisce un inedito equilibrio tra i nostri sensi, quindi della maniera di esperire il reale, percepire l’altro e abitare il mondo (1982). Nella sua ottica, i media, ovvero le forme del comunicare, ma anche dell’essere-insieme, sono i dispositivi che recepiscono e stimolano, in un andirivieni costante tra tecnica e vissuto collettivo, i cambiamenti in tal senso. Dal canto suo, Heidegger, nel suo libro *L’origine dell’opera d’arte*, sostiene che in quest’ultima è all’opera l’accadere della verità (2000). Entrambi i pensatori, con termini diversi ma un senso comune, considerano il linguaggio (Heidegger 2015) e i media (McLuhan 2015) come casa dell’essere (Heidegger), il nostro ambiente (McLuhan). Secondo prospettive analoghe, Guy Debord ha constatato il modo in cui lo spettacolo ha assorbito le nostre vite materiali (1968), Jean Baudrillard la maniera tramite la quale le simulazioni e i simulacri si sono sovrapposti alla realtà (1981), mentre Abruzzese ha mostrato come l’industria culturale si è progressivamente insediata come il territorio principale in cui viviamo (2001/b).

5. Un’opera accecante e oscena

Alla luce di quanto abbiamo sinora considerato, l’opera emergente dallo scenario tecnologico, culturale e societale contemporaneo assume sembianze decisamente oscene. È accecante al pari di ciò che, per Henry Miller, ha a che vedere con la nascita e la morte (1945). Il suo aspetto più scandaloso, ai limiti del porno, è la promiscuità che instaura tra soggetti e oggetti, soggetti e oggetti, oggetti e oggetti, in un paesaggio in cui gli intervalli e l’aria tra le parti sono radicalmente ridotti a favore di una sudorazione generalizzata. C’è viscosità nell’aria. Addensamenti di corpi, simboli ed informazioni. Inquinamento semiotico. Eccessi emotivi. Ad una attenta analisi, il problema del surriscaldamento del pianeta non concerne solo la biosfera, ma anche l’immaginario collettivo in tutte le sue declinazioni!

L’aspetto più osceno del quadro sin qui abbozzato, ciò che circonfonde la compenetrazione tra media, opere d’arte e pubblico del divino terrore evocato da Platone, è senza dubbio il venire meno del soggetto che si realizza nelle sue cornici. Le forme estetiche prevalenti nella cultura digitale, dalle *stories* ai *tweet* passando per gli *snaps*, i *selfie* e i *live*, nonostante le loro singole sfumature contemplano la stessa dinamica per quanti ne siano partecipi: la messa in scena di sé che è al contempo un’offerta gratuita e un sacrificio, fonte di piacere e di dolore. Il brivido di essere in mostra e la frustrazione dovuta alla sensazione di aver

smarrito la propria autonomia. Il quarto d'ora di celebrità a cui, secondo Warhol, avremmo avuto tutti accesso si è ormai esteso a tutta la nostra esistenza.

Il pubblico, gli spettatori e i *fan* di un tempo assurgono allo statuto di *star*, ma si tratta di stelle cadute in terra, corpi da celebrare nel mentre sono consumati (Attimonelli 2020). Per questo l'effervescenza delle reti e delle strade si cristallizza in pratiche che hanno spesso a che vedere con stati febbrili, violenze, erotismo e morte. In tutte codeste manifestazioni, è in gioco un'alterazione del soggetto nella sua compenetrazione con l'altro (Joron 2009). Il processo, giunto al suo stato parossistico, comporta una revisione non solo del ruolo rivestito dall'individuo nelle nostre società, ma della posizione stessa che l'essere umano ha assunto nel mondo: siamo ivi spinti oltre l'umanesimo e al di là dell'antropocentrismo, prede dell'incertezza, spaesati, nelle mani dei sistemi e delle dimensioni che credevamo di poter governare – dalla tecnica alla natura.

Oggi più che mai, gli algoritmi (Pireddu 2017), lo spettro delle catastrofi ecologiche e le crisi sanitarie governano le nostre esistenze, ma a differenza di altri momenti storici e persino di narrazioni fantascientifiche come *Matrix* (1999), non c'è più alcuno spazio per la dialettica a cui siamo stati abituati: operai e capitale, subalterni ed *élite*, barbari e civilizzati... Il potere neo-liberale che regge le fila delle società contemporanee è tanto impalpabile quanto diffuso ed efficace ovunque. La carne che gli si oppone è alla deriva proprio perché fatica ad individuare una controparte pur essendovi – e forse proprio perché vi è – sprofondata dentro. D'altra parte, le maschere politiche in cui si rappresenta l'ordine istituito sono talmente improponibili e grottesche da fomentare solo scherzi, ribellioni e *meme*, che probabilmente non costituiscono una vera e propria alternativa al sistema (Lolli, 2017), ma testimoniano un'agitazione diffusa, mossa da un sentimento di gioia tragica, nel suo ventre stesso.

I *meme* rappresentano d'altronde una delle più preziose e sintomatiche modalità di ricreazione del mondo tramite cui si attualizza il divenire opera del pubblico, ovvero la mutazione fondamentale dello statuto dell'immagine nella nostra epoca. La loro fenomenologia è mossa dal binomio distrazione-distrazione e retta su un principio comunicativo virale, fatto di copia-incolla e di differenze nella ripetizione. Si tratta di opere senza opera, effimere nella forma ma durature nei sentimenti coinvolti e nei legami che stabiliscono tra quanti vi danzano attorno. Opere senza opere di comunità inoperose, secondo una formula cara a Jean-Luc Nancy (2003). Nonostante tutto, malgrado l'oppressione e la reificazione, le crisi economiche e gli sfruttamenti di massa, l'alienazione volontaria e l'obsolescenza delle controculture, qualcosa resta. È forse necessario, quindi, oltre le ultime reminiscenze del pensiero critico, lungi dalla morale dominante, sulla scia delle intuizioni di Jean Baudrillard e Michel Maffesoli, riattualizzare un pensiero radicale che sappia cogliere cosa sta affiorando tra le rovine e le catastrofi del mondo moderno.

Nel divenire opera del pubblico c'è qualcosa che lampeggia e scalpita. A noi il compito di riconoscerne la qualità e di accompagnarne la venuta, persino nel momento in cui essa implichi come corollario il nostro venire meno. Così come scrisse Rilke a Clara, "Le opere d'arte sono sempre il prodotto di un rischio corso, di una esperienza condotta fino all'estremo, fino al punto in cui l'uomo non può più continuare" (1999, p. 40).

Bionota: Vincenzo Susca dirige il dipartimento di sociologia dell'Università Paul-Valéry di Montpellier, dove insegna sociologia dell'immaginario e mediologia. Membro del laboratorio Leiris (Montpellier), ricercatore associato al Ceaq (Sorbonne), McLuhan Fellow all'Università di Toronto, è il direttore editoriale dei Cahiers européens de l'imaginaire. Tra i suoi libri: *Gioia Tragica* (Milano 2010, Parigi 2011, Barcellona 2012); *Les Affinités connectives* (Parigi 2016, Porto Alegre 2019), *Pornocultura. Viaggio in fondo alla carne* (Milano 2016, Montreal 2017,

Porto Alegre 2018, Buenos Aires 2020, con C. Attimonelli); *Industrie culturelle et vie quotidienne* (Montreal 2021).

Recapito dell'autore: vincenzo.susca@univ-montp3.fr

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A. 2001, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia.
 ID. 2001/b, *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltemi, Roma.
 ID. 2008, *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Luca Sossella Editore, Bologna.
 Arendt H. 2017, *Vita activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano.
 Attimonelli C. 2020, *Estetica del malessere. Il nero, il punk, il teschio nei paesaggi mediatici contemporanei*, DeriveApprodi, Roma.
 Attimonelli C., Susca V. 2020, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano – Udine.
 Bataille G. 2013, *L'erotismo*, ES, Milano.
 Baudrillard J. 1981, *Simulacres et simulations*, Galilée, Parigi.
 ID. 1984, *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano.
 ID. 2006, *Il Patto di lucidità o l'intelligenza del male*, Raffaello Cortina, Milano.
 Benjamin W. 2000, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
 ID. 2000/b, *Paris. La capitale del XIX secolo*, in *Angelus novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino.
 Berardi "Bifo" F., Sarti A. 2007, *Run. Forma, vita, ricombinazione*, Mimesis, Milano – Udine.
 Bourriaud N. 2010, *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano.
 Debord G. 1968, *La società dello spettacolo*, De Donato, Bari.
 De Certeau M. 2010, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma.
 Durand G. 1963, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, P.U.F., Paris.
 Gramsci A. 1975, *Quaderni dal carcere*, Einaudi, Torino.
 Hauser A. 1964, *Storia sociale dell'arte*, Einaudi, Torino.
 Hegel G. W. F. 2017, *Estetica*, Einaudi, Torino.
 Heidegger M. 2000, *L'origine dell'opera d'arte*, Marinotti, Milano.
 ID. 2015, *In cammino verso il linguaggio*, Mursia, Milano.
 Jenkins H. 2007, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano.
 Joron P. 2009, *La vie improductive. Georges Bataille et l'hétérologie sociologique*, Presses Universitaires de la Méditerranée, Montpellier.
 La Rocca F. 2018 (a cura di), *Epidemia visuale. La prevalenza delle immagini e l'effetto sulla società*, Edizioni estemporanee, Roma.
 Lessig L. 2009, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano.
 Lolli A. 2017, *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Effequ, Firenze.
 Maffesoli M. 2008, *Après la modernité?*, CNRS Éditions, Paris.
 ID. 2017, *Nel vuoto delle apparenze*, Edizioni Estemporanee, Roma.
 Marinetti F. T. 1909, "Manifesto del futurismo", in *Le Figaro* del 20 febbraio, Paris.
 Marx K. 1964, «Grundrisse». *Lineamenti fondamentali della critica dell'economia politica*, Einaudi, Torino.
 ID. 1964/b, *Il Capitale*, libro I, Editori Riuniti, Roma.
 McLuhan M. H. 1982, *Dall'occhio all'orecchio*, Armando Editore, Roma.
 ID. 2015, *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
 Michaud Y. 2007, *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Idea, Roma.
 Miller H. 1945, *Obscenity and the Law of Reflection*, Argosy, New York.
 Nancy J-L. 2003, *La comunità inoperosa*, Cronopio, Napoli.
 Perniola M. 2015, *L'arte espansa*, Einaudi, Torino.
 Pireddu M. 2017, *Algoritmi. Il software culturale che regge le nostre vite*, Luca Sossella Editore, Roma.
 Rilke R. M. 1999, *Lettere su Cézanne e sull'arte come destino*, a cura di F. Rella, Pendragon, Bologna.
 Susca V. 2008, *Ricreazioni. Galassie dell'immaginario postmoderno*, Bevivino, Milano. (illustrazioni di C. Bardainne).
 ID. 2016, *Les Affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*, Cerf, Paris.
 Toffler A. 1987, *La terza ondata*, Sperling & Kupfer, Milano.
 Tolstoï L. N. 2010, *Che cos'è l'arte*, Donzelli, Roma.
 Valeriani L. 2009, *Performers. Figure del mutamento nell'estetica diffusa*, Meltemi, Roma.
 Wagner R. 2003, *L'arte e la rivoluzione*, Fahrenheit, Roma.

Wilde O. 2013, *Il ritratto di Dorian Gray*, Feltrinelli, Milano.

Žižek S. 2009, *Leggere Lacan. Guida perversa al vivere contemporaneo*, Bollati Boringhieri, Torino.

Filmografia

Bande à part, J. L. Godard, Francia, 1964.

Batman, T. Burton, Stati Uniti, 1989.

Crash, D. Cronenberg, Canada / Regno Unito, 2019.

eXistenZ, D. Cronenberg, Canada / Regno Unito, 1999.

Matrix, A. Wachowski, L. Wachowski, Stati Uniti / Australia, 1999.

The Square, R. Östlund, Germania / Svezia / Francia / Danimarca, 2017.