

«È tempo di tornare alla sorgente». Il nuovo realismo tecnomagico

di Vincenzo Valentino Susca

Abstract

The museum has been the spearhead of Western and modern culture, but also a controversial and contradictory instrument. If it revealed, as early as the Hellenistic age, its function of isolating, preserving and exhibiting beauty, separating it from everything else, only in recent centuries has it distinguished itself as the place par excellence for separating art from everyday life, cultural heritage from ordinary existence, high culture from low culture, the centre from the peripheries. The reflection proposed here is triggered by the short-circuit of such a system, when, with the complicity of the cultural industry and the urban scenes, art institutions no longer hold the monopoly of beauty, which, on the contrary, eludes them with insistence, where the work is welcomed and digested in the womb of everyday life – becoming everyday life. This process does not so much and only imply the aestheticisation of ordinary existence, but its definitive reification within a techno-magic paradigm that places the human being in second place to the world in which he is immersed. He thus finds himself entangled in a logic of enchantment that directs and subjugates him in a dimension larger than himself.

Ormai da più di 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 soffrono di anemia, additate da vari movimenti – surrealisti, futuristi, situazionisti, punk... – come dispositivi autoritari obsoleti, da abbattere e oltraggiare (Attimonelli, Susca, 2020). 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 guttesche 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 disacrante 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. L'episodio *Black Museum* (S4E6) della serie televisiva *Black Mirror* chiude in tal senso il cerchio. La sua protagonista dovrà incendiare il museo, divenuto scena raccapricciante in cui esibire la potenza malefica della tecno-scienza, per svincolarsi dalle sue torture, ma l'atto liberatorio implica altresì la rinuncia all'ultima traccia di suo padre, ormai imprigionato come ologramma tra le attrazioni macabre offerte ai visitatori.

La riflessione qui proposta è innescata 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 (2007), il bello, in una sorta di stato gassoso, come l'opera nebbiosa proposta da Lara Favaretto all'ingresso della Biennale di Venezia nei giardini (2019), si manifesta con esorbitanza in luoghi inediti, a volte persino nei musei! 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, 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, Be Real, Twitch 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 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 ne hanno scritto, con diverse sfumature, 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.

Dall'estetica diffusa che avvolge la cultura contemporanea irrompono prepotentemente sostanze e pulsioni terrificanti (Fattori, 2019). Le sue performance stravaganti, le pratiche scomposte che ne distinguono le gesta, i suoi giochi carnevaleschi, anche e soprattutto laddove appaiono camuffati sotto l'aspetto 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 incomprendibile a partire dal modello basato sull'opposizione tra l'emancipazione e l'oppressione del soggetto (Fattori 2020), giacché assistiamo esattamente alla sua giubilante dissipazione, tanto più vivace quanto più spettacolarizzata ed esposta in quanto opera d'arte, risultato del passaggio dalla tecnologia alla tecnomagia. Il paradigma in questione non implica più l'anelito verso la liberazione dalle catene, né tantomeno il loro controllo, quanto la gioia tragica di danzare tra le catene (Susca, 2010).

Legami

McLuhan fu il primo a constatare e ad esplorare le risonanze magiche e tribali delle nostre società attorno alla metà del Ventesimo secolo, sostenendo, con audacia letteraria, che nella nostra epoca elettronica indossiamo l'umanità intera come la nostra pelle (McLuhan, 2015). Il nostro corpo sarebbe così la piattaforma, il protagonista inconscio di un duplice processo che, pur sembrando invisibile – e proprio giacché non riusciamo a distinguerlo con precisione – determina effetti psicoculturali folgoranti che spaziano dal campo della conoscenza ai rapporti interpersonali.

Senza esserne consapevoli, stiamo diventando cyborg o, meglio ancora, come afferma Andy Clark, siamo nati cyborg: «Natural-born cyborgs» (Clark, 2004). Da una parte, estendiamo il nostro sistema nervoso centrale oltre i confini del cervello – nelle memorie esterne, nei *cloud*, negli album dei social network... – e dall'altra riassorbiamo i dati che ci piovono addosso nella nostra carne, in una sorta di reincarnazione, grazie ai dispositivi portatili, alle microtecnologie e ai *computer* indossabili. Questo accade tanto naturalmente quanto in modo ineffabile: sappiamo come ritrovare i dettagli della nostra esistenza in un palmare, dialoghiamo ragionevolmente con Alexa, riusciamo a tradurre, raccontare e spettacolarizzare le nostre vite in storie attraverso *hashtag*, Gif e *sticker*, ma ignoriamo il processo che rende tutto ciò possibile, affidandoci con fede e reverenza agli arcani dell'informatica. È frequente, d'altra parte, ritrovarci spaesati e basiti innanzi alle turbolenze che investono le nostre identità digitali a prescindere dalle nostre scelte e decisioni. Così avviene, ad esempio, quando scopriamo citazioni, storie, *meme*, foto e altre costruzioni simboliche a noi afferenti, anzi dei quali saremmo i protagonisti, senza esserne al corrente, né tantomeno averle originate. Finiamo dunque per rincorrere noi stessi, *googlando* il nostro nome, nel tentativo di ritrovare tracce dell'*io* perduto. “Finiamo”, in effetti, mentre la nostra esistenza si riavvia, come un sistema operativo, alla luce elettronica di tutte le alterità che hanno attinto ai nostri dati per poi ricomporli e ricombinarli in narrazioni di ogni sorta, oltre il principio del soggetto. D'altra parte, gli impulsi mistici hanno «invaso il corpo di quelle stesse tecnologie che in un primo tempo sembravano averli rimossi dalla scena» (Davis, 1998).

La tecnologia e la magia si distinguono, tra l'altro, per la presenza nella prima, con particolare riferimento all'era meccanica, di un rapporto congruo tra cause ed effetti, sforzo prodotto e risultato ottenuto. Nell'era della tecnomagia, il principio funzionale che funge da perno all'agire tecnologico moderno è, al contrario, disarticolato, mentre si afferma con esorbitante scalpore, tra le scintille del *marketing* e lo stupore collettivo, una panoplia di oggetti e servizi, *gadget* e *app*, macchine e dispositivi di cui il valore precipuo risiede nell'aspetto mitico, sensuale e onirico. Essa, a ben vedere, serve a poco dal punto di vista utilitaristico del termine, mentre vale molto nella sua capacità di cristallizzare immaginari, provocare emozioni e assecondare legami tecnosocietali. Perciò, temi come l'obsolescenza programmata o

il devastante impatto ecologico di tanti prodotti presenti sul mercato, non godono dell'attenzione che meriterebbero da parte dei loro consumatori, incantati come sono dalle fantasmagorie della merce, sedotti dalle sirene della pubblicità, cullati, stretti e costretti in bagni di folla, *trend* e mode. Se le rivoluzioni industriali, la cultura del consumo e la società dello spettacolo hanno progressivamente e paradossalmente acceso fuochi sacri attorno al sistema degli oggetti e dei segni, solo negli ultimi tempi tali catene assumono una vera e propria indipendenza simbolica e appaiono avulse dai criteri storici della ragione e del progresso.

La logica dell'incantesimo

La tecnomagia non è solo un artificio del capitalismo neoliberale, ma anche il moto che muove e commuove le pieghe, i meandri e i rifugi dell'essere-insieme esattamente laddove l'ordine sociale tradizionale, fondato sullo Stato, le famiglie, i partiti, i sindacati e le altre istituzioni moderne, si dissolve e sgretola in aggregazioni comunitarie e reticolari. Prima ancora di generare profitti, la tecnomagia emana vibrazioni e ritma danze – technomagie (Attimonelli 2018). Ci tocca e ritocca risvegliando l'infanzia di ognuno di noi, così come è infantile, intriso di misteri, timori e stupori, il rapporto tra la tecno-sfera e la vita quotidiana. I risultati delle nostre azioni verso i dispositivi digitali che ci circondano hanno poco a che fare con il comportamento che li attiva e sembrano piuttosto il frutto, o almeno è la percezione che ne abbiamo, di un mistero, come se la nostra era fosse governata dai principi banditi a partire dall'Illuminismo. Nel solco di una siffatta logica dell'incantesimo, che trasla gli strumenti di cui ci serviamo in «tecnologie dell'adorazione» (Bohrer, 2011), quando abbiamo problemi con i nostri dispositivi, dopo una serie di implorazioni del destino avverso, reazioni impulsive e violente che evocano le più aspre discussioni con i partner, gli amici più cari o i parenti, ci appelliamo ai nuovi maghi del nostro tempo: i *nerd*, che nell'immaginario collettivo sono i depositari di una conoscenza oscura, in grado di introdurci in un nuovo mondo, quello in cui, parafrasando William Shakespeare, siamo fatti della stessa sostanza dei sogni (Shakespeare, 2005). Padroni di un universo inintelligibile alla maggior parte degli individui, nascosti nell'ombra delle loro camere e *garage*, capaci di decifrare la «metafisica del codice» (Josset, 2011), tali attanti dell'etica *hacker* sono associati alla figura degli sciamani, dei barbari o dei pirati, in quanto portatori di una sensibilità aliena da quella stabilita dalle istituzioni moderne del sapere e del potere.

Riti digitali

Lungi dall'essere neutro, lo spazio attraversato dai flussi digitali pulsa, avvolge,

surriscalda, turba, aspira, raschia, spaventa, seduce. Sflora la pelle. Interpella l'immaginario. Congiunge e separa corpi, oggetti, esseri viventi e non viventi. Sovrapposto, o meglio intrecciato, al territorio fisico, esso esercita una pressione nei suoi confronti per invaderlo e forgiarlo – con la complicità di tutti gli elementi umani e non umani che lo compongono – a sua immagine e somiglianza. Plasmato da una sinfonia di codici informatici, reti, cavi, macchine e individui, ha a che vedere col sacro nella sua qualità di trascendere il territorio fisico attraverso simboli e riti atti a indurre stati di effervescenza sociale.

Qualsiasi comunità virtuale, rete di *streamer*, *room* di Clubhouse, gruppo Telegram, *trend* di Tik Tok, fazione di Minecraft, interstizio di *backroom* emana un'aura elettronica dall'alto valore iniziatico e mistico benché venata di mondanità, anzi proprio nella misura in cui rifletta la vita quotidiana prima estetizzandola, quindi contaminandola nell'orbita di un «mondeggiare multispecie» (Haraway, 2016), poi rendendola straordinaria con filtri, *avatar*, maschere ed altri artifici simbolici e narrativi.

Dotata di una specifica storia, con la sua verità ufficiosa a latere di quella ufficiale e universale, portatrice di uno stile di vita e di un linguaggio particolari, ogni bolla del genere disegna, in armonia conflittuale con le altre espressioni della galassia Internet, un paesaggio polifonico, fluido e anche ossimorico, segnato da adesioni emotive intense fatte di amore e odio, attrazioni e repulsioni. Si tratta, a ben vedere, del mondo che abitiamo mentre ci abita nel profondo. Lo stiamo ricreando allorché, soprattutto, ci ricrea, in un andirivieni che interrompe la logica della separazione tra essere umano, ambiente e tecnica dispiegata con vigore dal Rinascimento alla seconda metà del XX secolo.

L'aura elettronica, spazio liminare dell'essere-insieme contemporaneo, costituisce sia l'ambiente profano per eccellenza, sia la forma più suprema del sacro dei nostri tempi. In effetti, il sacro si fa ivi "sacrale", intendendo con questo neologismo «la diffusione del divino nella vita quotidiana» (Maffesoli, 2016) ben oltre le figure finora oggetto di culto, in una sorta di nuovo pantheon che, a mo' di ciò che avviene nei giochi di ruolo, negli MMORPG e nei mondi virtuali, coinvolge in modo interattivo e partecipativo gli individui coinvolti – *fan*, adepti e fedeli – rendendoli al contempo protagonisti e succubi della cosmogonia digitale.

A differenza dell'alone dipinto attorno alle teste dei santi, tale radiazione luminosa circonfonde l'esistenza ordinaria di tutti i cybernauti in stato di estasi, ovvero quando sono immersi in una comunione digitale, rapiti dalla rete, nella morsa voluttuosa dell'altro. Stiano essi giocando o chattando, *ripostando* o commentando, performando o ridendo, in bici, sul monopattino o sullo skate, tramite Minecraft, Pokémon Go o le processioni degli NFT, la connessione digitale che li sospinge con effetti immediati nelle altrui braccia, in un viaggio verso l'altrove, li rende partecipi di una danza tecnomagica che è al contempo fuga dalla realtà materiale e radicamento in un immaginario connettivo, estensione e confusione del sé.

In una prospettiva preta di tracce politeiste, animiste e pagane, i riti della socialità digitale celebrano un modo di abitare poeticamente il mondo, qui e ora, manifestando la religiosità contemporanea come una forma di trascendenza immanente (Maffesoli, 2021) che celebra con ostinazione e fede, fantasia e feticismo – *no future*, né paradiso – la nuda vita intrisa di fantasie, scossa da emozioni e contagiata da tutta l’alterità che la circonda. Una rapida scorsa alle *story* di Instagram, vetrine ove proliferano piccoli ma significativi riti che poetizzano in modo talvolta magnifico, spesso buffo, la vita ordinaria, dissipa ogni dubbio sulla portata effettiva di uno spirito del genere. La loro grammatica traduce, altera e riveste tanto le trame quanto le cornici dell’esistenza banale, permettendo un salto di qualità, con tanto di uffici e sacrifici, a ciò che è stato a lungo considerato senza qualità. Così, sono gli stessi dati della vita profana, al di là della secolarizzazione e del disincanto, a essere sacralizzati: la carne con la sua voluttà, la materia nel suo carattere sensibile e senziente (Perniola, 2015), i media che diventano nuovi totem dell’essere insieme. In questo ambiente, gli sticker, le Gif, i filtri, le animazioni, le tracce musicali, gli *hashtag* e il resto della punteggiatura nelle mani di ogni utente corrispondono alle pozioni magiche, agli incensi, alle ostie, alla vestizione e a tutta la panoplia adottata nell’ambito magico e religioso per, a seconda dei casi e con le dovute sfumature, invocare gli dei, iniziare al rito i partecipanti, sancire il passaggio di soglia dal profano al sacro, produrre effetti speciali nelle spaziature del vissuto. In modo analogo e ancora più marcato rispetto alle religioni e alle arti occulte, la cerimonia delle *story*, dei *selfie*, dei *reel* e dei *live* è un omaggio di sé, tramite la sua estetizzazione, ai culti e ai misteri della tecnomagia.

Come Benjamin aveva genialmente intuito già nella prima metà del Novecento, quando i mezzi della riproducibilità tecnica estirpano l’aura dall’opera d’arte (Benjamin, 2000/b), il pubblico ne diventa gradualmente l’oggetto e il soggetto, scoprendo di essere al centro di un processo estetico che prevede, sincronicamente, diverse e fondamentali azioni sulla vita individuale: spettacolarizzazione, sacralizzazione, alienazione, reificazione, consumo. L’aura elettronica adagiata su di noi al ritmo di un incantesimo digitale è il segno sensibile e insieme fantasmatico della dislocazione del sacro e del bello dalle cattedrali e dai musei al nostro corpo, ma innesca altresì una metamorfosi dell’essere umano confondendolo con la merce, gli *show* e le opere d’arte.

Chirurgia generalizzata

Fan, consumatori, *follower*, *gamer*, *youtuber*, *influencer*, *viewer* e *streamer* sono parte di un’esorbitante performance che spoglia e riveste i suoi attori, una specie di *happening* in grado di condensare comunità sfigurando gli individui che ne sono le basi, un’orgia digitale nella quale l’erotismo e la morte coincidono. Per questo il

rapporto con gli schermi e i dispositivi digitali è retto sul binomio morboso attrazione-repulsione: le risonanze da essi irradiate ci catturano e stregano, inaugurano congiunzioni, visioni e mutazioni costringendoci in catene senza fili fonti di piaceri inebrianti, stress insopportabili, inquietudini raschianti e dolori atroci.

L'aura elettronica, tra notifiche, *like*, cuori, *follow*, *vibe*, *token*, *flash*, POV, montaggi, DM, *zoom* ed *emoji*, luccica e vibra accanto a noi, è quanto di più vicino abbiamo a disposizione per condurci laggiù e disseminare alterità nelle nostre vite. Immaginiamo di poterne varcare la soglia, ma stiamo già vorticando nella sua spirale. Supponiamo di poter tornare indietro e rimettere i piedi per terra scevri dai paesaggi mediatici, mentre siamo diventati *media* nei *media*, *media* dei *media*. Ci illudiamo di orientarne le trame. Invece, ne siamo governati. Come *Alice nel paese delle meraviglie* (Carroll, 1985), accediamo ai paesaggi che allignano nel fondo delle sue superfici opache con una carezza sullo schermo, un *click* o un comando vocale perché crediamo nella sua tecnomagia, fantasticando di immergerci in un territorio dell'immaginario forgiato da affinità elettive nel quale dare corpo alla nostra immaginazione – commossi e confusi in una vibrazione comune. Tremolanti, ora esitiamo spaventati, ora procediamo convinti. Senza esserne coscienti in modo preciso, avvertiamo che ci stiamo consegnando, privi di ali e di reti, a forze più grandi di noi. L'affabulazione romanzesca del premio Nobel per la letteratura Kazuo Ishiguro, nel suo *Klara e il sole*, è inequivocabile:

«Sei un'AA intelligente. Può darsi che tu riesca a vedere cose che noi non vediamo. Magari hai ragione tu a sperare. Magari hai ragione». (Ishiguro, 2021)

Crediamo nella tecnomagia, dunque, ma la fede in causa non è accesa da una tensione verso il futuro o dalla ricerca della salvezza, non si fonda su figure astratte, ma è il frutto di un pensiero sensibile, eccitato e finanche allucinato che crede nei sogni e ascolta la carne. Di conseguenza, il rinnovato bisogno del sacro si manifesta in rete non tanto e non solo attraverso la diffusione di nuovi culti religiosi o l'aggiornamento *online* di forme più o meno tradizionali di religione, ma tramite l'elevazione spirituale di oggetti, pratiche o immagini effimeri, ludici o sensuali, che non hanno nulla a che fare con l'immaginario incorporeo sviluppato dalla Riforma Protestante e dai suoi *avatar*, mentre riguardano direttamente il lato sensibile e onirico del divino sociale. Proliferano qui una moltitudine di piccole chiese, tribù, clan, *crew*, bande e sette con un basso grado di istituzionalizzazione e una densità simbolica ed emotiva esorbitante. Ognuna di esse irraggia una forma di credenza situazionale e temporanea che, fondata sulla condivisione di segreti, simboli e affetti, appare nella maggior parte dei casi incomprensibile, irrazionale o semplicemente fastidiosa agli occhi degli osservatori esterni e ancor più dei depositari del sapere e del potere sociale. Tuttavia, lo scambio simbolico in opera in codesti universi corrobora stili di vita comunitari attribuendo loro un territorio da abitare.

Al di là delle caratteristiche particolari dei miti che innervano i flussi mediatici, è sempre il corpo sociale, il suo immaginario e le sue performance a essere celebrato attraverso liturgie di questo tipo. Nello specifico, è in campo la natura oscura, sensuale e fantasmatica dell'immaginario collettivo. L'antinomia tra la mente e il corpo su cui la nostra cultura è stata a lungo orientata è oltrepassata a favore di una condizione in cui le due dimensioni si fondono. La derealizzazione dell'esistenza, concepita come liberazione delle sue strutture materiali, si associa allora a una reincarnazione che porta in sé tutte le pulsazioni dell'onirico e del meraviglioso.

C'è un corpo che, per molti versi, non ci appartiene più. Non è l'organismo che conoscevamo, ma qualcosa d'altro di cui l'elemento umano è solo una parte sempre più marginale. In effetti, più le nostre vite si proiettano sugli schermi mediatici e sono smaterializzate, si estendono nelle varie nuvole del *cloud*, assorbono codici e si sparpagliano in fantasmagorie, più la realtà materiale della nostra esistenza cambia forma – non solo alleggerendosi, ma anche integrando sostanze e componenti nuovi – ovvero reca in sé tracce, segni e sostanze dell'alterità. Siamo al centro di una tensione centripeta e centrifuga che nel mentre ci sgancia dal nostro corpo, in moto verso «parentele impreviste» (Haraway, 2016), lo inonda di contenuti, stimoli e immagini. Pertanto, da un lato accarezziamo esperienze mirabolanti con l'immaginazione, dall'altro avvertiamo ancora il peso insopportabile della nostra condizione fisica, in una sorta di frustrante asimmetria – evidente durante la pandemia di Covid-19 – tra la vita mediatica e quella materiale. Ogni qualvolta le rispettive prospettive si collidono, l'individuo avverte un inquietante disagio.

Durante i vari *lockdown* succedutesi tra il 2020 e il 2021, ad esempio, milioni di persone hanno potuto dislocarsi con i *media* indossando maschere ben selezionate a seconda delle situazioni, mentre il loro corpo rimaneva imprigionato a casa, a tal punto da esperire disturbi e dissidi di vario tipo, espressi sotto forma di depressione, violenze domestiche, licenziamenti, divorzi, violazioni delle norme per contenere la diffusione del coronavirus... Per quanto si tratti di un caso parossistico, è altamente indicativo di ciò che avviene nello scarto tra l'una e l'altra dimensione esistenziale, specie in un momento in cui la mediatizzazione dell'esistenza rovescia le nostre abitudini ponendo il paesaggio mediatico come precedente ed eccedente quello fisico. Lo strappo reclama un'azione riparatoria, a ricucire le parti disgregate, che si attualizza non tramite la rinuncia alle derive dell'immaginario, ma nella loro integrazione nel corpo e nel quotidiano per via di chirurgie estetiche di varia natura, maschere, tatuaggi, travestimenti, assunzione di sostanze psicotrope, anestesie o, più semplicemente, nella multiforme teatralizzazione dell'esistenza.

Non a caso, strade, campagne, piazze e spiagge sono diventate la *suite* diretta, immediata ma ipermediata (Bolter, Grusin, 2015), della vita elettronica, una scena aperta e continua per attualizzare con brio le danze, i canti, i canovacci e tutte le altre trame sorgenti dalle reti sociali. Prima degli incidenti occorsi a Wuhan nel dicembre 2019, raramente accadeva di osservare passanti solitari o in gruppo im-

pegnati, o meglio disimpegnati, nell'elaborazione di coreografie, POV o interpretazioni per Tik Tok e Instagram, mentre ormai comportamenti del genere, in una diffusa disinvoltura, sono la moneta corrente – in tutti i sensi del sintagma – della vita quotidiana, fonte di elettricità sociale. In altre parole, le nostre esperienze digitali, divenute prioritarie, se non totalizzanti, nei lunghi periodi dell'isolamento sociale imposti dalla recente crisi sanitaria, anticipano e oltrepassano ciò che avviene sul territorio materiale, il quale è sussunto nel paesaggio mediatico, ponendosi come una sua estensione. Ecco come, nelle parole di Italo Calvino, «un paesaggio invisibile è la condizione del panorama visibile» (2003).

La dematerializzazione del mondo operata dai media – dalla fotografia alla realtà virtuale passando per la comunicazione senza fili – non solo compie «l'indebolimento della realtà che caratterizza la società della modernità tardiva» (Vattimo, 1998), ma induce altresì una confusione fondante tra il visibile e l'invisibile, per mezzo della quale l'immaginario feconda potentemente le forme elementari della nostra esistenza. Si tratta di uno dei segni distintivi della condizione contemporanea (Baudrillard, 1981), la cui migliore descrizione dimora nella citazione poetica: «Il mondo visibile non è più una realtà, e il mondo invisibile non è più un sogno» (Yeats in McLuhan, 1964). Ci troviamo tutte e tutti nel bel mezzo di una mutazione in quanto al contempo soggetti e oggetti. Il divenire opera del pubblico è il primo riflesso dell'aurora digitale. Nel suo chiaroscuro si consuma il sacrificio dell'umanesimo e irrompe la nuova carne: siamo ormai opere d'arte e artisti, oggetti da consumare e immagini, informazioni a disposizione e corpi esposti – opere senza opera di una chirurgia generalizzata che, dall'immaginario collettivo, sprofonda fino alla nostra pelle. «È tempo di tornare alla sorgente», recita l'ultimo episodio della saga *Matrix*, *Matrix Resurrections* (2022). Resurrezione pagana della carne!

Bibliografia

- Attimonelli C., *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Milano, 2019.
- Attimonelli C., Susca V., *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.
- Baudrillard J., *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano, 1984.
- Baudrillard J., *Simulacres et simulations*, Galilée, Parigi, 1981.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000.
- Benjamin W., *Parigi. La capitale del XIX secolo*, in *Angelus novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino, 2000b.
- Bohrer C., *Technologies de l'adjuration*, "Les Cahiers européens de l'imaginaire", n. 3, 2011.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*,

- Guerini e Associati, Milano, 2003.
- Bourriaud N., *Eстетica relazionale*, Postmedia Books, Milano, 2010.
- Calvino I., *Le città invisibili*, Mondadori, Milano, 2003.
- Carroll L., *Alice nel paese delle meraviglie. Aldilà dello specchio*, Garzanti, Milano, 1985.
- Clark A., *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2004.
- Davis E., *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium, Santa Maria Capua Vetere (CE), 1998.
- Fattori A., *Design del neoseriale. Sociologia dell'immagine nella postserialità digitale*, Krill Books, Lecce, 2019.
- Fattori L., *Il Marxismo al termine dell'immaginario del progresso*, in Fattori A. (a cura di), *Traiettorie dell'immaginario. Percorsi della Sociologia della Narrazione e dell'Immagine*, Krill Books, Lecce, 2020.
- Haraway D., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2016.
- Hauser A., *Storia sociale dell'arte*, Einaudi, Torino, 1964.
- Hegel G. W. F., *Estetica*, Einaudi, Torino, 2017.
- Ishiguro K., *Klara e il sole*, Einaudi, Milano, 2021.
- Josset R., *Du psychédéisme au réseau cybernétique planétaire: l'accomplissement de la métaphysique*, "Les Cahiers européens de l'imaginaire", n. 3, 2011.
- Heidegger M., *L'origine dell'opera d'arte*, Marinotti, Milano, 2000.
- Maffesoli M., *La nostalgia del sacro*, Armando Editore, Roma, 2021.
- Maffesoli M., *La virtù del silenzio*, Mimesis, Milano – Udine, 2016.
- Maffesoli M., *Nel vuoto delle apparenze*, Edizioni Estemporanee, Roma 2017.
- Marinetti F.T., *Manifesto del futurismo*, "Le Figaro", Parigi, 20 febbraio 1909.
- McLuhan M., *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2015.
- Michaud Y., *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Idea, Roma, 2007.
- Perniola M., *L'arte espansa*, Einaudi, Torino, 2015.
- Shakespeare W., *La tempesta*, Mondadori, Milano, 2002.
- Susca V., *Gioia Tragica. Le forme elementari della vita elettronica*, Lupetti, Milano, 2010.
- Vattimo G., *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1998.

Filmografia

- Bande à part*, J. L. Godard, Francia, 1964.
- Batman*, T. Burton, Stati Uniti, 1989.
- Black Museum*, in *Black Mirror*, C. Brooker, S4E6, Regno Unito, 2017.
- Matrix Resurrections*, L. Wachowski, Stati Uniti / Australia.
- The Square*, R. Östlund, Svezia / Germania / Francia / Danimarca, 2017.