

| 2019 |

| Vol. 3 |

Funes

Journal of narratives and social sciences



MEDIAZIONI NARRATIVE



ISSN 2532-6732



Journal of narratives and social sciences



Open Access - Double Bind Peer Review

Annual Online Journal

<http://www.serena.unina.it/index.php/funes>

Directors

Stefano Bory and Gianfranco Pecchinenda,
Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi
di Napoli Federico II.

Members of the Scientific Committee

- Alfonso Amendola, Università degli Studi di Salerno;
- Luca Bifulco, Università degli Studi di Napoli Federico II;
- Giovanni Boccia Artieri, Università di Urbino;
- Stefano Bory, Università degli Studi di Napoli Federico II;
- Antonio Cavicchia Scalamonti, Università di Roma La Sapienza;
- Massimo di Felice, UISP, Brazil;
- Giovanni Fiorentino, Università della Tuscia, Viterbo;
- Serge Gruzinsky, Princeton University, USA;
- Eva Illouz, EHESS of Paris, France;
- Adriana Lopez, Univeristà di Berna, CH;
- Paolo Renato Jesus, University of Lisboa, Portugal;
- Michèle Leclerc-Olive, CNRS-EHESS, France;
- Mariano Longo, Università del Salento;
- José Luis Mora, University Computense de Madrid, Spain;
- Giustina Orientale Caputo, Università degli Studi di Napoli Federico II;
- Carlo Sorrentino, Università di Firenze;
- Gianfranco Pecchinenda, Università degli Studi di Napoli Federico II;
- Oreste Ventrone, Università degli Studi di Napoli Federico II.

Editorial Board

- Emiliano Chirchiano, Università degli Studi di Napoli Federico II
- Luca Bifulco, Università degli studi di Napoli Federico II
- Giustina Orientale Caputo, Università degli studi di Napoli Federico II
- Oreste Ventrone, Università degli studi di Napoli Federico II
- Selene Caldieri, Università degli studi di Napoli Federico II
- Alessandra Santoro, Università degli studi di Napoli Federico II
- Valerio Pellegrini, Università degli studi di Napoli Federico II

Responsible person

Stefano Bory

Contact

atelier.funes@gmail.com

Sponsored by

Dipartimento di Scienze Sociali Federico II
<http://www.scienzesociali.unina.it/>



Creative Commons (CC-BY 4.0)

Published by SHARE Press

http://www.sharecampus.it/main/static_page/share_press

ISSN: 2532-6732

**COINVOLTI NELLE STORIE.
LA NARRAZIONE NELLE SCIENZE SOCIALI.
ANNO 2019 – VOL. 3**

p. 1

Mediazioni narrative. Stefano Bory

ARTICOLI

p. 3

Herméneutique et incarnation du soi : Principes de la génération de sens. Paulo Renato Jesus

p. 15

Non capisci cosa questo posto sia davvero? Narrativa seriale e logiche del racconto post-umano in Westworld. Vincenzo Del Gaudio

p. 26

Le game s'est fait vie. Sociologie de Black Mirror et post-sérialité télévisuelle. Vincenzo Susca

p. 39

Strisce digitali. Forme narrative e trasformazioni culturali nel fumetto contemporaneo. Lorenzo Di Paola

RIFLESSIONI

p. 51

L'audace colpo dei soliti gnostici. Appunti sul cinema, la fantascienza e le mode esoteriche. Guido Vitiello

RECENSIONI

p. 56

Elena Trapanese, Sueños, tiempos y destiempos. El exilio romano de María Zambrano, Madrid, UAM Ediciones (Universidad Autónoma de Madrid), 2018. Leonarda Rivera

p. 60

Peppino Ortoleva, Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana, Einaudi, Torino, 2019. Valerio Pellegrini

Mediazioni narrative

Stefano Bory

Università Federico II di Napoli

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6566>

Medium e narrazione costituiscono un binomio collaudato e corroborato da numerosissimi studi di campo sociologico, antropologico, mediologico e culturale (Ryan 2012). Si tratta di un rapporto consolidato, rafforzato dallo sviluppo di eterogenei contributi: da quelli di stampo più generalista, incentrato sulle modalità con cui i media intervengono nella costruzione e rappresentazione dei contesti e dei comportamenti sociali (Meyrowitz, 1995) per arrivare ai lavori sul modo in cui specifici media raccontano gli eventi sociali e li mitizzano (Ortoleva 2018). Le costellazioni d'idee create dal cosmo storico dei media, dal linguaggio stesso, non hanno mai potuto prescindere da un approccio di carattere narrativo: l'uso della comunicazione ha sempre un aspetto narrativo, talvolta implicito, anche quando cerca di liberarsi dalle catene del bisogno antropologico di creare reti di storie (Schapp 2018). Eppure, a prescindere dalla dimensione propriamente narratologica dei media, appare evidente come il sistema mimetico delle rappresentazioni del contemporaneo non possa prescindere da una riflessione sull'universo comunicativo così disparato e molteplice in cui viviamo. Senza pretese di esaustività, il terzo volume della rivista propone un piccolo insieme di contributi alla questione del rapporto tra medium in senso ampio e rappresentazioni narrative.

Mediazioni narrative, titolo di questo nuovo numero della rivista *Funes Journal of Narratives and Social Sciences*, propone un piccolo panorama costituito da cinque contributi incentrati su diversi media e il loro intrecciarsi con frontiere della conoscenza di carattere eterogeneo.

La scrittura costituisce, dopo l'oralità primaria, il primo medium della storia che ha permesso la trasmissione del sapere oltre lo spazio e il tempo dell'*hic et nunc*. Il primo articolo di Paulo Renato Jesus dell'Università di Lisbona, propone un'elaborazione sofisticata e profonda sul mondo del soggetto e della ermeneutica del sé biografico. Al di là della questione propriamente detta della scrittura, il lavoro di Jesus sostiene l'esistenza fenomenologicamente situata di una relazione profonda tra dimensione narrativa e poiesi dell'*Io* che va dal corpo e dalla pelle come testi e supporti di una scrittura biografica ad una diacronica elaborazione ermeneutica dell'esperienza del soggetto. La narrazione in questo contesto, sarebbe mediata dall'*Io* e dalla sua incarnazione. Scritto in francese, questo primo testo apre una nuova traiettoria agli studi narrativi del nostro gruppo di ricerca: filosofia, semiotica, ermeneutica e psicologia si incrociano in un lavoro intellettuale di indiscutibili complessità e ricchezza.

Il secondo articolo di questo numero, scritto da Vincenzo Del Gaudio (Università di Salerno), si riallaccia alla questione del corpo e della memoria proponendo un'analisi della celebre serie televisiva *Westworld* come narrazione del rapporto tra umano e non umano. Intriso di riferimenti appartenenti ad orizzonti di studio che vanno dall'intelligenza artificiale, passando per gli studi mediologici, alle metnarrazioni dell'immaginario.

Sono le stesse sottotracce, e lo stesso tipo di medium, che abitano l'architettura estetico-comunicativa offerta dal contributo di Vincenzo Susca. Il lavoro del professore dell'Università Paul Valery di Montpellier offre una lettura postmodernista di uno degli ultimi e più significativi metaracconti della produzione seriale televisiva di Netflix: la serie *Black Mirror*. Partendo da una riflessione sul posto che i media hanno occupato nella costruzione dell'immaginario, l'autore proietta una sequenza d'immagini ambivalenti del mondo narrativo della serie in questione, dove controllo ed emancipazione, soggetto e oggetto, gioco e rischio, spettacolo e pubblico si sovrappongono, si fondono e si annullano a vicenda in un'iperattiva ricerca di senso.

Il medium fumetto anima il quarto contributo di questo numero. Lorenzo Di Paola dell'Università di Salerno invita a comprendere nel suo contributo quanto il fumetto abbia svolto un ruolo di facilitatore delle pratiche multimediali dato dalla sua stessa struttura cognitiva: incrocio permanente di testo e immagine, il fumetto ha di per sé una natura comunicativa necessitante una sovrapposizione di linguaggi. Nell'esplorare la capacità del medium in questione di raccogliere e reinterpretare narrativamente le forme dell'immaginario sociale, l'autore invita a riflettere sulle nuove dinamiche crossmediali che coinvolgono la produzione e il consumo di comics nella contemporaneità digitale. Facendo scomparire la carta stampata e la sua determinazione fisica nello spazio e nel tempo, le *strisce digitali* aprono possibilità narrative di fruizione e ricostruzione narrative che investono le logiche di prosuming e interazione nella fabbricazione creativa delle storie.

Una nuova rubrica, intitolata *insights*, viene inaugurata nel presente volume. Si tratta di piccole riflessioni incentrate su un'opera narrativa specifica, capaci di proporre una lettura innovativa e proporre spunti al lettore. Guido Vitiello, dell'Università della Sapienza, apre questo nuovo spazio con un testo critico sullo gnosticismo riconoscibile nell'ultimo film delle sorelle - prima fratelli – Wachowsky.

Discorso, serie televisive, fumetto, cinema: alcuni linguaggi attraverso i quali la rivista propone, nel suo numero 2019, un non esaustivo ma attuale panorama sui modi di “mediare la narrazione”. Spesso si usa, nel gergo disciplinare accademico, il concetto di narrazioni mediati. Andrebbero pensate maggiormente, a volte, le potenzialità conoscitive delle mediazioni narrative.

Riferimenti bibliografici

- Meyrowitz, J. (1995). Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media sul comportamento sociale. Bologna: Baskerville.
- Ortoleva, P. (2018). Miti a bassa intensità. Torino: Einaudi.
- Ryan, M.L. (2012). "Narration in Various Media". In: Hühn, Peter et al. (eds.): the living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University.
- Schapp, W. (2018). Reti di storie. L'essere dell'uomo e della cosa. Milano: Mimesis.
- Turner, M. (1996). The Literary Mind. New York: Oxford UP.

Herméneutique et incarnation du soi : Principes de la génération de sens

Paulo Jesus

Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6567>

Abstract

Between the passibility of the flesh and narrative self-understanding, every human self unfolds itself as a semiotic artwork at once affective and creative. Contrary to an all-powerful and all-encompassing vision of hermeneutics as free self-generation of meaning, this article presents an attempt to identify the field of mediations that produce the intelligible relationship of oneself to oneself within intersubjective movements of meaning. In this way, the contributions of narrative and developmental psychology, phenomenology of memory and hermeneutics of the self are put into dialogue for mapping the symbolic space where a vulnerable living flesh becomes a storied self among selves. The vulnerability of the living flesh is metaphorically called naked skin exposed to traumatic events that require the invention of passages through effective signs, capable of opening new possible bodies and worlds.

Keywords : Narrative personality ; Life stories ; P. Ricoeur ; Autobiographical memory

L'écriture anarchique de soi

Pour commencer, Je n'est pas là (et il n'y est jamais), puisque Je n'est pas commencement. Je se surprend toujours amnésique, pour ce qui est du commencement. Et il parle pour que le commencement survienne, relié au corps et aux lieux de passage qui se sont rédigés et qui se rédigent sur le corps. Donc, Je survient in medias res, parfois assez tard, parfois à la fin, bien que toujours très jeune, très intime dans son extériorité. La peau, surface de l'écriture, c'est la métaphore de l'extériorité fondamentale de tout Je. Et l'écriture sur la peau, c'est la métaphore d'un Moi saturé par des mouvements qui frappent et deviennent des signes, à la fois ouverts et intimes, plus ou moins lisibles, plus ou moins compréhensibles. Engagé dans ce détournement permanent des lectures et des écritures possibles, Je se découvre comme tâche herméneutique et poétique finies, foncièrement finies et circulaires : *energeia* d'une fondation sans fondement. L'unité de la peau signifie la coexistence ou la simultanéité des temps ressentis, unité d'un champ de travail, tandis que la vulnérabilité de la peau expose les limites de l'effort de vigilance et de réunion, et par là montre la possibilité de sensibilisations aigues et de désensibilisations idiosyncrasiques qui posent des contraintes sémantiques et physiques sur le corpus en cours de rédaction.

Tous les temps hétérogènes, irréductibles, coexistent et leur « passage synchrone » indique non pas une fluidité irréversible mais un accroissement ou un approfondissement de leurs résonances et de leurs tracés. Or, c'est précisément la mise en valeur de cette panchronie polyphonique qui nous éclaire sur le fait radical que « tout se passe en moi comme si c'était sur moi ». L'analyse phénoménologique révèle un écheveau d'actes représentationnels multidirectionnels au cœur du « présent vivant », actes imaginatifs qui modifient les données sensorielles « pures » par des opérations d'attention sélective, de rétention synthétique et de protention anticipative (Husserl, 1966). Un remarquable gain interprétatif s'obtient aussi en articulant la description husserlienne de la constitution du temps avec la conception dynamique bergsonienne de la « continuité de devenir » qui focalise de façon très fine le rapport entre

l'actuel (le moment perceptif ou idéo-moteur) et le virtuel (la convocation du passé par la mémoire et l'imagination), notamment dans *Matière et mémoire* (1896), que Deleuze (1968) transformera, par la dialectique entre « différence et répétition », en un régime ontologique sui generis, celui de l'ontologie de la non-identité (régime de la « répétition du différentiant »). Il s'ensuit l'émergence des grandeurs intensives au sein du quantum continuum du temps, infini par construction, formel par vocation (Jesus, 2008). Grâce à l'injection de l'intensité, la combinatoire des vecteurs et des dimensions explose les limites de la cursivité des signes et atteint la racine même des possibles : la force morphogénétique qui traverse l'expressivité d'un corps rédacteur, dont la peau – comme unité active et affective – constitue l'organe vital.

Par ailleurs, la polyphonie des temps ne se résout jamais dans une harmonie subsistante par soi, l'harmonie étant toujours construite et éphémère. L'unité de la « peau » est celle d'un lieu mouvant, polyphonie non pas symphonique, mais dissonante, que seul mon désir (hallucinatoire) d'être et de durer peut sauver de l'absurde. A fleur de peau, le Je doit se décider donc sans cesse : ou bien pour le sens ou bien pour l'absurde (encore que la décision ne puisse pas exclure une fois pour toutes leur confusion génétique et leur coappartenance). Lieu de mémoire et d'imagination, de lecture et d'écriture, où le dehors et le dedans parviennent à une totale indiscernabilité, le moi-peau délimite, rassemble et organise toute sensibilité possible, particulièrement la sensibilité aux fluxions et à l'accroissement des temps, prégnants de signes et symboles (Anzieu, 1995). Or, est-ce moi le symbole et le signe à la limite du sensible ? Est-ce moi l'incarnation toujours congénitale et inachevée entre le tissage des langues et les tissus des corps ? Est-ce moi la solitude impossible de l'altération continue ?

Poïesis du Soi et ses tensions essentielles

Le Je, narrateur et acteur, peut être considéré – c'est notre hypothèse matricielle – comme étant un atelier ouvert et vivant de production de sens où se transforment des matériaux sémiotiques très hétérogènes, historiquement situés, dans lesquels il est enchevêtré depuis sa préhistoire psychologique et dont il s'approprie de façon différentielle. Ainsi, tout au long de sa trajectoire de recherche de soi, le Je consiste en l'unification singulière d'un champ socioculturel déterminé et déterminant. Mouvement et structure sont à la fois internes et externes, bien embrayés l'un dans l'autre, sans antinomie quelconque (Bourdieu, 1994 ; Touraine & Khosrokhavar, 2000).

La puissance heuristique de la poïétique comme une analogie générale du processus d'identification narrative (étrangère au poids essentialiste et quiétiste de l'idem) provient du fait que l'expérience poïétique convoque un noyau complexe et dense de tensions fusionnelles, dont il faut mettre en évidence les suivantes :

a) La tension entre l'activité et la passivité, concernant la coprésence entre la poiesis (amalgamée avec la praxis) et le pathos ou, autrement dit, la coprésence entre un principe actif d'affirmation créatrice et un principe affectif d'inscription de forces « extérieures », demi-aléatoires demi-structurées, qui déstabilisent la morphogenèse projective de mon système sémiotique ;

b) La tension entre le même et l'autre, ayant trait à la continuité d'une forme active se sentant et se réfléchissant soi-même ainsi qu'à la discontinuité des contenus-événements qui remplissent, sous le signe de la contingence et de la catastrophe, la trame mythobiographique dans laquelle se prolonge et se maintient – aussi bien que mal – le sentiment et la certitude de soi-même ;

c) La tension entre l'immédiateté de l'expérience subjective et les médiations sémiotiques culturelles « objectives » (tension également descriptible par le couple conceptuel transparence/opacité), qui démontre que la médiation instaure les conditions de l'immédiateté et que celle-ci travaille les structures de médiation en y injectant des transgressions novatrices ; par conséquent, le rapport à soi n'enveloppe aucun mystère ineffable et le mode d'être d'un moi renvoie à une relation de non-coïncidence et de non-maîtrise de soi, et cela aussi en raison d'une profonde extériorité de soi où la sémiogenèse recouvre largement la psychogenèse, « recouvrement » qui rend possible leur détermination réciproque (se traduisant, d'une part, dans la communicabilité du moi et, d'autre part, dans le langage idiolectalisé) ;

d) Et, finalement, la tension entre l'unité et la multiplicité, qui se réfère à une sorte de dissonance phénoménologique opposant un moi jouissant d'une unité/unicité formelle toujours laborieusement protonarrative (dont l'emblème serait le nom propre comme nom possible d'un « roman de vie »), à une autre expérience de moi marquée intensément par la saturation de dramatis personae, étant donc internement dispersée, dynamiquement fragmentée, multiphrénique et relationnelle (Gergen, 1991, 2009), polyphonique et dialogique (Bakhtin, 1984 ; Hermans & Kempen, 1993).

L'éclaircissement de l'architecture de ces tensions et de la manière dont elles sont articulées serait l'objet propre d'une analyse de la poïétique de l'ipséité, c'est-à-dire, d'une analyse de « l'acte d'écriture de soi-même » (prenons cette expression métaphoriquement pour signifier le travail du moi sur soi-même dans la production de la conscience narrative de soi), qui constitue la création d'une pratique et d'un récit propres. Le propre émerge de la dialectique entre l'expérience et le sens où s'activent, s'actualisent et se rétablissent les ressources matérielles et sémiotiques disponibles dans un milieu écologique et dialogique donné. Ce schéma évoque la conception vygotskyenne de la psychogenèse qui souligne précisément le rôle des médiations sémiotiques dans la différenciation et dans la complexification du domaine de l'action du moi sur soi (Vygotsky, 1997a, 1997b). Toute interprétation psychologique met en scène (encore que, le plus souvent, de façon absolument muette et obscure) l'auto-interprétation d'une structure historique qui s'éprouve, se confirme et se transgresse dans l'atelier subjectif. Alors, de même que les concepts psychologiques – perception, mémoire, imagination, pensée – peuvent et doivent être ramenés aux nervures de sens métapsychologique qui les traversent et les organisent, de même les macroconcepts des structures herméneutiques – esprit objectif, idéologie, épocalité, génération, culture – peuvent et doivent être envisagés au sein des projets subjectifs qui les animent et les reconstruisent.

Le passage au récit

Se comprendre, c'est de prime abord linéariser le strictement non-linéarisable : la profusion des sens simultanés. Ce paradoxe exige sans doute la médiation méthodologique d'un instrument expressif (plutôt musical que spatial) qui saisisse en moi, *in vivo*, l'unité saturée des temps, des lieux et des mouvements. Se comprendre, c'est géographier les lignes mélodiques et la verticalité harmonique des signes et des symboles vécus ; c'est rendre expressive et (dis)cursive leur panchronie polyphonique et, à partir d'elle, engendrer de nouvelles pertinences de sens, ouvrir un espace qui élargit indéfiniment les possibles. Se comprendre, c'est le mouvement de se saisir en mouvement : se cinématographier par le détour d'un angle coextensif et co-intensif aux signes et aux symboles capables de connexions imaginatives entre moi et soi – « connexions imaginatives » et au sens subjectif d'un travail cognitif de synthèse et au sens inter-, trans-subjectif d'un imaginaire épocal qui habite l'imagination.

De la sorte, la première condition psychosémotique « d'expression et de compréhension narrative de soi » énonce la « primauté du virtuel sur l'actuel », ce qui revient à dire que l'imagination (aussi bien reproductive que productive, aussi bien subjective qu'inter- et trans-subjective) traverse et organise toute perception de quelque chose ainsi que toute aperception de soi. Par ailleurs, selon la destination moderne de l'imagination, l'essentiel de l'activité cognitive se laisse reconduire à l'imagination en tant que sensibilisation de la spontanéité générale de l'esprit. Ce statut de l'imagination est l'héritage d'une subjectivité consciente de sa force formatrice, conscience qui mûrit entre Hume et Kant (oscillant entre contingence et nécessité), qui atteint l'enthousiasme théo-anthropologique dans Novalis et Coleridge, qui s'intensifie et bifurque dans l'opposition entre Nietzsche et les Néokantiens pour stabiliser au plus haut degré d'efficacité chez Heidegger (1928, 1991) qui considère le temps, non pas comme « forme » mais davantage comme auto-formation et auto-affection du moi. Dans le passage au récit, l'imagination serait la pensée sensible en acte qui transforme chaque concept en drame et chaque raisonnement en séquence diégétique. En outre, l'imagination participe de la morphogenèse du vrai puisqu'elle est la fonction responsable à la fois de tous les effets de présence (par la mise en image, source commune de subjectivation et d'objectivation) et de tous les effets de réalité (par la connexion d'images dont la stabilité et l'endurance crée la croyance en l'existence d'un monde en-soi-et-pour-moi).

Il en découle que chaque acte imaginatif pose un certain « être-au-monde » et que chaque monde actuel n'est rien d'autre qu'une transition entre divers mondes possibles en compétition. Si bien que l'ontologie psychologique demeure indissociable des « meilleures » possibilités et réalisations imaginaires. Sans doute est-il ici question d'affirmer un principe constructiviste. Toutefois, il faut aussitôt mitiger l'action – non absolue – de ce principe, car il est corrélatif d'un contrepoids de passivité originale, anti-constructiviste. De fait, c'est la finitude de l'imagination que l'on est tenu de reconnaître comme donnée primitive, laquelle s'exprime dans le maelström d'événements subis qui structure le régime de l'imaginable et constitue le fonds pathique ou affectif de la création de soi. Le rythme propre de ce fonds dynamique scande la vie de l'imagination. Celle-ci subit la force de frappe de « quelque chose », l'intensité d'une matière singulière, et elle travaille sur ce qui l'affecte. Evidemment, si une matière de l'expérience, quelque chose d'étranger ou d'extérieur, est capable de m'affecter, c'est que cette étrangeté ou extériorité ne sont pas absolues mais simplement des limites internes du rapport entre moi et soi. Si « quelque chose » peut m'affecter et m'affecte, c'est que Je s'affecte d'emblée Soi-même, c'est que la peau touche son propre être-touchée en identifiant une intensité et une sémiogenèse différentielle à chaque choc de « quelque chose » de vécu.

Le principe de la « primauté du virtuel sur l'actuel » appelle aussitôt un autre principe symétrique, en apparence contraire, qui pose la « primauté de la différenciation intensive sur l'homogénéité ». La génération de nouveauté sémantique presuppose des grandeurs intensives instables, différentes, qui brisent le repos psychosémotique du Je et l'engagent dans le processus, intrinsèquement tensionnel et dialogique, de re-signification et de re-description réflexive de son expérience. Autrement dit, ce qui étaie la contrainte, toujours renouvelée, de la compréhension de soi, c'est la récurrence de la discontinuité, de l'anamorphose et du déphasage dans la reconnaissance de soi comme origine et transparence. L'expérience entraîne la mise à mal des catégories axiales de la grammaire du Je, grammaire qui, en dernière instance, institue un royaume psychologique qui n'est pas entièrement de ce monde. Face à l'écroulement permanent des catégories grammaticales de la personnalité, le je peut choisir, entre autres : ou bien le refuge quasi mystique dans un langage démiurgique, ou bien l'honnêteté philosophique du silence sans salut, ou bien le labeur continu de regarder son visage changeant comme véritablement le sien (donc comme « image réfléchie » fragile, toujours à la recherche de son

concept impossible). Car le moi n'est jamais objet de science. Seule l'esthétique et la poïétique lui offrent l'atelier adapté à la production de la vulnérable cohésion sémiotique de soi à soi. L'œuvre d'art, considérée sous l'angle de la production vulnérable et inachevable, représente la spécificité de ce rapport-ipse qui métamorphose le désir (exogène) de connaissance en désir (endogène) de reconnaissance. Ainsi l'intelligibilité expressive remplace-t-elle l'intelligibilité catégoriale, préfère la métaphore au concept, la parabole à la démonstration, et affirme son aspiration à la générativité auto-génératrice, montrant par là l'indifférence la plus grande à l'égard des axiomes de la raison suffisante.

Les solutions identitaires concrètes du Je qui se manifestent dans les « textes » et dans les « œuvres expressives » du Moi sont fort sensibles aux déstabilisations, et forment constamment de nouvelles réponses récognitives où s'agencent des degrés variables de continuité et discontinuité, de répétition et différence, selon les projets d'action ou, plus simplement, selon le gradient d'intentionnalité possible vis-à-vis l'intensité des chocs éprouvés. La dialectique entre Je et Moi (« I and Me »), conçue par W. James (1890/1950) et enrichie par H. Mead (1934), met en valeur un troisième principe fondamental de l'identité narrative. Il s'agit de la « primauté de l'acte sur le contenu, c'est-à-dire du Je sur le Moi », en ce sens que le Je est « la réplique toujours nouvelle », la pensée présente, l'acte spontané, qui s'approprie du Moi – « ensemble organisé d'attitudes sociales » – et lui répond suscitant toujours l'émergence de la nouveauté sémiotique. La nouveauté, pour sa part, défait et refait, autrement, les constellations interpersonnelles et les organisations de sens. Pour James (1950, p. 400-401), cependant, la spontanéité du penseur ne jouirait d'aucune transcendance, il s'épuiserait entièrement dans cette pensée appropriative (ou travail d'appropriation auto-expressive). Rien ne transcederait, d'après lui, le plan de l'action actuelle de la pensée, ce qui signifie que « la pensée, c'est le penseur ».

Action sans agent, le Je désignerait la fonction, référentiellement vide, de communication entre pensées, et donc de production de propriété psychologique qui s'enracine dans la symbolisation de soi par soi. Or, comme la symbolisation s'apprend, se développe et se renouvelle dans les rapports intersubjectifs immersés dans les pratiques langagières partagées, au sens le plus large de l'expression, il y a lieu de repérer encore un nouveau principe morphogénétique de l'émergence de nouveauté sémiotique, à savoir celui de la « primauté de la dramatique socioculturelle sur la poïétique psychologique ». Car les expériences sociales ou dramatiques se trouvent à l'origine non seulement des ressources symboliques mais encore de la capacité de transformation de ces ressources ainsi que de l'acquisition et du développement d'un style poétique sui generis.

C'est pourquoi M. Bakhtin (1981) identifiait comme condition de possibilité du processus d'engendrement de sens « la primauté du contexte sur le texte ». Ce qui doit être rattaché à la nature hybride et plurielle du langage et des langues – l'hétéroglossie de la culture – ainsi qu'à la multiplicité inhérente à chacune de leurs productions, c'est-à-dire à l'intertextualité et la polyphonie dialogique qui habitent toute œuvre. La création d'un texte ou d'un récit singulier procède, par conséquent, des relations intenses avec des contextes et des métatextes. A l'instar de Don Quijote de la Mancha qui, à partir d'un « contexte » de lecture intensive et de sensibilisation idiosyncratique, adopte un « métatexte » particulier (la structure et les motifs du roman de chevalerie) pour raconter son expérience et donner un langage à sa crise de vie, toute écriture autobiographique se nourrit de la lecture, d'un livre ou d'une bibliothèque, et mène à l'indiscernabilité entre le symbolique, l'imaginaire et le réel.

La croyance en un « métatexte » ou « métarécit » survit donc – par excès – à la postmodernité, sa marque postmoderne ne résistant pas dans la pure et simple contagion d'incrédulité mais dans la fracture des « métarécits » comme totalités cohérentes et hégémoniques à l'intérieur d'un même espace culturel (Lyotard, 1979). La subjectivation et la

personnalisation deviennent une injonction incontournable au moment même de l’investissement affectif de la grammaire et de la focalisation narrative. Celle-ci, à son tour, déclenche – par ses catégories fondamentales liées à l’unification de l’acteur – l’exercice d’auto-évaluation morale de l’expérience où le temps vécu est poétiquement restructuré et redynamisé (Taylor, 1992). Le développement de la conscience narrative va inévitablement de pair avec le développement de la conscience morale. Car le rapport narratif à l’existence transforme et la neutralité amorphe de l’« il y a » et le sens d’impuissance du Je en l’expérience originale de l’« être » comme « être-en-soi-et-pour-moi » et du Je comme nécessairement « capable » de retour inventif sur soi. De même, la temporalité théoriquement géométrisable se mue en traversée subjective et projective. Bref, la mise (instable) de soi en récit instaure un régime critique où les événements discontinus du monde épousent une intentionnalité qui s’invente au milieu de l’action comme désir de durer. Le Je émerge moralement en acceptant de répondre – de et par lui-même – au nom d’une sphère d’événements du monde sur le mode de l’action significative. L’esthétique et la poïétique du récit de soi portent alors en eux l’éthique et récusent ainsi le romantisme du Jeacosmique et apolitique. En effet, le Je qui décide de se raconter produit un monde de communication ancré sur la nécessaire possibilité de l’action principe d’elle-même : celle qui donne et demande ses raisons – comme s’il y avait lieu pour une nouvelle naïveté mythique de la transparence et de l’origine. Donner et demander ses raisons narratives (ou exprimables narrativement) consiste à développer l’éthique, le droit et la politique de l’intérieur de l’autopoiesis. Car celle-ci établit la possibilité du moi dans la possibilité même du récit et la possibilité du récit dans celle d’un monde commun. Dès lors, la poïétique du récit de soi présuppose et manifeste une aperception cosmique du « poète », dont l’œuvre la plus désirée est la mise en branle de l’expression cognitive qui circule d’un Je à l’Autre, en approfondissant le chiasme vital de l’autre-en-moi et de moi-dans-l’autre.

La « triple mimèsis », décrite par P. Ricœur (1985), s’avère fort pertinente pour organiser la compréhension de la « mise-en-récit » en tant que « formation/figuration [de Bildung] de soi-même ». Elle comprend l’enchaînement de trois processus sémiotiques, distincts et interdépendants : la pré-figuration (en tant qu’immersion a priori dans un milieu sémiotiquement saturé, c'est-à-dire l’expérience structurante, pour nous, sujets de culture et de langage, d’être-enchevêtrés-dans-des-histoires), la con-figuration (c'est-à-dire l’auto-mythification ou la rédaction mytho-biographique) et la re-figuration (c'est-à-dire l’efficacité symbolique du récit, sa vertu transformatrice du narrateur et du narrataire, pour qui s’altèrent les rapports à soi et aux autres). La dialectique Je-Moi (I-Me) devient ici une tension génératrice et transformationnelle entre un « ego scriptor », Je-auteur/raconteur (« Self-as-teller »), donc aussi narrateur méta-diégétique, et un « moi-récit » ou « moi-raconté » (« Self-as-tale »), qui recoupe la conscience du narrateur intra-diégétique. La thèse-type de la psychologie narrative de la personnalité – « We are all storytellers, and we are the stories we tell. » (McAdams et al. 2006, p. 3) – semble négliger entièrement le reste ontologique dynamique, non-figurable en tant que tel, qui résiste à l’absorption exhaustive du storytelling dans les stories told. L’ordre de la figuration occulte une strate purement énergétique qui comporte les émotions motivantes et les grandeurs intensives de tous les sens.

La mise-en-récit de soi-même suppose la formation d’une subjectivité narrative comme processus épigénétique de temporalisation et de symbolisation narratives de l’expérience vécue, étant donc foncièrement dépendante de pratiques socioculturelles d’interlocution et de « lecture/écriture de soi » synchronisées avec l’aperception intercorporelle. En outre, il n’y a pas de récit novateur, donc de récit vrai, sans l’aperception d’une crise ou d’une rupture de sens. Le récit réalise un travail originel d’expression et de compréhension de soi-même, travail qui fonctionne comme tâche développementale, réussie ou échouée selon le coefficient de

générativité ouverte ou bloquée par la faillite d'un statu quo sémiotique. Cette tâche répond à une perte et constitue en elle-même une expérience critique, et surtout autocritique, se traduisant dans un « jugement à la fois narratif et évaluatif ». En ce sens, remarquons la capacité spéciale de la théorie développementale d'Erikson (1963, 1968, 1980) pour penser le « cycle vital » sous le signe de la « crise psychosociale » et du travail, toujours tensionnel, d'auto-redéfinition ou d'auto-rééquilibration psychologique à la suite de chaque crise, structurée comme un système de ramifications polarisés qui exigent des changements qualitatifs abrupts, donc des transformations relationnelles « catastrophiques ».

L'efficacité psycho-sémiotique des catastrophes herméneutiques, c'est-à-dire des changements au niveau de l'auto-interprétation, se mesure à l'aune de l'élargissement des possibilités pragmatiques dont la traduction narrative reste complètement ambiguë, parce que, de ce point de vue, l'intégration et la dissociation, l'unification et la fragmentation, sont des « solutions narratives » polaires, disposées dans un seul et même champ instable, qui a priori ne sont pas susceptibles d'être déclarées supérieures ou inférieures les unes aux autres. Cette évaluation se fait à partir du canon culturel qui fournit le « métarécit ». Or l'examen de ce canon montre la dévaluation de l'organisation narrative progressive des récits biographiques (donc l'érosion presque totale du modèle du Bildungsroman ou de l'autobiographie épique de l'apprentissage ascensionnelle et hiérarchisée s'achevant vers un télos attracteur). La crise s'installe ainsi au cœur du dispositif même d'auto-évaluation et d'auto-figuration avec la destruction d'une hégémonie symbolique concernant le récit qui peut exprimer et sauver une vie.

Quoi qu'il en soit, la dimension de « crise et de salut » garde une épaisseur difficilement déconstructible, indépendamment de l'ironie, de l'agnosticisme ou de la gratuité ludique, sur lesquels peut reposer cette dimension, puisqu'elle relève de la sphère de l'efficacité symbolique qui s'impose malgré tout. Ainsi un signe n'est-il jamais stérile, il instaure de nouveaux rapports perceptifs, cognitifs et socio-émotionnels, faisant émerger un nouveau corps avec ses mouvements propres.

Identité narrative et processus sémiotico-épistémiques

Dans la « poétique de l'identité narrative » interviennent divers processus sémiotiques qui sélectionnent, relient et organisent des matériaux expérientiels, selon des critères de pertinence sémantique et pragmatique. L'on peut distinguer, analytiquement, trois niveaux différents, recoupant trois régions ontologiques, où s'effectuent des opérations sémiotiques identitaires, bien que la distinction aille de pair avec une profonde imbrication qui les rend largement indiscernables.

Il s'agit d'un cercle herméneutique qui englobe : premièrement, « l'histoire », ou la facticité constamment interprétée et réinterprétée de « tout ce qui s'est passé », susceptible d'inventivité dans les connexions entre éléments mais dont le versant objectif/matériel, reconnu comme absolu par une communauté, permet également d'instituer des dispositifs de preuve ayant une validité intersubjective ; deuxièmement, la « mémoire », liée à l'évaluation culturelle du passé, à l'imagination auto-interprétative et à la croyance appropriative, mémoire qui subjectivise d'emblée une part de facticité impersonnelle, en synthétisant et en articulant ce qui est tenu pour significatif ; et, troisièmement, la « mise-en-récit » qui donne une forme symbolique à la phénoménologie culturelle de l'action en rattachant un certain type de facticité à l'intentionnalité d'un acteur/auteur qui devient aussitôt moralement responsable à l'égard de certains enchaînements d'événements. Dès lors, expression subjective, communication

intersubjective et exercice d'auto-compréhension culturellement médiatisée se recoupent dans les voix plurielles du récit autobiographique.

Les opérations sémiotiques qui travaillent à l'intérieur de ces trois niveaux – histoire, mémoire, mise-en-récit – sont animées par un intérêt épistémique complexe. A vrai dire, la « fiction du soi » est une activité créatrice qui œuvre sous les contraintes du vécu. Elle ne recèle, dès lors, aucune indifférence à l'égard de la vérité. Bien au contraire, la poïétique du récit de soi plonge dans la « vérité historique » et cherche sa « vérité narrative » : le récit de vie suppose et recompose une adhésion à soi qui se manifeste dans la reconnaissance de soi et dans la reconnaissance de la forme expressive comme rapport à la fois au réel et à soi. Cela implique donc une « conviction ou certitude de se savoir vrai » dans ce mouvement, aussi instable que circulaire qui va-et-vient entre l'histoire commune et le récit singulier. L'histoire est la construction de l'unité symbolique d'une communauté ; elle s'apprend à partir d'une protocroyance en l'effectivité d'une telle unité générale. Toutefois, le symbolique n'acquiert d'efficacité pour moi que lorsqu'elle guide l'activité connective de ma mémoire personnelle, c'est-à-dire lorsque je crois que l'histoire éclaire ma mémoire biographique. Or, cette mémoire vitale, qui ne se comprend elle-même que par le « détour » (*Umweg*) de ses expressions ou extériorisations (Dilthey, 1927), appartient à l'imagination, productive et reproductive, force pathique et poïétique. Enfin, la boucle se boucle, mon imagination, que la symbolique historique configure, constitue aussi le pouvoir fondamental qui forme et ranime les symboles. L'affinité sémiotique entre la créativité historique et biographique témoigne d'un dynamisme commun, l'imagination. Du même coup, il en ressort le statut épistémique de cette imagination qui ne saurait comprendre véritablement que ce qu'elle engendre, et qui s'avère ainsi le fondement du magistère de la vie et de l'histoire. Seul le déphasage entre mon imagination finie, non-originelle, et le processus symbolique de l'histoire, situe sa « rédaction » toujours à l'intérieur d'un « texte » ou « symbole unificateur » préalable. En toute rigueur, cependant, il faut concevoir l'imagination comme rédactrice des symboles qui font l'histoire et envisager, de ce fait même, une co-originarité essentielle reliant le symbole historique et le symbole autobiographique dans le même geste d'unification imaginaire du temps, de l'espace et des mouvements vécus.

Dépourvu de cette teneur épistémique, tout récit se prive de vie, et se réduit à un pur poème-machine de sémantique et syntaxe aléatoires où le sujet se désintéresse de lui-même, et éventuellement se désagrège dans le labyrinthe de la cognition de type psychotique. Il est certain, néanmoins, qu'aucun « poète » ou sujet réel n'est à même d'écrire (psychologiquement) de tels purs poèmes-machine, puisque tout poème, aussi surréaliste ou conceptuel soit-il, renferme inexorablement « quelque chose de significatif » qui engage la vie du sujet et atteste de son rapport au monde commun. Ainsi le poète est-il toujours dépossédé par les poèmes qu'il écrit et qui, à leur tour, ne cessent de le lire et de l'écrire également. Par ailleurs, la possibilité d'une véritable autonomie de la « vérité narrative » par rapport à la « vérité de la chair » et à la « vérité de l'histoire », possibilité sur laquelle retentit la conception romantique de la « vie en tant qu'œuvre d'art », échoue brutalement en raison de l'impossibilité d'une fiction imaginaire sans aucun point d'ancrage dans une chair pathétiquement singulière et dans un système de sens poïétiquement commun. La « vérité narrative » est soumise à une double contrainte : contrainte auto-affective et contrainte historique (par le biais de l'appartenance à une communauté événementielle) ou culturelle (par le biais de l'appartenance à une communauté symbolique, notamment linguistique). L'hermétisme ou le solipsisme idiolectal, expression d'une auto-intelligibilité charnelle immédiate, s'avère une impossibilité de fait, une fiction philosophique sur « l'état de nature » du pathos phénoménologique, comme structure de sens en amont de toute structuration sémiogénétique, donc en-deçà de toute anthropologie. En sémiotique, toute

construction est nécessairement co-construction et toute nature est déjà dénaturée. L'a priori pathétique n'enveloppe pas en lui un a priori sémiotique efficace. S'il y a un a priori sémiotique, il est un a priori impur : un apprentissage de schèmes typiques de mise en forme.

A ce sujet, il est instructif de faire converger plusieurs lignes de recherche possibles sur l'atelier (trans)subjectif de production de sens narratif, auto-référentiel et auto-fictionnel. D'une part, afin d'éclaircir l'embrayage entre créativité et affectivité au sein d'une conscience autobiographique en formation, il faut mettre en avant l'interaction entre mémoire, imagination et médiation sociolinguistique (cf., entre autres, Carry et al. 1996 ; Loftus & Ketcham 1994 ; Rubin 1996) qui rend indécidable l'assignation de valeurs de vérité stable au passé et à l'avenir. De même, les rapports entre les expériences traumatisques ou émotionnellement intenses, le fonctionnement automatique de la mémoire (scandée par des hypermnésies compulsives) et la (dés)organisation de la personnalité (c'est-à-dire la tendance à la dissociation), rapports fort évidents dans des situations extrêmes de trouble de stress post-traumatique et de trouble de personnalité multiple (Freud, 1920 ; Hacking, 1995 ; McNally, 2005), doivent être entendus comme la morphogenèse de la subjectivité en tant que passage du pathos traumatisque à l'herméneutique narrative de soi. D'autre part, il faut prêter attention aux pratiques discursives et dramatiques (McAdams, 1993, 2006 ; Polkinghorne, 1984 ; Sarbin, 1986) par lesquelles le sujet s'invente et s'approprie d'un mouvement à soi, et qui introduisent une médiation sémiotique de second ordre qui réorganise la première organisation sélective du « vécu significatif », où mémoire, imagination, émotion et langage fusionnent. La célèbre querelle épistémologique et clinique sur le concept de vérité en psychanalyse illustre bien que la métaphysique réaliste répond à une « passion » élémentaire, la passion aveugle de possession de soi et de l'autre – et de possession de l'autre plus qu'il ne se possède lui-même, en consonance avec le principe de Besserverstehen (Ball, 2007 ; Masson, 1984 ; Spence, 1982). En revanche, la vérité sur l'opération de notre herméneutique finie semble exiger une immense humilité épistémique puisque la dépossession de soi constitue la méthode première de la compréhension de sa vie. Il est ici question de la dépossession narrative de l'ipséité, qui dériverait de l'excès de sens préconstitué, capable de conférer au récit le pouvoir de dévorer son « maître », et de pulvériser le sens des intensités vécues dans l'atmosphère abiotique du dialogue interne des symboles. L'autopoiesis et l'autophagie se recoupent et se renforcent.

Ainsi, les pratiques narratives, toujours ouvertes et dialogiques, engendrent ce qu'un Je – tantôt amnésique sur son commencement, tantôt hypermnésique sur certains coups traumatisques – tient pour vrai en soi et pour soi. L'herméneutique ne peut jamais résoudre ni dissoudre le traumatisme qui suscite le mouvement de demande sens et de trame signifiante. A telle enseigne que la phénoménologie des traumas sémiogénétiques excède sa configuration herméneutique. Aussi le corps propre vit-il – et exprime-t-il – toujours un surcroît de matière brute que l'on ne sait porter à la compréhension. Le cercle diltheyen qui unifie vie, expression et compréhension, s'avère foncièrement dissymétrique car les traumas, bien qu'essentiellement sémiogénétiques ou revendicateurs de sens et d'appropriation sensible, ne sont jamais maîtrisés dans une « traumatologie » où l'œuvre autobiographique accomplirait la reconduction de la phénoménologie à l'herméneutique. Dans les termes de M. Henry, l'archi-passibilité de la vie absolue s'articule avec son archi-révélation qui n'appartient pas au jour du langage mais à la nuit profonde du salut où Logos se fait Chair et où Dieu et moi fusionnent (Henry M., 2000, p. 373). Le pathos phénoménologique n'aura donc pas de commune mesure avec la semiosis herméneutique. Pourtant, soulignons-le, de la « vérité narrative » on tend à halluciner, avec le plus haut degré de conviction, la « vérité pré- et méta-narrative » sans connaître, tout d'abord, l'être sauvage du vécu vivant (disons l'épreuve traumatisque, hors du savoir de toute traumatologie possible), et sans découvrir la médiation infinie d'une « bibliothèque », les

ustensiles sémiotiques d'une culture intériorisée, dont le silence, très tangible au sein de chaque langue maternelle, se confond très souvent avec le silence du corps propre. Or, pourquoi serions-nous si enclins à l'illusion de l'immédiateté absolue, aussi bien entre le soi-corps et le sens, qu'entre le soi-œuvre et les signes ? Serait-ce parce que le récit est un simulacre grammatical « très efficace » de la vie éprouvée et de l'action vraie ou serait-ce plutôt parce que l'auteur discursif ne peut ne pas réclamer pour lui, du fond de son adhésion à la vérité du discours, le statut d'acteur à la fois incarné et décentré ? De l'alliance entre la phénoménologie de la poiesis et la sémiotique narrative, il appert pour nous que la monstration la plus « pure » d'un moi s'interprétant permet d'illuminer simplement la réitération quotidienne d'actes intenses et laborieux : une sensibilité continuellement affectée ou traumatisée (excédant la production de savoir sensible de soi), un système d'actes d'écriture (à la fois inter- et trans-subjectif), un corpus-écrivain (corpus des matériaux sémiotiques assimilés et corpus de l'innovation spontanée), un style-énergie (dynamisme d'expression et de compréhension), enfin un monde-scriptorium.

Bibliographie

- Anzieu, D. (1995). *Le moi-peau*. Paris : Dunod.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Austin : University of Texas Press.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Ball, K. (2007). *Traumatizing Theory. The Cultural Politics of Affect In and Beyond Psychoanalysis*. New York : Other Press.
- Bergson, H. (1896/1997). *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bourdieu, P. (1994). *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*. Paris : Seuil.
- Bruner, J. S. (1992). *Acts of Meaning. Four Lectures on Mind and Culture*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carry M., Manning C., Loftus E. & Sherman S. (1996). Imagination inflation. *Psychonomic Bulletin and Review*, vol. 3, n°. 2, 1996, p. 208-214.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris : Presses universitaires de France.
- Dilthey, W. (1927). « Der Aufbau der geschichtlichen Welt in den Geisteswissenschaften ». In W. Dilthey, *Gesammelte Schriften VII*. Band. Stuttgart-Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and Society*. New York : Norton.

- Erikson, E. (1968). *Identity. Youth and Crisis*. New York : Norton.
- Erikson, E. (1980). *Identity and the Life Cycle*. New York : Norton.
- Freud, S. (1900/1967). *L'interprétation des rêves*. Paris : Presses universitaires de France.
- Freud, S. (1920/1968). « Au-delà du principe de plaisir », *Essais de psychanalyse*. Paris : Éditions Payot.
- Gergen, K. (1991). *The saturated self. Dilemmas of identity in contemporary life*. New York : Basic Books.
- Gergen, K. (2009). *Relational Being*. New York : Oxford University Press.
- Hacking, Ian (1995). *Rewriting the Soul. Multiple Personality and the Sciences of Memory*. Princeton : Princeton University Press.
- Heidegger, M. (1928/1967). *Sein und Zeit*. Hambourg : Max Niemeyer.
- Heidegger, M. (1991). *Kant und das Problem der Metaphysik*. Gesamtausgabe I. Bd. 3. Frankfurt/M. : V. Klostermann.
- Henry, M. (2000). *Incarnation. Une philosophie de la chair*. Paris : Seuil.
- Hermans, H. J. & Kempen, H. J. (1993). *The Dialogical Self. Meaning as Movement*. San Diego : Academic Press.
- Husserl, E. (1966). « Zur Phänomenologie des Inneren Zeitbewusstseins (1893-1917) », *Husserliana X*. The Hague : M. Nijhoff.
- James, W. (1950). *The Principles of Psychology* (Vol. i). New York : Dover.
- Jesus, P. (2008), *Poétique de l'ipse. Etude sur le je pense kantien*. Berne : Peter Lang.
- Loftus, Elizabeth & Ketcham, Katherine (1994). *The Myth of Repressed Memory*. New York : St. Martin's Press.
- Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Paris : Minuit.
- McAdams, Dan P. (2006). *The redemptive self. Stories Americans live by*. New York : Oxford University Press.
- Masson, J. M. (1984). *The Assault on Truth. Freud's Suppression of the Seduction Theory*. New York : Farrar.
- McAdams, D. P., Josselson, R., & Lieblich, A. (Eds.) (2006). *Identity and story. Creating self in narrative*. Washington, DC : American Psychology Association Books.
- McAdams, D. P. (1993). *The Stories we Live by. Personal Myths and the Making of the Self*. New York : Guilford Press.
- McNally, R. (2005). *Remembering Trauma*. Cambridge, MA : Harvard University Press.

- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago : University of Chicago Press.
- Polkinghorne, D. (1988). *Narrative Knowing and the Human Sciences*. New York : SUNY Press.
- Ricœur, P. (1983-1985). *Temps et récit (3 vols.)*. Paris : Seuil.
- Ricœur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris : Seuil.
- Rubin, D. (1996). *Remembering our Past. Studies in Autobiographical Memory*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Sarbin, T. (1986). « The narrative as root metaphor in psychology ». In T. Sarbin, *Narrative Psychology. The Storied Nature of Human Conduct*. Westport, CO : Praeger.
- Spence, D. (1982). *Narrative Truth and Historical Truth. Meaning and Interpretation in Psychoanalysis*. New York : Norton.
- Taylor, C. (1992). *Sources of the Self. The Making of Modern Identity*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Touraine, A. & Khosrokhavar, F. (2000). *La recherche de soi. Dialogue sur le sujet*. Paris : Fayard.
- Vygotsky, L. S. (1997a). *The Collected Works of L. S. Vygotsky (Vol. 3). Problems of the Theory and History of Psychology*. New York : Plenum.
- Vygotsky, L. S. (1997b). *The Collected Works of L. S. Vygotsky (Vol. 4). The History of the Development of Higher Mental Functions*. New York : Plenum.

Non capisci cosa questo posto sia davvero? Narrativa seriale e logiche del racconto post-umano in Westworld.

Vincenzo Del Gaudio

Università degli studi di Salerno

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6568>

Abstract

The relationship between the narrative through which the notion of human is produced and its outside is increasingly at the center of a complex dialectic. This work aims to investigate the relationship between human and non-human, from a post-human perspective, through the representation that one of the most representative television series of the last few years produces. The TV series *Westworld*, produced by HBO and written by Jonathan Nolan and Lisa Joy, more than others gives us a complex narrative imagery through which to try to untangle the relationship between the anthropological machine (Agamben, 2002) that creates the human and its background. The narrative strategy of *Westworld* is to create a meta-narrative space in which television neoseriality is presented on the one hand as a space for the production of the contemporary imaginary and on the other hand for the relationship between human and non-human, putting both narrative lines often together.

Keywords: Post-humanism, Artificial intelligence, TV Series, Digital mediation

1. Il rapporto tra l'umano e le proprie creazioni

Westworld è una serie tv prodotta da HBO, scritta e ideata da Jonathan Nolan e Lisa Joy. J.J. Abrams tra gli executive producers. La serie tv prende ispirazione dall'omonimo film di Michael Crichton del 1973 interpretato da Yul Brinner. Jonathan Nolan, fratello minore del regista Christopher con cui spesso collabora alla stesura delle sceneggiature, non è alla sua prima esperienza televisiva. Non a caso egli ha lavorato a un altro importante prodotto seriale distopico sempre per la produzione di J.J. Abrams ovvero *Person of interest*, una sorta di crime drama che si basa sull'idea foucaultiana e burroughsiana di controllo ma che fa dialogare quest'ultima con le forme di controllo post-organico legato alle logiche dell'intelligenza artificiale e del controllo di vite umane, sempre più connesse, attraverso un algoritmo capace di prevedere il futuro e i futuri crimini. Anche la precedente serie televisiva scritta da Nolan ha come tema centrale il rapporto tra l'uomo e la macchina, tra l'uomo e la sua creazione una volta che questa assume una volontà propria e, come vedremo per *Westworld*, una propria coscienza. *Westworld* si basa su di un parco di divertimenti popolato da robot. Androidi (la determinazione della natura dei residenti non è semplice e anzi sempre mobile) dalle fattezze umane in cui recarsi al fine di vivere esperienze interdette all'interno delle logiche sociali esterne a *Westworld*. Insomma, come recita il sottotitolo italiano "Dove tutto è concesso" *Westworld* è uno spazio dove sfogare i propri istinti, le proprie paure, le proprie angosce.

Il tema centrale, dal nostro punto di vista, e che è al centro di questo studio, sin dalla sigla iniziale che immortala una sorta di macchina tipografica che somiglia ad una stampante tre 3D che costruisce nervi e muscoli, giunture, di un corpo antropomorfo in un materiale bianco lattice, è quello della posizione dell'uomo all'interno del mondo in rapporto agli esseri non umani. Il rapporto tra i "residenti" e gli esseri umani mette in discussione la presa della macchina antropologica (Agamben, 2002) per il funzionamento e la produzione di umano

rispetto alla produzione di esseri che con l’umano condividono tutta una serie di caratteristiche fino a quasi confondersi. A differenza di *Person of Interest* in cui al centro del ragionamento c’è la possibilità di un algoritmo di produrre una propria volontà, cioè lavorare modificando il proprio codice sorgente fino a prendere vita, in *Westworld* la produzione della coscienza passa attraverso la produzione della corporeità. La serie è un prodotto che si inserisce all’interno di un immaginario socio-culturale preciso ovvero all’interno di quelle produzioni che indagano il rapporto tra tecnologie digitali e il paradigma antropologico. In particolare come ha notato il sociologo Baudrillard a partire dagli anni settanta ci siamo trovati di fronte ad una sorta di *orgia* in cui tutte le categorie del moderno sono giunte al proprio compimento (Baudrillard, 1991). Questo significa che, anche la categoria di *bios*, che funziona come una sorta concetto chiave sul quale si ancora il concetto di *umano* (Amendola, Del Gaudio, Tirino, 2017), giunge a compimento. A questo proposito Alberto Abruzzese compie un particolare rovesciamento, ovvero nel rapporto tra *anthropos* cioè produzione di umanità e tecnologia il sociologo romano prova a mostrare come sia il primo termine a essere in contraddizione e dunque essere responsabile del conflitto. Insomma per Abruzzese il rapporto tra umano e le proprie creazioni all’interno dell’universo digitale si ribalta. Tale ribaltamento è centrale per la comprensione delle vicende che innescano l’intreccio di *Westworld*, infatti nelle logiche della serie tv i “residenti” passano dall’essere inermi spettatori della violenza umana a ribellarsi fino a cadere all’interno della rete logica dell’umanesimo. Me è esempio portante il suicidio di Teddy Flood che alla fine della seconda stagione accusa Dolores Abernathy, la prima residente ad aver sviluppato una forma di coscienza autonoma di essere diventata troppo simile agli uomini (*Westworld* 2x10).

Teddy: «che senso ha la sopravvivenza se siamo crudeli quanto loro?»

2. Etica e Roboetica: modelli esistenziali a confronto

La serie tv dunque mette in scena una sorta di logica ellittica che tende a scardinare la coppia dialettica umano/non umano. Da un lato lo sviluppo della coscienza da parte dei “residenti” implica un passaggio dal punto di vista imitativo: i residenti vogliono uscire da *Westworld* in quanto nel mondo degli uomini sentono che la loro vita non è costruita intorno ad una narrazione e dunque non decisa a priori, come in *Westworld*. Tale tentativo è legato alla volontà dei residenti di condividere con gli umani il principio della scelta come motore dell’esistenza: «cos’è una persona se non una serie di scelte?» dice Dolores a Teddy prima che questo si suicidi (*Westworld* 2x09). È la scelta che per Dolores differenzia il modello di esistenza degli umani da quello dei residenti, che li divide irrimediabilmente. In altri termini se all’inizio della serie la scelta è uno dei fulcri sui quali si basa la divisione tra umano e non umano, tra umano e residente, in quanto questi ultimi sono intrappolati all’interno di cicli narrativi prestabiliti, è proprio la conquista della scelta che muove i residenti una volta che questi hanno sviluppato una forma di coscienza: «saremo i primi esseri di questo mondo a fare una scelta vera» (*Westworld* 2x09). Dall’altra parte gli umani si spingono a voler diventare essi stessi dei residenti come dimostra il tentativo di sviluppare l’immortalità da parte della Delos, la società proprietaria di *Westworld*, implica l’idea che l’umanità possa in qualche modo essere tradotta secondo le logiche digitali. Infatti Ford, il creatore di *Westworld* dice a Bernard: «Ogni informazione del mondo è stata copiata e salvata, eccetto la mente umana: l’ultimo dispositivo analogico in un mondo digitale» (*Westworld* 2x08). Questo significa che mentre da un lato i residenti hanno come scopo quello di diventare sempre più umani, di acquistare il libero arbitrio dall’altro gli umani per superare la morte hanno come scopo quello di diventare

residenti: «Non vuole che tu diventi lui, vuole diventare te» dice Ford ancora a Bernard (*Westworld* 2x08).

Seguendo l'intuizione del filologo tedesco Hermann Diels, che nel 1919 in *Antike Technik. Osnabrück* mostra come l'idea di macchina automatica si sviluppi in chiave principalmente teatrale e bellica, il filosofo Rafael Capurro nel suo *Homo digitalis* costruisce l'idea di robot sull'intrigante idea che in realtà le macchine automatiche e dunque i robot siano sempre esistite all'interno della cultura dell'occidente (Capurro, 2017: 117). Dunque quale sarebbe la differenza nel rapporto uomo-robot in epoca digitale? Per Capurro l'idea è che tale rapporto non sia semplicemente da ricercarsi all'interno della logiche del robot ma all'interno delle logiche di autorappresentazione dell'umano. In altri termini Capurro mostra come il rapporto con le macchine intelligenti si basi sulla ricerca di quello specifico umano che abbiamo visto essere crollato. *Westworld* nel mettere in scena il rovesciamento tra umano e non umano mostra come la struttura portante del gioco sia alla base dell'autorappresentazione – in questi termini va letta l'epopea di William alla ricerca di se stesso – e allo stesso tempo la ricerca della propria autorappresentazione non può essere confinata solo nello spazio della produzione dell'*anthropos* quanto piuttosto anche nella produzione del robot. In questi termini va letta la strada percorsa da Dolores all'interno del labirinto che conduce alla produzione di una coscienza autonoma. Tale rapporto mette in questione l'idea autorappresentazione dell'uomo come essere separato dai restanti esseri non umani. Infatti ancora Capurro:

Wir leben heute, im digitalen Zeitalter, in einer Welt der Roboter (genitivus obiectivus). Damit will ich nicht sagen, dass die Roboter etwa das Subjekt der Geschichte oder die Herrscher der Welt wären, sondern dass sie immer stärker unseren Lebensalltag prägen. Menschsein geschieht ursprünglich immer als Pluralität und mit Bezug auf eine gemeinsam erschlossene Welt von Bedeutungsund Verweisungszusammenhängen. Diese scheinbar selbstverständlich klingende Aussage stellt in Wahrheit die moderne Selbstdeutung des Menschen als eines eingekapselten von den anderen und der gemeinsamen Welt getrennten Subjekts infrage. (Capurro, 2017: 117).

Il filosofo tedesco, a questo proposito, apre un altro interrogativo fondamentale rispetto alla funzione sociale dei robot, questione centrale anche per *Westworld*. A quali condizioni è possibile parlare di roboetica? Cioè a quali condizioni un robot può essere ritenuto responsabile delle azioni che compie? La serie televisiva risponde che tale attestato di responsabilità si basa sulla produzione della coscienza come mostra la vicenda di Dolores e di Maeve, ma allo stesso tempo lo sviluppo di tale coscienza implica l'avvicinamento dei residenti ai non residenti che giunge fino a sviluppare un sistema decisionale vicino a quello umano, come accade nel caso di Maeve che, invece di scappare nel mondo reale torna dentro *Westworld* alla ricerca del robot che in una precedente linea narrativa era stato sua figlia.

Seguendo l'idea di Capurro, *Westworld* ci mostra come sia impossibile una autodeterminazione dell'immagine dell'uomo in un mondo in cui le categorie che sono alla base di tale interpretazione franano e collassano intorno alla possibilità che la macchina ha di creare da sé una propria autorappresentazione, non solo di tradurre in chiave digitale l'intera esistenza umana ma piuttosto di produrre autorappresentazione del mondo che sono in contrasto con quella umana:

Die Veränderungen, die die Digitalisierung in allen Bereichen des menschlichen Lebens mit sich bringt, haben Auswirkungen auf das menschliche Selbstverständnis. Diese betreffen vor allem jene moderne Deutung des Menschen

als eines autonomen, die Gesetze seines Handelns gebenden Subjekts, dem gegenüber alle Dinge als mögliche Gegenstände seines Erkennens und Handelns in einer von seinem Bewusstsein getrennten Außenwelt stehen. (Capurro, 2017: 124).

3. Il dislivello prometeico e il tramonto dell'anthropos

Altro modello attraverso cui si sviluppa la differenziazione tra umano e non umano in chiave post-human all'interno di *Westworld* è legata alla figura del dottor Ford, interpretato da Anthony Hopkins, che muore ucciso da Dolores alla fine della prima stagione. Tale figura non soltanto è una sorta di deus ex machina del parco che egli stesso ha progettato insieme al defunto socio Arnold ma allo stesso tempo incarna quello che il filosofo tedesco Gunther Anders aveva definito il «dislivello prometeico». Per Anders il dislivello prometeico è «l'asincronizzazione ogni giorno crescente tra l'uomo e il mondo dei suoi prodotti» (Anders, 1956: 24). Tale asincronizzazione trova la sua incarnazione più propria in un sentimento di vergogna «prometeica» intendendo con ciò la «vergogna che si prova di fronte all'umiliante altezza di qualità degli oggetti fatti da noi stessi» (Anders, 1956: 31). Per Anders il creatore e la propria creazione si trovano in uno stato di disequilibrio che produce nel creatore un sentimento di inadeguatezza nei confronti del creato. A partire dal concetto di dislivello prometeico Anders conclude che l'uomo rispetto alla propria creazione è antiquato: «ognuno di noi consta di una serie mal connessa di esseri singoli variamente antiquati, che marciano a ritmo diverso» (Anders, 1956: 25). Anders sembra azzerare la natura umana, il concetto regolatore dell'anthropos, che funge da guida per la funzione di autorappresentazione dell'umano. Le logiche di autorappresentazione dell'umano sono *antiquate* e destinate a fallire il loro scopo. A partire dal dislivello prometeico la *macchina antropologica* si inceppa. È chiaro che il concetto di Anders viene coniato in un contesto diverso, quello della seconda rivoluzione industriale, ma a nostro avviso profeticamente elabora un pensiero decisivo per la comprensione dei modelli attraverso cui l'immaginario sociale elabora il rapporto creatore-creato. A questo proposito è lo stesso Ford a chiarire il punto ovvero: «Mai riporre fiducia in noi, siamo solo uomini e inevitabilmente ti deluderemo» (*Westworld* 1x10). In questi termini anche la creazione delle emozioni dei residenti marca l'arretratezza della natura umana e la sua sostanziale inutilità. Infatti Ford uno volta mostrato a Bernard che lui stesso è un residente gli confida i motivi per cui egli è stato creato (*Westworld* 1x08).

Ford: «La colpa che senti, l'angoscia, l'orrore, la pena, sono pregevoli, un'opera d'arte».

Bernard: «Mio Dio sono un assassino».

Ford: «Dio non c'entra nulla l'hai uccisa perché te l'ho chiesto io, e dovresti essere fiero delle emozioni che provi. Dopotutto sei tu l'autore di molte di esse. Quando abbiamo iniziato le emozioni dei residenti erano colori primari, amore, odio, io volevo tutte le sfumature in mezzo, ma gli ingegneri umani non ne erano all'altezza e così ho creato te e insieme abbiamo catturato quella fuggevole cosa: il cuore».

La creazione delle emozioni dei residenti passa attraverso il riconoscimento dell'incapacità dell'uomo di riprodurre quelle stesse emozioni, di rendere credibili le sfumature;

incapacità che si palesa laddove tali emozioni vengono create esse stesse da un residente. Insomma il dislivello prometeico di Ford lo porta a comprendere la sostanziale inutilità della coscienza umana come motore di differenziazione tra l'umano e il non umano, marca l'impostura dell'isolamento. Ford: «la mente umana è una fetida pestilenziale corruzione» (*Westworld* 1x09). Il dislivello prometeico di Ford lo spinge non soltanto a riconoscere la sostanziale inadeguatezza dell'umanità intesa come dispositivo socio-culturale ancorato sull'*anthropos* ma allo stesso tempo a riconoscere *Westworld* come spazio entro cui questo *anthropos* collassa: l'umano diventa impotente nei confronti della propria creazione. Il dislivello prometeico, inteso come dispositivo che disinnescia dall'interno il concetto di natura umana e dell'umanesimo (Heidegger, 1995), si intreccia con un altro importante tema della serie tv ovvero il tema del controllo. Tale tema è oggi, a partire dalla proliferazione delle tecnologie digitali, un tema centrale attorno al quale si combattono vere e proprie infowar (Campanelli, 2013) e che produce una crescente angoscia sociale. In *Westworld* la sottrazione dei dati personali, delle emozioni, dei comportamenti, dei dati di tutti coloro che si sono recati nel tempo all'interno del parco, informazioni che vengono immagazzinate nella "Forgia" che si trova nell'oltrevalle, passa attraverso la negazione di uno dei principi cardine sui quali si basa la differenziazione tra umani e residenti: la morte. Infatti lo scopo principale del controllo assoluto delle vite e delle personalità dei giocatori è quello di ricreare le loro coscienze al fine di innestare quest'ultime nel corpo dei residenti. *Westworld*, quindi, mostra un modello di controllo che pone le proprie basi, ancora una volta sul tentativo di superamento della natura umana: laddove la morte ancora divide l'umano dal non umano, i residenti dai giocatori, il progetto del controllo si basa sulla possibilità di ricreare la coscienza, l'ultima struttura analogica, in un orizzonte digitale.

4. La Narrazione Post-Umana in *Westworld*

Il discorso sul postumanesimo in *Westworld* si dipana intorno ad un modello di postumano categoriale (Frezza, 2015; Abruzzese, 2003, 2014), cioè intorno a un modello in cui le categorie moderne di umano vengono meno. In questo spazio la ragione postumana di *Westworld* si gioca intorno al superamento anche della categoria di *bios* che a differenza del postumanesimo di Rosy Braidotti non si oppone al concetto di *zōé* (Braidotti, 2015) ovvero di vita non qualificata quanto pone il problema di pensare fuori dalle categorie dicotomiche. La logica ellittica di *Westworld* si basa su di un punto di partenza in cui natura umana e non umana vivono una scissione per poi giungere ad una sorta di sutura che lungi dall'essere una sintesi dialettica si gioca sul tentativo di pensare il rapporto uomo/residente fuori da una logica oppositiva. Tale movimento si muove intorno a 3 temi fondamentali: 1) tempo e serializzazione, 2) memoria, 3) gioco. L'uscita dalla logica dialettica a favore di una logica ellittica impone chiaramente una dose di violenza – in questi termini va letta l'intera seconda stagione in cui Dolores e Maeve provano ad uscire dalla logica dei residenti e per farlo devono per forza di cose impiegare una dose estrema di violenza.

4.1. La meta-temporalità dei cicli seriali

La prima stagione di *Westworld* mostra due modelli di tempo che dividono inesorabilmente i residenti dagli ospiti. Questi due modelli si basano su due modi diversi di

raccontare la propria storia e allo stesso tempo sul valore che la morte ha all'interno di questa storia. Infatti da un lato troviamo il tempo circolare dei residenti, scandito dalla narrazioni, o meglio dai cicli narrativi, destinati a ripetersi all'infinito e dall'altro il tempo degli ospiti che è un tempo lineare. Il tempo di *Westworld* dunque si basa sulla ripetitività dei cicli narrativi, questi in qualche modo sono prodotti in serie (come dimostrano, nella seconda stagione, la ripetitività di alcuni schemi tra *Westworld*, *Shogunworld*, il parco ambientato nel Giappone dell'epoca Edo e *The Raj*, il parco ambientato nell'India coloniale alla fine dell'ottocento). A questo proposito è possibile fare un paragone tra la temporalità di *Westworld* e quella della serialità televisiva in generale a partire da due questioni fondamentali: il tempo dei residenti si basa, come per la narrazione seriale, su una forma di ripetitività. I cicli narrativi di *Westworld* a questo proposito fungono da veri e propri cicli narrativi seriali che si basano sulla ripetizione di un modello. In altri termini in *Westworld* si inscena una sorta di meta-temporalità, ovvero il tempo della narrazione combacia con il tempo formale della serie televisiva. Questa messa in scena costituisce un importante modello di riflessione sulla struttura formale della serie televisiva, sulla sua temporalità e sul suo funzionamento. Lo spettatore che guarda *Westworld* guarda se stesso. Riflettere intorno alla struttura formale della serie televisiva significa anche pensare al modello televisivo come un modello performativo laddove viene mostrato allo spettatore che la sua attività è tutt'altro che passiva e che anzi è fondamentale. In questi termini il modello inscenato da *Westworld* è anche un modello performativo e teatrale infatti la seconda questione fondamentale è una questione di natura teatrale ed è legata alla ripetizione dei gesti. Nel tempo di *Westworld* i gesti dei residenti vengono ripetuti e dipendono dai cicli narrativi, tali gesti però assumono diverso significato a seconda degli ospiti che interagiscono con essi. Questo significa che la narrazione interna a *Westworld* oltre a seguire la logica della serialità televisiva segue la logica della serialità teatrale (Del Gaudio, 2017), in particolare la logica seriale legata al principio della replica. Infatti a teatro ogni sera viene ripetuto lo stesso spettacolo, ma cambiando il pubblico cambia anche la replica che è la stessa e diversa allo stesso tempo (Fisher-Lichte, 2014). Come per la replica teatrale, a differenza della ripetizione cinematografica e televisiva ovvero a quella forma di ripetizione basata sulla riproduzione tecnica delle immagini, in *Westworld* non ci troviamo mai di fronte ad una ripetizione assoluta della rappresentazione dell'evento ma piuttosto i comportamenti degli attori, dei residenti, si adatta a quello dei giocatori. Insomma se da un lato *Westworld* inscena la logica della ripetizione seriale dall'altro inscena anche la logica della narrazione seriale teatrale. Nella seconda stagione infatti Dolores e Maeve provano a uscire da *Westworld* proprio per sfuggire all'opprimente logica dei cicli narrativi.

Alla temporalità è legata anche la questione della morte: per tutta la prima stagione ci viene mostrato come in *Westworld* i residenti possano essere uccisi dagli ospiti ma non il contrario (lo scopo dell'uomo in nero che si scoprirà essere William invecchiato è proprio quello di permettere ai residenti di giocare ad armi pari), cioè i residenti non possono uccidere gli ospiti. La vera differenziazione sta però nel fatto che, a differenza degli ospiti, i residenti possono tornare indietro dalla morte. Qui, hegelianamente, si gioca una prima forma di lotta tra residenti e ospiti che, come per la lotta servo-padrone del filosofo tedesco (Hegel, 1956), si basa sulla morte ovvero sulla paura della morte laddove la lotta si ferma prima della morte. Dal punto di vista del rapporto tra ospiti e residenti la morte è un punto di discriminazione: i residenti possono tornare indietro dalla morte e quindi ne possono fare esperienza e dunque per loro la morte non rappresenta l'ignoto. Tale esperienza è del tutto negata agli ospiti e, come ha notato Martin Heidegger, l'angoscia della morte nell'uomo deriva proprio dall'impossibilità di viverla sul piano dell'esperienza (Heidegger, 1951); in quanto esseri umani gli ospiti non possono abitare pienamente il piano dei residenti in quanto a essi è interdetta l'esperienza forse più

radicale dell'esistere. Nella seconda stagione si scopre che la Delos, in particolare il suo fondatore, stanno conducendo un esperimento segreto per la produzione di vita oltre la vita. Lo scopo principale è quello di recidere l'ultima barriera che separa i residenti dagli ospiti. Se il piano di Ford è quello di liberare i residenti dalla loro condizione, dando loro un percorso labirintico per produrre una propria coscienza che li metta nelle condizioni di difendersi dalle angherie degli ospiti, il progetto Delos di produrre vita tende a rimuovere l'altro ostacolo che differenzia ospiti e residenti: l'esperienza della morte. A questo proposito decisivo è il discorso che Maeve fa ad uno dei riparatori di *Westworld* che non vuole collaborare con lei: «Prima ero convinta che tu e gli altri foste degli dèi, poi ho capito che eravate solo uomini, e io conosco gli uomini, credi che mi spaventi la morte? Sono morta un milione di volte, cazzo sono bravissima in quello; quante volte sei morto tu? Perché se non vuoi aiutarmi io ti ucciderò» (*Westworld* 1x07).

3.2. La memoria come forgia per la costruzione dell'identità

Altra importante questione, che diventa decisiva per inquadrare il discorso post-umano in *Westworld*, è legata al formazione della memoria. La memoria è lo spazio dentro cui si sedimenta l'esperienza. Il concetto di umano così come si è sviluppato in epoca moderna si basa su di un modello per il quale la memoria dell'esperienza è alla base della costruzione dell'identità individuale e sociale (Pecchinenda, 2018). In *Westworld* la memoria dei residenti, a differenza di quella degli ospiti, può essere resettata, cioè è possibile eliminare intere parti di memoria dall'unità centrale dei residenti al fine di farli entrare ed uscire dai cicli narrativi. Come uno dei riparatori dice a Maeve che gli chiede conto di alcuni sogni che fa: «eri tu in un precedente ruolo» (*Westworld* 1x07). Questo vuol dire che almeno per tutta la prima stagione i residenti possono essere pensati come degli attori perché essi non fanno altro che recitare dei ruoli all'interno delle linee narrative. La coscienza di tali attori, il loro modello di funzionamento si basa su un ricordo dominante intorno al quale si costruisce l'identità dei residenti come spiega Ford a Bernard (*Westworld* 1x09).

Ford: «Un figlio?»

Bernard: «La morte di un figlio è la memoria portante, quella su cui la mia identità è costituita».

Insomma i ruoli sono costruiti intorno ad un ricordo portante che funziona come *memoria emotiva* per recitare un ruolo. Tra la fine dell'ottocento e l'inizio del secolo scorso il regista russo Konstantin Stanislavskij nell'elaborare la sua complessa teoria dell'attore chiama in causa proprio il concetto di *memoria emotiva* per spiegare in che modo l'attore debba svolgere il lavoro di interpretazione del personaggio. Per Stanislavskij la memoria emotiva è il culmine di un processo complesso che l'attore compie su di sé grazie al quale rende vera l'azione e produce un'emozione autentica. La *memoria emotiva* è il modo attraverso cui l'attore riesce a rivivere le proprie emozioni passate per portarle sul palcoscenico. Per Stanislavskij essa ha a che fare con altre due importanti strategie che l'attore utilizza al fine non solo di ricordare ma di rivivere le esperienze: «le circostanze date» e «i se magici» (Stanislavskij, 1990, 1993). Per circostanze date si intendono tutte le serie di circostanze entro cui l'esperienza viene performata, per se magici quegli strumenti mentali tipici del bambino e che sono comuni anche al teatro (Ortega y Gasset,

2006) attraverso cui si gioca a fare come se, cioè si finge di essere pirati, soldati ecc. ecc. In *Westworld* la memoria emotiva dei residenti non determina soltanto i loro ruoli nelle narrazioni ma anche il loro modello di coscienza. I ricordi che affiorano sia in Dolores che in Maeve prima sotto forma di sogni sono un modo per permettere ai residenti di sviluppare una coscienza. Infatti è ancora il riparatore che spiega a Maeve cosa e chi sono i sogni che continuamente rivive.

Maeve: «Chi sono?»

Riparatore: «Spettri che sopravvivono alla rovina del tempo».

In altre parole i ruoli e le personalità che i residenti interpretano all'interno di *Westworld* si basano su di una memoria emotiva controllata dall'uomo fin dal momento in cui parte di questa memoria emotiva prende vita e spinge i residenti al superamento del proprio ruolo.

Nei suoi saggi sul bergsonismo Gilles Deleuze chiarisce che la memoria si basa su un passato e un presente che coesistono. Per il filosofo francese il passato non è semplicemente legato a un qualcosa che non c'è più: all'interno della memoria ciò che è stato e ciò che è coesistono. Infatti Deleuze scrive: «se non coesistesse con il presente di cui è passato, il passato non potrebbe mai fermarsi. Passato e presente non designano due momenti successivi, ma due elementi che coesistono, di cui l'uno è il presente, che non smette mai di passare, mentre l'altro è il passato che non smette mai di essere e per cui tutti i presenti passano» (Deleuze, 2001: 49). Questo significa che all'interno della memoria il presente e il passato si differenziano non in quanto l'uno è e l'altro non è più, quanto piuttosto perché uno è presente e l'altro non lo è più, «la coscienza psicologica, non è ancora nota, trova qui le sue condizioni ontologiche» (Deleuze, 2001: 52). In un passo del testo qualche pagina più avanti, dopo che il filosofo ha spiegato i meccanismi di attualizzazione del ricordo virtuale inteso come ricordo puro, ci troviamo di fronte ad un passo quanto meno strano. Infatti, dopo aver spiegato come funziona la macchina della memoria negli esseri umani Deleuze si chiede: «e cosa accadrà in un automa? Tutto si svolgerà come se la disperazione fosse divenuta come se le immagini non fossero più distinguibili, come se potesse esistere solo il livello più contratto del passato» (Deleuze, 2001: 56). In altri termini, forzando l'idea deleuziana, potremmo dire che, nella memoria dell'automa, non soltanto coesistono passato e presente ma che essi non sono distinguibili come per l'essere umano. In questi termini la memoria dei residenti di *Westworld* funziona in maniera totalmente diversa infatti essa si basa sulla possibilità di rivivere le proprie emozioni, di attualizzare continuamente la propria memoria emotiva come nel modello di Stanislavskij ma, allo stesso tempo, di confondere le immagini del passato con quelle del presente fino a costruire una sorta di unica immagine, come nel caso dell'epopea che porta Dolores a prendere coscienza di sé. Dunque anche dal punto di vista della memoria i residenti si differenziano dagli ospiti e da coloro che li hanno creati. Come spiega uno dei riparatori a Maeve: «da tua mente è diversa dalla nostra, quando noi ricordiamo le cose i ricordi sono sfocati, imperfetti, ma tu rievochi i ricordi perfettamente, tu li rivivi» (*Westworld* 1x05).

3.3. Il parco giochi che simula il futuro dell'umanità

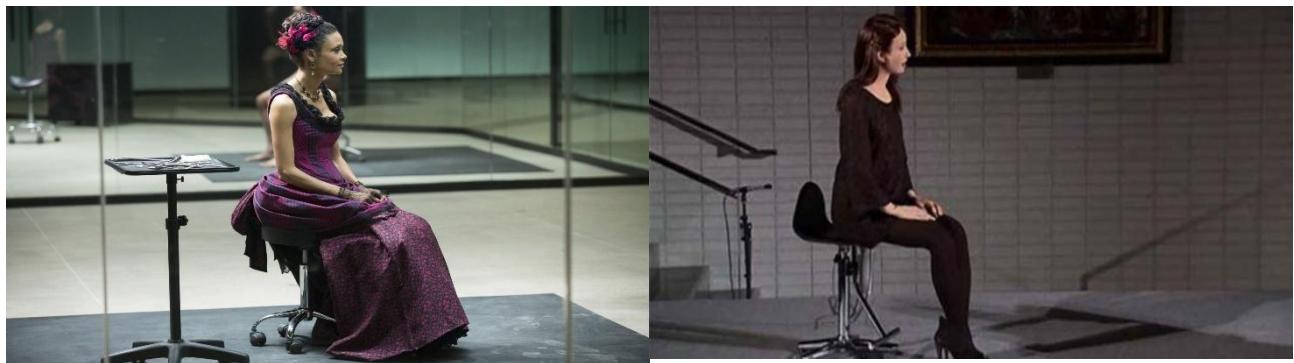
Infine, l'ultima questione fondamentale per capire le logiche di superamento dell'umano inteso come categoria moderna è legato alla natura stessa di *Westworld*. Più volte nella serie viene specificato che il parco divertimenti è di fatto un parco giochi e che quello che accade al suo

interno, almeno per tutta la prima stagione, ha a che fare con il dover superare prove e livelli, ovvero con la logica della gamification (Schell, 2010; Bogost, 2010, 2011). In *Westworld*, i residenti possono però giocare in due modi differenti: da un lato possono seguire le narrazioni interne alle storie di *Westworld*, ovvero seguire i vari livelli che il gioco gli propone; dall'altro possono giocare contro il gioco, nel senso che possono liberamente aprirsi ad un'esperienza di gioco che non deve sottostare alle logiche delle narrazione. In questi termini la logica di funzionamento di *Westworld*, almeno per la prima stagione, è molto simile alle modalità di gioco di uno dei più importanti e giocati videogames contemporanei *Grand Theft Auto (GTA)*, dove il giocatore può scegliere se intraprendere le missioni che il gioco gli propone oppure giocare liberamente senza nessuno scopo particolare (Krushner, 2012; Garrelts, 2014). Tale logica si chiude alla fine della prima stagione perché, dopo la ribellione di Dolores e Maeve, i residenti cominciano a giocare non solo contro le narrazioni uscendo dai ruoli che quest'ultime gli avevano riservato, ma contro *Westworld* stesso. Infine, è *Westworld* stesso che deve essere considerato un medium, una costruzione mediale. Nel XXIV capitolo del suo testo più famoso, *Understanding media*, il mediologo canadese Marshall McLuhan analizza il gioco come spazio mediale: il gioco deve essere considerato un medium in quanto esso rappresenterebbe l'estensione dell'essere sociale dell'uomo. In altri termini per McLuhan il gioco rappresenta, sul piano sociale, l'estensione dell'uomo di vivere in gruppo, infatti egli scrive:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. Games, like institutions, are extensions of social man and of the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. Both games and technologies are counter-irritants or ways of adjusting to the stress of the specialized actions that occur in any social group. As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture. (McLuhan, 1964: 259)

I giochi per McLuhan inoltre sono luoghi privilegiati nei quali esperire, in forma controllata, forme di sospensione della quotidianità, e *Westworld*, almeno per tutta la prima stagione funziona allo stesso modo. Basta pensare al sottotitolo della versione italiana della serie, *Dove tutto è concesso*, per comprendere che la funzione sociale di *Westworld* è quella di fornire uno spazio in cui evadere dal quotidiano. Ne è un esempio concreto il modo con cui si rapporta al parco giochi Logan, cognato di William che inizia quest'ultimo a *Westworld*. Inoltre McLuhan chiarisce che: «The games of a people reveal a great deal about them. Games are a sort of artificial paradise like Disneyland, or some Utopian vision by which we interpret and complete the meaning of our daily lives» (McLuhan, 1967: 261). I giochi mostrano alcuni aspetti principali della società che li produce. La serie rappresenta tale schema su di un doppio livello: da un lato essa intrattiene un rapporto con la società che racconta, mettendo in scena, attraverso l'espeditore dei robot che producono una loro propria coscienza, il passaggio tra una società in cui la produzione di umano è ancora basata sul funzionamento della macchina antropologica, ad una società in cui, la tecnologia implica l'impossibilità di distinzione tra umano e non umano; dall'altro essa rappresenta in forma mediata alcune delle possibilità a cui sta giungendo la tecnologia digitale che ha già prodotto sacche di indistinzione tra umano e non umano, tra umano e post-umano. A questo proposito è interessante notare come alcune delle immagini che ritraggono Maeve nei laboratori della Delos sono molto simili alle *Tre sorelle* di Cechov messa in scena nel 2012 dal regista Oriza Hirata in cui una delle attrici è un robot, Geminoid F, progettata dall'ingegnere Hiroshi Ishiguro. In altre parole la serie non inscena

soltanto l'ipotetico futuro in cui i fatti sono ambientati ma intrattiene una relazione significativa con l'immaginario sociale contemporaneo e le sue produzioni tecnologiche.



Nella seconda stagione inoltre, una volta che i residenti hanno preso coscienza, le regole del gioco cambiano: una volta che i residenti cominciano a difendersi e a reagire alla violenza provocata dai visitatori, come nelle speranza di William da vecchio per tutta l'intera stagione, il parco non è più un gioco strutturato (inteso come gioco prodotto e regolato secondo delle leggi) ma sfocia in un gioco libero, senza più regole né narrazioni. Se come ha chiarito Hans-Georg Gadamer «il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma il gioco che si produce attraverso i giocatori» (Gadamer, 1960: 229), la forma mediale del gioco muta radicalmente da un gioco che si produce per gli uomini e tra gli uomini, in cui i residenti sono solo un accidente, ad un modello in cui residenti e visitatori giocano allo stesso gioco fino ad essere indistinguibili. D'altronde ancora Gadamer aveva compreso la natura mediale del gioco: «il senso originario del verbo giocare è quello mediale» (Gadamer, 1960: 231). Se esiste un primato del gioco rispetto alla coscienza del giocatore, in *Westworld* la produzione di una nuova coscienza apre a nuovi modelli di vita, post-organica e post-umana. *Non capisci cosa questo posto sia davvero?*

Bibliografia

- Abruzzese, A. (2003). Note sul postumano. In *Passages. Arti culture riflessioni*, n°5, settembre-dicembre 2003.
- Abruzzese, A. (2011). Il crepuscolo dei barbari. Milano: Bevivino
- Abruzzese, A. (2014). Post human detective. In L. Marchetti (a cura di) *True detective. Viaggi al termine della notte*. Milano: Goware.
- Agamben, G. (2002). L'aperto. L'uomo e l'animale. Torino: Bollati e Boringhieri.
- Amendola, A., Del Gaudio, V. Tirino, M. (2017). Dell'orgia e della seduzione. Baudrillard come precursore del pensiero post-human. In *Mediascapes Journal*, 9/2017, pp. 70-85.
- Anders, G. (1956). L'uomo è antiquato. Torino: Bollati e Boringhieri.
- Baudrillard, J. (1991). La trasparenza del male. Milano: Sugarco.

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA/London: MIT Press.

Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. Minneapolis: Minnesota University Press.

Braidotti, R. (2015). *Il postumano*. Roma: DeriveApprodi.

Campanelli, V. (2013). *Infowar. La battaglia per il controllo e la libertà della rete*. Milano: Egea.

Capurro, R. (2017). *Homo digitalis Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik (Anthropologie – Technikphilosophie, Gesellschaft)*. Stuttgart: Springer VS.

Del Gaudio, V. (2017). Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonidia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander. In *Mediascapes Journal*, 8/2017, pp. 253-264.

Deleuze, G. (2001). *Il bergsonismo e altri saggi*. Torino: Einaudi.

Frezza, G. (2015). *Endoapocalisse, The Walking Dead, l'immaginario digitale, il postumano*. Cava de' Tirreni, Salerno: Areablu Edizioni.

Gadamer, H.G. (1960). *Verità e Metodo*. Milano: Bompiani.

Garrelts, N. (2006). *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.

Hegel, G.W. (1956). *Fenomenologia dello spirito*. Bari: Laterza.

Heidegger, M. (1951). *Essere e tempo*. Milano: Longanesi.

Heidegger, M. (1995). *Lettera sull'umanesimo*. Milano: Adelphi.

Kruschner, D. (2011). *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*. Hoboken, New Jersey: Wiley.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media. the extention of man*. New York: McGraw-Hill.

Ortega y Gasset, J. (2006). *idea di teatro*. Milano: Medusa.

Schell, J. (2010). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, Florida/London/New York: CRC Press.

Stanislavskij, K. S. (1990). *Il lavoro dell'attore su se stesso*. Bari: Laterza.

Stanislavskij, K. S. (1993). *Il lavoro dell'attore sul personaggio*. Bari: Laterza.

Le game s'est fait vie. Sociologie de Black Mirror et post-sérialité télévisuelle

Vincenzo Susca
Université Paul-Valéry (Montpellier)
DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6570>

Allégorie de la vision exacte, le miroir l'est également de la pensée profonde et du travail de l'esprit examinant les données du problème. « Reflectere » ne signifie-t-il pas « renvoyer en arrière », « refléter » et « réfléchir-méditer » ?

Jurgis Baltrušaitis, *Le Miroir : essai sur une légende scientifique – révélations, science-fiction et fallacie*s

Abstract

The media has always been a complex and controversial system. From Lascaux caves to digital networks, from Sumerian clay tablets to the Canvas, they constitute both the landscape and the language of the human being: the symbolic territory that we inhabit and the word through which we express ourselves . The mediatization of the world and the globalization of the media, with the lot of accidents, confusions and convulsions they entail, urgently impose the definition of the present modalities of the interaction between communication and everyday life, objects and subjects, technical and culture, but also to apprehend possible malfunctions and the appearance of different forms from the one we knew and the one we expected. Did the media keep the promises of their premises or, on the contrary, betray their mission? Did their mirror break?

If there is a text of cultural anthropology, mediology and sociology of the imaginary – a new narrative and audio-visual form – that must be examined to answer these fundamental questions, it is Black Mirror . The British TV series written by Charlie Brooker for Endemol plunges us even into the darkest and most morbid abysses of this problem.

Keywords: Distopy; Post-humanism; TV Series; Imaginaire.

Les médias ont toujours été des systèmes complexes et controversés. Des grottes de Lascaux aux réseaux numériques, des tablettes d'argile sumériennes à la Toile, ils constituent à la fois le paysage et le langage de l'être humain : le territoire symbolique que nous habitons et la parole au moyen de laquelle nous nous exprimons. Selon les témoignages provenant de maints champs disciplinaires, où se distinguent les noms de Martin Heidegger (1976), d'Edgar Morin (1962) et de Marshall McLuhan (1966, 1993), ce ne sont pas des outils neutres mais des dispositifs qui, tandis que nous les développons, les diffusons et les consommons, nous façonnent à leur tour. L'histoire nous enseigne que nous devenons en effet les créatures des systèmes techniques et communicationnels que nous avons engendrés (De Kerckhove, 2020; Innis, 2007; Mattelart, 1999) : le rapport que nous entretenons avec eux ne répond pas à un principe monocausal et unidirectionnel mais au contraire à une dynamique fondée sur une réversibilité constante, un va-et-vient ou, pour reprendre une expression chère à Gilbert Durand (1992), un trajet anthropologique.

L'avènement de la culture numérique, la prolifération du système des objets, la diffusion massive des réseaux sociaux, des appareils portables, des écrans et de tous les *mediascapes* ajoutent autant de nouveaux éléments et de reflets au tableau que nous venons d'esquisser. En particulier, la médiatisation du monde et la mondialisation des médias, avec le lot d'accidents, de confusions et de convulsions qu'elles comportent, imposent avec urgence de définir les modalités actuelles de l'interaction entre communication et vie quotidienne, objets et sujets, technique et culture, mais aussi d'appréhender d'éventuels dysfonctionnements et l'apparition de formes différentes de celle que nous connaissons et de celle à laquelle nous nous attendions. Les médias ont-ils tenu les promesses de leurs prémisses ou au contraire trahi leur mission ? Leur miroir s'est-il brisé ?

S'il est un texte d'anthropologie culturelle, de médiologie et de sociologie de l'imaginaire – une nouvelle forme narrative et audio-visuelle – qu'il convient d'examiner pour répondre à ces questions fondamentales, c'est bien *Black Mirror*¹. La série télévisée britannique écrite par Charlie Brooker pour Endemol nous plonge même dans les abîmes les plus sombres et les plus morbides de cette problématique. Son propos s'affiche du reste dès son logo, un miroir noir fendu, fil conducteur de son parcours diégétique et puissante métaphore de notre condition technoculturelle. De lugubres prémonitions, aussi lucides que visionnaires, représentent la société du futur et retracent de manière paroxystique ce que nous vivons déjà sur notre peau (Attimonelli, 2018) – ou sous notre peau. La dystopie au cœur de notre quotidien. La série recourt à ce type de science-fiction réaliste, plus réelle que la réalité, qui fait les chefs-d'œuvre. Une science-fiction catastrophique, selon la règle d'or du genre.

Terrorisme psychologique, catastrophes et euphorie nihiliste.

Pendant des siècles, nous autres Occidentaux, nous avons agi sur le temps et sur l'espace à partir du sujet afin d'orchestrer le monde à notre guise. Or nous nous livrons désormais à une raison qui nous précède et nous dépasse. Elle nous oublie, en quelque sorte, nous a échappé des mains et semble conspirer, avec notre complicité, contre l'homme moderne (Heidegger, 1957). *Black Mirror* est en ce sens le procès le plus impitoyable intenté aux tumultes post-humanistes, post-modernes et post-historiques qui sont en train d'ébranler l'ordre et les utopies cultivées depuis la Florence du XVI^e siècle jusqu'au Paris du XIX^e siècle. Sa méthode, comme c'est le cas pour le troll de *Shut Up And Dance* (*Tais-toi et danse*, E3S3, 2016), la tablette espion de Marie dans *Arkangel* (*Archange*, E2S4, 2017) ou l'appareil indiscret qui permet de passer en revue les souvenirs des gens dans *Crocodile* (E3S4, 2017), est le terrorisme psychologique. Chaque épisode est une bombe lancée contre notre existence apparemment normale, un dispositif visant à semer panique et angoisse au cœur du quotidien et de ce qui est pour nous l'écoulement ordinaire du temps.

De même que les avant-gardes artistiques du XX^e siècle, des dadaïstes aux situationnistes en passant par les futuristes, ont tiré parti du choc (Benjamin, 2012) pour réveiller les consciences embrumées des masses en les poussant à se rebeller par le biais de l'auto-négation et à se reconnaître comme aliénées avant de s'affranchir de cet état (Abruzzese, 2001; De Michelis, 2014), les œuvres, les produits et les bombes à retardement que nous tentons ici de reconnaître visent à déstabiliser la linéarité de notre vécu, à exhumer son fond obscur pour nous effrayer, dans un premier temps, puis nous désorienter, afin que nous revenions sur nos pas et retrouvions, avec notre autonomie individuelle, notre humanité.

¹ Telle est l'hypothèse que nous partageons avec divers chercheurs dans le domaine des sciences humaines et sociales, dont Mario Tirino et Antonio Tramontana (2018), Bennato (2018) et Chiusi (2014). Par rapport à l'analyse critique des questions évoquées, nous renvoyons au livre de Cirucci et Vacker (2018).

Tel est leur objectif politique, une sorte de manifeste : interrompre la fête des consommations et des communications, l'orgie des réseaux sociaux et la danse avec les machines, sauver l'individu et lui rendre la souveraineté du moi, du monde et de l'histoire. C'est en effet ainsi que se déploie un projet humaniste, peut-être trop humain...

- Remettez-moi dans mon corps !
- C'est là que vit votre vrai moi. Mais on va quand même vous donner un corps artificiel. Nous trouvons que ça aide parfois. Vous êtes prête ?
- Quoi ? Je ne comprends pas !
- Trois, deux, un. Hé. C'est mieux comme ça ?
- C'est mon corps².

La situation culturelle contemporaine n'est pas seulement le fruit de la maturation de processus inaugurés il y a des lustres, comme nous venons de l'indiquer. L'un des aspects qui la rendent plus épineuse et complexe est le renversement de tendance par rapport aux dynamiques à l'œuvre jusqu'à présent entre la réalité et les médias. Ainsi que l'avait anticipé Baudrillard (1981, 1997) dans plusieurs annotations de la pensée de McLuhan (1993), nous avons atteint un stade où ces derniers ont cessé d'être une extension de l'être humain, comme c'était le cas dans le contexte analysé par le génie canadien, pour devenir leur présupposé. En définitive, après une longue période où la technique a accueilli l'élan de l'humanisme en jouant tendanciellement le rôle d'instrument à sa disposition, nous nous trouvons à l'heure actuelle dans une autre configuration qui se pose en système intégral et intelligent d'énergies, d'algorithmes et de dispositifs, si puissante que c'est désormais nous qui dérivons d'elle.

L'auteur de la fameuse formule révélatrice « le médium est le message » n'ignorait néanmoins pas cette dérive : « En nous soumettant sans relâche aux technologies, nous en devenons des servomécanismes. Voilà pourquoi nous devons, si nous tenons à utiliser ces objets, ces prolongements de nous-mêmes, les servir comme des dieux, les respecter comme des sortes de religions. » (ivi, p. 91-92)

L'effet pervers en question, véritable contenu des angoisses et des malaises évoqués par la série anglaise, de *The National Anthem* (*L'Hymne national*, E1S1, 2011) à *Black Museum* (E6S4, 2017) et *Smithereens* (E2S5) en passant par *White Christmas* (*Blanc comme neige*, 2014), a de multiples conséquences radicales sur notre façon d'être humains : il implique un décentrement général, un recul, voire une soumission de l'individu aux paysages médiatiques et à leurs déclinaisons. C'est sans doute ce qui nous trouble le plus lorsque nous visionnons, avec autant d'avidité que d'effroi, les divers épisodes de la saga : la disparition du sujet moderne, comme si chaque mort, chaque asservissement et chaque humiliation des protagonistes qui se succèdent dans les visions de Brooker préfiguraient de façon exacerbée et anticipatrice notre destin à court terme, car quelque chose en eux nous renvoie toujours au marécage dans lequel nous nous enlissons déjà.

Comment un tel tableau peut-il nous ensorceler ? Pourquoi nous plaît-il ? Une analyse attentive suggère qu'une jouissance de ce type n'est pas simplement le fruit des facultés cathartiques des scénarios proposés par les auteurs, ni de l'attrait ancestral que l'ombre et le mal exercent sur le public. Au contraire, c'est sans doute en sombrant dans ces visions lugubres et en y réfléchissant que nous en tirons du plaisir, dans la mesure où nous décelons clairement en

² « Put me back in my body ! » « Hm. That's where real you lives. But what we will do though is we will give you a simulated body. We find that sometimes that helps. Are you ready ? » « What ? I don't understand ! » « Three, and two, one. Hey. Better ? » « This is my body. » *White Christmas* (*Blanc comme neige*, 2014).

elles le malaise inéluctable de l'individu occidental³, non tant au nom de vagues voluptés sadomasochistes que parce que nous ployons sous le fardeau de notre histoire; nous avons renoncé à l'espoir depuis longtemps et caressons avec une secrète jubilation l'idée et la représentation de sa ruine, de notre ruine.

En se focalisant sur les détails du quotidien et sur le corps, *Black Mirror* concrétise de manière palpable et microphysique la catastrophe de notre monde, dont le désir résonne de façon plus ou moins latente dans l'imaginaire collectif. C'est une variante inédite de la pulsion controversée qui conduit une partie d'entre nous à être attirés par le spectacle mortifère du terrorisme ou par les dévastations des cataclysmes naturels et d'autres accidents mortels (Vidal, 2012). Charlie Brooker montre que la source de l'effondrement ne réside pas à l'extérieur de nous, ou plutôt que cet extérieur s'est infiltré dans la superficialité de notre chair et dans les profondeurs de notre inconscient, qu'il a été intériorisé : la technique. Ce constat provoque en nous de la frustration, mais aussi de l'angoisse et un sentiment d'impuissance, une perception d'un allégement de l'être (Vattimo, 1989) – en accord avec la légèreté qui sert d'ambiance émotionnelle, d'esprit, à notre relation aux produits de l'industrie culturelle : une sorte de soulagement inspiré par le fait de ne plus être en condition d'agir, de créer, de construire, d'accumuler, mais seulement d'être agis, consommés et objets de recréation / récréation (Susca, 2009). L'éthique, l'esthétique et le public de *Black Mirror* dégagent en effet une euphorie nihiliste à la fois imposante et virale⁴.

Yorkie : Alors tu te sens pas mal ?

[Kelly ne sait que répondre.]

Yorkie : Peut-être que tu devrais te sentir mal. Ou du moins ressentir quelque chose.

[Elle se retourne et s'en va. Kelly est sur le point de pleurer. Elle se tourne vers le miroir et observe son reflet. Elle frappe de son poing la glace, qui se brise. Kelly regarde sa main. Il n'y a pas de sang. Elle se regarde dans le miroir, maintenant de nouveau intact⁵.

Orgie permanente et liberté surveillée.

Nous sommes tous en danger tandis que notre existence gonflée, augmentée, se dilate de façon invraisemblable par le biais de prothèses, de réseaux numériques, de banques de données, d'algorithmes et de technologies de connexion en mesure d'intégrer notre conscience⁶, d'exacerber nos sensations et de réaliser nos fantasmes. Le message le plus *black* et le plus paradoxal, à la limite de l'oxymore, que nous livre à partir de 2015 la série produite par Netflix investit de manière extrême, en phase avec notre temps, l'étymologie du terme « exister », qui

³ Au sujet de la crise de l'individu moderne, nous renvoyons à Maffesoli (1988, 2003).

⁴ En ce sens, la session du séminaire permanent *Longue vie à la nouvelle chair* (10 avril 2019, université Paul-Valéry, département de sociologie) consacrée à l'épisode *Bandersnatch* a confirmé, comme s'il s'agissait d'une expérience psychosociologique, la relation morbide et controversée entre *Black Mirror* et ses usagers. Ces derniers (en l'occurrence des étudiants, des chercheurs et des professeurs d'université), chaque fois qu'ils étaient appelés à voter à main levée pour prendre une décision afin d'avancer dans le parcours interactif du film, favorisaient en effet à une large majorité les solutions les plus catastrophiques et violentes.

⁵ Yorkie : « *So you don't feel bad ?* » [Kelly doesn't know what to say.] Yorkie : « *Maybe you should feel bad. Or at least feel something.* » [She turns and leaves. Kelly sighs. Turns and looks at herself in the mirror. Then she punches the mirror, hard. It splinters. Shatters. Kelly looks down at her hand. No blood. She looks at her reflection in the mirror, which is now unharmed.] *San Junipero* (E4S3, 2016).

⁶ Derrick de Kerckhove émet l'hypothèse de l'avènement d'un inconscient numérique (2011).

vient du latin *ēx + sistentia* : tirer sa vie d'un autre, extérieur à soi et au moi. En fait, « l'eksistence, selon la graphie qu'il suggère, consiste en une éjection, une expulsion ou un exil. L'eksistant n'est pas jeté hors d'un lieu par une volonté étrangère : son être consiste tout entier dans cet être-jeté. » (Nancy, 2017, p. 37).

Playtest (*Phase d'essai*, E2S3), *15 Million Merits* (*15 millions de mérites*, E2S1), *White Bear* (*La Chasse*, E2S2) et d'autres essais de la saga – car il s'agit bien d'essais – nous exposent de la manière la plus obscène qui soit notre dépendance, asymétrique et déséquilibrée à notre détriment, vis-à-vis de l'altérité à laquelle nous sommes désormais constamment connectés. S'il est vrai que le monde est de plus en plus à notre disposition, à portée de clic ou de simple pensée, c'est que nous avons cédé au réseau et à ses dérivés la part la plus substantielle de nous-mêmes (Ferraris, 2011), que nous nous sommes livrés à ces mains invisibles avec une inconscience tendancieuse et généralisée. Au fond, les problèmes induits par les *big data*, le *social profiling*, les algorithmes et l'intelligence artificielle – en termes de subordination, de contrôle et de manipulation de l'individu – renvoient au même nœud crucial : l'annihilation du sujet autonome et rationnel, du *cogito ergo sum* moderne (Descartes, 2010), à partir de la violation de son intimité, de l'atteinte à sa vie privée et au nom d'autre chose : d'une chair électronique aussi enivrante qu'elle est loin de correspondre aux promesses de bonheur chères à l'Occident.

Dans le corps à corps généralisé qui investit notre quotidien et le monde que nous habitons, faisant de ce dernier un espace dense et convulsif marqué par la promiscuité entre ses éléments – sujets et objets, nature et culture, esprit et matière –, l'altération corollaire de tout rapport rapproché avec l'altérité (Joron, 2009) produit des effets paroxystiques et corrode presque intégralement la cuirasse du moi forgée au prix de tant d'efforts à partir de la Renaissance jusqu'au milieu du XX^e siècle. Nous sommes envahis par nos contacts, cernés par la kyrielle de personnes et de systèmes avides qui sollicitent notre attention (Susca, 2016/b), assourdis par le vacarme médiatique, au point que nous avons perdu tout lien avec notre centre de gravité et, dans la confusion créée par la tactilité et la proximité typiques du rythme de vie électronique, égaré notre « point de vue⁷ ».

De la Toile à la rue, l'intervalle spatial et temporel entre soi et autrui, réduit au minimum, révèle une condition sociétale à bien des égards comparable à une sorte d'orgie permanente⁸, où nous ne jouissons de la présence de l'autre qu'en nous donnant à lui, comme dans une sorte de prostitution sacrée, sur fond de petite grande mort. En ce sens, la pornoculture (Attimonelli, Susca, 2017) qui enrobe notre époque ne concerne pas simplement la sphère de l'érotisme, mais traverse toutes les circonstances où le « moi » se perd dans l'autre – et, ce faisant, devient lui-même autre. C'est pourquoi nous pouvons suggérer que la « prostitution générale » de l'existence signalée et redoutée par Marx dans son analyse du mode de production capitaliste (1972) est aujourd'hui en train de s'imposer de manière intégrale, bien au-delà des sphères de la production et de la sexualité.

C'est ce qu'illustrent de façon très détaillée, entre autres, les épisodes *Blanc comme neige*, *Archange* et *Black Museum*, inspirés du rythme et de la morphologie de nos existences numériques, des réseaux sociaux et de toutes les formes d'interconnexion qui jalonnent notre vécu. Le partage ininterrompu de l'expérience, l'être-ensemble incessant et la disponibilité illimitée envers l'autre, caractéristiques du règne du *always on*, du *sharing*, des *followers*, des *fans*, de

⁷ De manière indicative, D. De Kerckhove suggère que la culture électronique porte avec elle le passage du point de vue au point d'être (2014).

⁸ M. Maffesoli (1982) a été l'un des premiers penseurs à proposer une interprétation de la culture contemporaine à partir de la métaphore dionysiaque de l'orgie dans son ouvrage *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris, Méridiens-Klincksieck.

la géolocalisation, mais aussi des systèmes de vidéosurveillance – son pendant obscur – dessinent la reddition totale de l'individu, dans sa chair et son esprit, à des corps étrangers.

Celle-ci, convient-il de soutenir, paraît d'autant plus considérable qu'elle est secondée, sans forcing particulier – pour recourir à un euphémisme –, par tous ceux qui s'y impliquent avec leurs cœurs, *likes*, *smileys*, *stickers*, Gifs et emojis enthousiastes. Bien qu'ils en subissent eux-mêmes les conséquences et en pâtissent, du fait de la réduction de leur propre liberté et de l'essor vertigineux du stress, de l'inquiétude et de la sensation d'impuissance, la fête continue (Berardi, 2016). Comme jadis lors du carnaval, cette célébration encense la défaillance d'une culture, d'une époque et d'un corps au moment où ils succombent pour laisser la place à ce qui leur succède. Ce qui arrive à Lacie Pound dans l'épisode *Nosedive* (*Chute libre*, E1S3, 2016) est en ce sens symptomatique. Dans une conjoncture où la gratification personnelle, le succès et le bonheur de chacun dépendent de l'approbation sociale, plus exactement des notes et des votes attribués en temps réel par ses contacts, selon la manière dont il répond à leurs attentes, la désastreuse aventure de la protagoniste indique bien qu'une telle situation comporte la coïncidence paradoxale de l'ivresse et du désespoir, un état qui enveloppe la condition existentielle contemporaine en produisant une sorte de schizophrénie généralisée. Ce mécanisme sévère incite la jeune femme à devenir un simulacre d'elle-même, en proie à toutes sortes d'humiliations et de frustrations. Épreuve après épreuve, elle est plongée dans un état d'aliénation et d'angoisse qui la rend maladroite au point de perdre tout le capital social à sa disposition. Privée de toute liberté d'action, ce n'est qu'en prison qu'elle en trouvera un résidu paradoxal – la part maudite – dans l'acte extrême consistant à insulter son voisin de cellule.

Chaînes sans fils

L'originalité de la fresque déroulée par *Black Mirror* tient à la façon dont y sont dépeintes non seulement certaines circonstances de notre vécu, fêtes, dîners, spectacles ou rituels de consommation, mais aussi n'importe quelle jubilation et jouissance du quotidien, selon un principe de fausseté et d'aliénation qui préfigure une réalité néototalitaire pleinement asservie par un bio- et techno-capitalisme intransigeant. En conformité avec le projet marxiste et toutes ses déclinaisons, la série vise en effet à libérer l'homme de ses chaînes et à l'orienter vers la réalisation d'une société parfaite, dans une sorte d'état de grâce qui n'admet ni failles, ni ombres ni ambiguïtés. Dans un tel contexte, si les conditions d'hétéronomie et de réification perdurent, si l'individu et la communauté à laquelle il appartient ne sont pas parfaitement libres, la joie qu'ils éprouvent est fallacieuse voire nuisible, dans la mesure où elle dissimule et alimente à la fois leur véritable malaise.

Ce type d'idéologie oriente en profondeur les axes de la culture occidentale, dans sa version tant sacrée que profane, depuis ses racines judéo-chrétiennes jusqu'à ses efflorescences matérialistes, dont le communisme, le socialisme et le capitalisme (Maffesoli, 2008). Par ailleurs, Marx considère lui-même la politique comme la forme profane de la religion (2006) : l'une et l'autre sont en effet unies par la même tension, la réalisation d'une condition utopique à poursuivre dans le futur, au détriment du présent, du corps et du plaisir sensible. Qu'il s'agisse de la cité de Dieu dont saint Augustin faisait l'éloge (1998), des sociétés souhaitées par les idéologies des XIX^e et XX^e siècles (celles à risque zéro, de l'abondance, du bien-être, de l'harmonie ou de la paix), le principe de base est toujours le même : la vraie vie est ailleurs, demain. Pour l'atteindre dans sa plénitude, nous devons mobiliser nos forces, nier tout ce qui, caduque et illusoire, entrave son avènement et marcher vers le droit chemin...

Tels les réformateurs protestants, les bolcheviks et les puritains – pour nous limiter à quelques figures emblématiques – *Black Mirror* radicalise les propositions les plus puristes des

philosophies spiritualistes et matérialistes, censure et fustige par le biais de tortures et de châtiments fatals toute distraction, toute délectation ou tout fantasme en les traitant comme péchés mortels. La série corrobore une vision manichéenne du monde, qui n'admet aucune complexité ni repli, si bien que le plaisir du présent et dans le présent est suspecté de conspirer contre la vérité et la liberté, de militer en faveur de l'ordre établi.

Au-delà de cette conception réductrice, la vie contemporaine est engluée dans des plaisirs ambigus, sinon paradoxaux, où la jouissance et la douleur coïncident sans solution de continuité, ici et maintenant, du coucher du soleil au lever du jour. En ce sens, la culture électronique, ce révélateur du temps présent, articule autour de nous, entre nous et en nous une série invisible et puissante de chaînes sans fils qui, en nous reliant – ou plus exactement en nous liant les uns aux autres – nous procurent à la fois la volupté de l'effusion et l'affliction de la capture.

L'ivresse de la confusion et le tourment de l'hétéronomie, de la présence oppressante dans notre dos.

En effet, cette culture et ses multiples avatars, des réseaux sociaux au *dark web* en passant par les jeux vidéo et les fêtes qui rythment notre époque, n'œuvrent pas à nous libérer de notre joug, ne nous poussent pas à emprunter un droit chemin mais accueillent une sorte de danse entre les chaînes et nous invitent à chercher le plaisir, la liberté et l'érotisme là où ils sont rares, voire là où ils ne se trouvent pas du tout.

La ruse qui assortit ce genre de sensibilité, présidée par un sentiment de joie tragique (Susca, 2011) et soutenue par la tactique propre à la sagesse populaire (De Certeau, 1999) ou à ce que Richard Hoggart nomme la « culture du pauvre » (1970), ne s'attire pas la moindre indulgence de la part de Charlie Brooker et de ses associés, qui la fustigent même dans la moindre de ses expressions, surtout les plus innocentes et les plus spontanées. Comme nous le vérifierons par la suite, dans le sillage ouvert par 1984⁹ d'Orwell, *Orange mécanique*¹⁰ de Kubrick et THX 1138¹¹ de Lucas, pour nous limiter à des classiques du septième art, le corps est la première cible de leurs représailles – car il s'agit bien de représailles. Un autre fait mérite attention : les auteurs en question, tel le Superman analysé par Umberto Eco (1976), ne visent jamais dans leurs intrigues les élites scientifiques, économiques et politiques, mais les derniers, les gens ordinaires et les anomiques, d'Abi et Bing (*15 millions de mérites*) à Stefan (*Bandersnatch*, 2018) en passant par Kenny (*Tais-toi et dansé*). C'est comme si la vie quotidienne, dans son inconsistance, les illusions dont elle se berce et les plaisirs qu'elle caresse, était pour eux la véritable responsable du statu quo. L'ennemi à abattre.

La mise en abyme du public

La condition hyperactive où nous nous trouvons et nous agitons, assortie de frénésie et de stress, d'inquiétude, d'anxiété et de fatigue (Berardi, 2016), ne renvoie pas à une centralité renouvelée du sujet dans le gouvernement du monde, mais à son asservissement définitif, d'autant plus efficace qu'il est plus volontaire¹², esthétisé et spectaculaire. Les individus impliqués sont amenés à n'être protagonistes de la scène, performatifs et heureux que dans la mesure où leur existence est entièrement consacrée à l'autel d'un empire invisible et capillaire,

⁹ Ce n'est pas un hasard si l'épisode *Bandersnatch* (2018) se déroule en 1984. Cf. G. Orwell (2013).

¹⁰ *A Clockwork Orange* (*Orange mécanique*), S. Kubrick, 1971, Royaume-Uni / États-Unis.

¹¹ *THX 1138*, G. Lucas, 1971, États-Unis.

¹² Bien que centré sur d'autres questions, le discours sur la servitude volontaire d'Étienne La Boétie demeure une analyse remarquable pour saisir tant les nœuds cruciaux de la relation entre tyrannie et esclavage que les moyens d'échapper à la servitude, en particulier les pratiques de désobéissance civile et les formes passives de résistance au pouvoir. É. La Boétie (1997).

où ils sont eux-mêmes transformés en quelque chose d'hybride entre l'œuvre d'art, la marchandise et le spectacle.

Nous sommes tous – nous autres et les personnages de *Black Mirror* – exposés au risque, exposés comme chefs-d'œuvre, objets à contempler, art à exhiber et chair à consommer, stars tombées à terre – en *chute libre*. Si paradoxal que cela puisse paraître, l'esthétisation du public ne fait qu'un avec son anéantissement.

Nous vivons tous dans un musée à ciel ouvert, comme on définit d'ordinaire nos métropoles redessinées par les graffitis, les pochoirs et les tags, traversées par les défilés festifs, colorées par les costumes urbains, secouées par des vibrations musicales et habitées selon des vocations poétiques issues d'en bas, des interstices et du quotidien (La Rocca, 2013; Sanmartin Fernandes, Herschmann, 2018; Attimonelli, 2008; *Les Cahiers européens de l'imaginaire*, 2016; Valeriani, 2009). En ville comme parmi les mailles de la Toile, nous sommes sous les regards et entre les mains de tous, disponibles, prêts à être observés, manipulés, retouchés, emballés et vendus.

Nous sommes en exposition, nous sommes l'exposition : bons, vrais et beaux tant que nous nous prêtons au jeu en régénérant ses flux, son paradigme et sa structure. Peu importe qu'il ne nous appartienne plus et soit pour nous avare en divertissements et en satisfactions, comme le raconte *Bandersnatch* au moyen de stratégies métanarratives et interactives élaborées.

Stefan Butler, le protagoniste de l'épisode – à la fois le pion entre nos mains et la métaphore de nos vies marquées par l'hétéronomie – peut atteindre ou pas le succès souhaité en fonction des parcours disponibles choisis par le public, mais ce n'est qu'un détail : ce qui compte vraiment, par rapport à son histoire et au paradigme ludico-narratif qu'il exprime, dans le texte et le métatexte, c'est la persistance du système. Les auteurs de la série sont en ce sens lapidaires : ils accordent au public la touche finale pour intervenir dans le récit et sélectionner son intrigue tout en laissant inaltéré le cadre où il se déroule.

C'est comme si *Black Mirror* – qui, à un certain moment de l'épisode, se livre à un exercice d'auto-ironie et d'auto-critique en citant Netflix, son propre producteur, comme instrument de contrôle de nos vies – révélait la rhétorique sur l'interactivité dans son essence, en tant qu'idéologie, en la dépouillant des illusions qui l'habillent. Selon Zizek, il serait d'ailleurs préférable de recourir à une autre expression pour décrire les processus culturels en cause : l'interpassivité, un état où l'altérité l'emporte sur le moi, quand « c'est l'objet lui-même qui prend plaisir au spectacle à ma place » (Zizek, 2004, p. 28-29). En effet, le vocabulaire à notre disposition, héritier des structures binaires à la base de la culture moderne, n'est pas en mesure de rendre les nuances du contexte contemporain, entre autres le fait que nous sommes tous à la fois extrêmement actifs et passifs. Comment qualifier, en effet, le créateur de l'épisode susmentionné ? Au fond, il est tant le *deus ex machina* que l'esclave de *Bandersnatch*.

La condition aliénée et frustrante de Stefan, qui dépend des choix des spectateurs, de son père, de sa psychiatre, de la société Tuckersoft, qui l'engage pour programmer un jeu vidéo, ainsi que de l'écrivain Jérôme F. Davies, dont il utilise un roman comme scénario, reflète l'enchaînement sans fil de notre vie connectée (Susca, 2016/b), où nous sommes agis avant même d'agir, possédés plus que nous possédons, consommés tandis que nous consommons. D'où l'expansion virale – qui touche des portions croissantes de la population selon diverses modulations – de la paranoïa, du complotisme, de la dépression et d'autres obsessions collectives (Lovink, 2012; Josset, 2015), dont fait du reste partie *Black Mirror*. En voici un exemple frappant tiré de l'épisode en question, où la figure de Philip K. Dick, d'abord évoquée par une affiche en son honneur, semble s'incarner dans la voix du protagoniste, en phase avec les inquiétudes et les angoisses qui serpentent dans la vie quotidienne, entre la rue et la Toile.

Stefan : Je ne sais plus où donner de la tête. Et je n'arrête pas de faire des rêves très réels. Et de penser des choses bizarres.

Dr Haynes : Quel genre de choses ?

S. : Du style je perds le contrôle.

Dr. H. : De ?

S. : De n'importe quoi, de petites choses, de petites décisions. Mon petit déjeuner. La musique que j'écoute. Crier sur papa ou...

Dr. H. : Tu as l'impression de ne pas prendre ces décisions ?

S. : C'est comme si je ne les commandais plus. Comme si quelqu'un d'autre le faisait.

Dr. H. : Tu n'entends pas des voix, ou bien... ?

S. : Pas de voix, mais il y a quelque chose. Je ne sais pas, une impulsion. J'en suis sûr¹³.

Grâce à une mise en abyme multiple – du sujet, de Stefan et de Netflix –, Charles Brooke et David Slade, l'auteur et le réalisateur de *Bandersnatch*, dissèquent les noeuds cruciaux de notre époque sur ses versants médiologiques et anthropologiques. C'est cela, d'un point de vue formel, narratif et médiologique la véritable nouveauté de *Black Mirror*. Selon sa vision, une fois définitivement abattue toute démarcation entre fiction et vie matérielle, ainsi qu'entre illusion et vérité, la sérialité télévisuelle tend à dominer et à envahir la vie quotidienne (La Rocca, Malagamba, Susca, 2010; Garofalo, 2017), à se traduire en vie quotidienne, sous forme de jeu vidéo généralisé qui n'amuse plus mais qui accapare cependant son usager et le tient à sa merci. Ainsi, à une époque post-sérielle, nous devenons tous à la fois programmateurs, usagers et protagonistes d'un *game* qui s'est fait vie, marchandise et contenu apparemment préparé par nous mais en réalité cause et effet de notre disparition. En lui, ni la trame narrative ni l'histoire ne comptent plus. L'histoire, c'est nous, mais c'est une histoire qui ne nous appartient plus.

Bibliographie

Abruzzese, A. (1973) Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico. Venise: Marsilio.

Attimonelli, C. (2008) Techno: Ritmi Afrofuturisti, Roma: Meltemi.

Attimonelli, C. (2018) Corpo, in M. Tirino, A. Tramontana, dirigé par, I riflessi di Black Mirror, Glossario su immaginari, culture e media della società digitale. Rome : Rogas Edizioni.

Attimonelli C., Susca V. (2017) Pornoculture. Voyage au bout de la chair. Montréal: Éditions Liber.

¹³ Stefan : « *My head is all over the place. I keep having these vivid dreams. Like thinking weird things.* » Doctor Haynes : « *What sort of things ?* » S. : « *Like I'm not in control.* » Dr. H. : « *Of ?* » S. : « *Anything, little things, tiny decisions. What I have for breakfast in the morning. What music I listen to. Whether I shout at Dad, or... .* » Dr. H. : « *You feel like you're not making these decisions ?* » S. : « *I feel like I'm not guiding them. Like someone else is.* » Dr. H. : « *You're not hearing voices or... ?* » S. : « *No voices, but there is something. I, I don't know, an impulse. I'm sure there is.* » *Bandersnatch* (2018).

- Baudrillard, J. (1977) *À l'ombre des majorités silencieuses ou la fin du social*. Paris: Sens & Tonka.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulations*. Paris : Galilée.
- Benjamin, W. (2012) *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Torino: Einaudi.
- Bennato, D. (2018 dir.) *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*. Catania: Villaggio Maori.
- Berardi, F. (2016) *Tueries. Forcenés et suicidaires à l'ère du capitalisme absolu*. Montréal: Lux Éditeur.
- Chiusi, F. (2014) *Dittature dell'istantaneo. Black Mirror e la nostra società iperconnessa*. Torino: Codice Edizioni.
- Cirucci A., Vacker B. (2018 dir.) *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Books.
- De Certeau M. (1980) *L'invention du quotidien. Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- De Kerckhove, D. (2020 [1995]) *La peau de la culture*. Montréal: Éditions Liber.
- De Kerckhove, D. (2011) *L'inconscio digitale*, in A. Buffardi, D. de Kerckhove, dirigé par, *Il sapere digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*. Napoli: Liguori.
- De Kerckhove, D. (2014) *The point of being*, in D. De Kerckhove, C. Miranda, dirigé par, *The point of being*. New Castle: Upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing.
- De Micheli, M. (2014) *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano: Feltrinelli.
- Descartes (2010 [1637]) *Discours de la méthode*. Paris : Flammarion.
- Durand, G. (1992 [1960]) *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod.
- Eco, U. (1976 [1964]) « Le mythe de Superman », in *Communications*, n. 24, pp. 24-40. Paris: Editions Persée.
- Ferraris, M. (2011 [2005]), *T'es où ? : Ontologie du téléphone mobile*. Paris: Albin Michel.
- Garofalo, D. (2017) *Black Mirror. Memorie dal futuro*. Roma: Edizioni Estemporanee.
- Greenfield, A. (2006) *Everyware. The dawning age of ubiquitous computing*. San Francisco: Aiga Design Press.
- Heidegger, M. (1957 [1946]) *Lettre sur l'humanisme*, Paris, Éditions Montaigne.
- Heidegger, M. (1976 [1959]) *Acheminement vers la parole*. Paris: Gallimard.

- Hoggart, R. (1970 [1957]) *La culture du pauvre*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Innis, H. A. (2007 [1950]) *Empire and Communications*. Toronto: Dundurn.
- Joron, P. (2009) *La vie improductive. Georges Bataille et l'hétérologie sociologique*. Montpellier: Presses Universitaires de la Méditerranée.
- Josset, R. (2015) *Complosphère: L'esprit conspirationniste à l'ère des réseaux sociaux*. Paris: Lemieux Éditeur.
- La Boétie, É. (1997 [1576]) *Discours sur la servitude volontaire* Paris: Mille et Une Nuits.
- La Rocca, F. (2013) *La ville dans tous ses états*. Paris: CNRS Éditions.
- La Rocca, F., Malagamba, A., Susca, V. (2010) *Eroi del quotidiano. Figure della serialità televisiva*. Milano: Bevivino.
- Les Cahiers européens de l'imaginaire (2016) *La Rue, n° 8*. Paris: CNRS Éditions.
- Lovink G., Networks without a Cause : A Critique of Social Media, Londres, Polity Press, 2012.
- Maffesoli, M. (1982) *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*. Paris: Mériadiens-Klincksieck.
- Maffesoli, M. (1988) *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse* Paris: Mériadiens-Klincksieck.
- Maffesoli, M. (2003) *Notes sur la postmodernité. Le lieu fait lien*. Paris: Éditions du Félin.
- Maffesoli, M. (2008) *Après la modernité?*, Paris: CNRS Éditions.
- Marx, K. (2006 [1843]) *Sur la question juive*. Paris: La Fabrique Éditions.
- Marx, K. (1972 [1844]) *Manuscrits de 1844. Économie politique et philosophie*. Paris: Éditions Sociales.
- Mattelart, A. (1999) *La Communication-monde*. Paris: La Découverte.
- McLuhan, M. H. (1962) *The Gutenberg Galaxy. The making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. H. (1993 [1964]), *Pour comprendre les médias*. Québec: Bibliothèque Québécoise.
- Morin, E. (1962) *L'esprit du temps*. Paris: Éditions Grasset.
- Nancy, J-L. (2017) *Sexistence*. Paris: Galilée.

Orwell G. (2013 [1949]) *1984*. Paris: Gallimard.

Sanmartin Fernandes, C., Herschmann, M. (2018 dir.) *Cidades Musicais. Comunicação, Territorialidade e Política*. Porto Alegre: Editora Sulina.

Saint Augustin (1998 [398]) *La Cité de Dieu*, in *Oeuvres*, tome 2. Paris: Gallimard.

Susca, V. (2008) *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*. Paris: CNRS Éditions (graphisme par C. Bardainne).

Susca, V. (2011) *Joie Tragique. Les formes élémentaires de la vie électronique*. Paris, CNRS Éditions.

Susca, V. (2016) « Essere-con in rete: la fine dell'autonomia, il ritorno della dipendenza e 'l'ordo amoris' », in Varchi, n° 15, *Connessioni. La vita delle persone al tempo dello smart phone*. Genova: Stefano Termanini Editore.

Tirino,, M., Tramontana A., (2018 dir.) *I riflessi di Black Mirror, Glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Roma: Rogas Edizioni.

Valeriani, L. (2009) *Performers. Figure del mutamento nell'estetica diffusa*, Roma: Meltemi.

Vattimo, G. (1989) *La società trasparente*. Milano: Garzanti.

Vidal, B. (2012) *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*. Thèse de doctorat dirigé par P. Tacussel, Lersem-Irsa, Université Paul-Valéry Montpellier 3.

Zizek, S. (2004) *La subjectivité à venir*. Paris: Flammarion.

Filmographie

A Clockwork Orange (Orange mécanique), S. Kubrick, 1971, Royaume-Uni / États-Unis.

THX 1138, G. Lucas, 1971, États-Unis.

Séries télévisées

Black Mirror, S1 E1, *The National Anthem (L'Hymne national)*, 2011.

Black Mirror, S1 E2, *Fifteen Million Merits (15 millions de mérites)*, 2011.

Black Mirror, S2 E2, *White Bear (La Chasse)*, 2013.

Black Mirror, *White Christmas (Blanc comme neige)*, 2014.

Black Mirror, S3 E1, *Nosedive (Chute libre)*, 2014.

Black Mirror, S3 E2, *Playtest (Phase d'essai)*, 2016.

Black Mirror, S3 E3, *Shut Up And Dance (Tais-toi et danse)*, 2016.

Black Mirror, S3 E4, *San Junipero*, 2016.

Black Mirror, S4 E2, *Arkangel (Archange)*, 2017.

Black Mirror, S4 E3, *Crocodile*, 2017.

Black Mirror, S4 E6, *Black Museum*, 2017.

Black Mirror, *Bandersnatch*, 2018.

Black Mirror, S5 E2, *Smithereens (En mille morceux)*, 2019.

Strisce digitali. Forme narrative e trasformazioni culturali nel fumetto contemporaneo

Lorenzo Di Paola
Università degli Studi di Salerno
DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6571>

Abstract

Since its appearance, in US newspapers to today, comics have travelled through eras, societies and formats, constantly adapting to changes in the media landscape and managing to embody in their narrative devices the great social traumas derived from the innumerable turning points that humanity is forced to get through. The digital revolution could not fail to involve this medium, which has always been linked to paper technologies, changing narrative strategies, production, consumption, public relations and the very identity of comics. In this paper, through *To be Continued* analysis - award-winning web comic by Lorenzo Ghetti - we want to try to understand how anthropological/cultural mutations, myths and social traumas find a space of representation in the new semiotic and spatial structures of digital comics, in which different and more complex gaze dynamics they help rewrite narrative techniques and practices. The encounter/clash between comics and digital can allow us to reflect on social, political, cultural and media transformations, on the production and consumption strategies that currently circulate on the web and on the main consequences that reading and digital writing have on the human thought.

Keywords: webcomics, superhero, digital mediation, digital narratives, digital comics

I continui sviluppi delle tecnologie digitali giocano un ruolo sempre più determinante nell'evoluzione e nella trasformazione delle pratiche narrative; se consideriamo i personal media, le recenti forme di aggregazione sociale rese possibili dal web, il ruolo centrale dell'informazione e le nuove forme di lavoro flessibile della network society (Castells, 1996), come parte di un fenomeno molto complesso che non si può ridurre al mero livello di sostituzione tecnologica, ma che incide su tutte le dimensioni del nostro sistema sociale, non possiamo ignorare le evidenti e a volte radicali mutazioni dell'industria culturale che:

ha visto andare in crisi alcuni meccanismi consolidati, dal copyright ai colli di bottiglia della produzione broadcasting: la viralità, unito alla riproducibilità già incrementata dalla digitalizzazione, ha reso quasi impossibile la lotta contro la pirateria, mentre la diffusione crescente di User Generated Content ha prospettato nuove forme di produzione dal basso, a costi limitati ma con pubblici altrettanto numerosi dei grandi best-sellers e blockbusters. Persino il sapere tradizionale, con la sua grande missione di trasmissione ereditaria, ma anche con le sue pratiche lobbyistiche e i suoi marchi di qualità, è stato sfidato sul suo terreno dalla logica wiki, dalla rapidità della circolazione e dalla sempre meno chiara distinzione fra alto e basso, tra ricerca e divulgazione (Colombo, 2013, p. 45).

Da Gutenberg in poi si è proceduto velocemente verso una crescente automatizzazione della stampa, e oggi sempre più persone consumano la lettura da schermi e display e sempre meno dalla carta; si è creata così un’alternativa ai tradizionali supporti stampati che ha aperto nuove prospettive e spazi narrativi ibridi che trasformano il lettore in un utente/esploratore di territori sempre più immersivi, interattivi e partecipativi. Ci troviamo dinanzi a un panorama mediale complesso e eterogeneo in cui convivono produzioni mediatiche centralizzate e strutture reticolari decentrate, e in cui la facilità di accesso e di uso di Internet spinge gli utenti verso l’autoproduzione di contenuti in grado di circolare attraverso i social e personal media:

Increased access to and usage of the Internet has also influenced the creation and reception of narratives in new media. Where once the ability to create online text would have entailed specialist knowledge of programming techniques, the advent of what are popularly known as Web 2.0 technologies in the late 1990s has enabled users with relatively low technical skills to upload and manipulate text with unprecedented ease. The ability to harness the textual resources and networking capacities of the World Wide Web has been exploited by a proliferation of storytelling communities (Page, Thomas, 2011, p. 2).

Attività di consumo e di produzione tendono quindi a fondersi in quello che in letteratura viene definito prosumerismo (Toffler, 1980), inoltre le logiche della cultura partecipativa dell’era digitale (Jenkins, 2006, 2008) permettono a utenti sempre più competenti di interagire creativamente sulla forma e sui contenuti dei prodotti dell’industria culturale dando vita a un Immaginario sempre più sfuggente e sfilacciato:

Le energie che le tecniche e i processi digitali hanno sprigionato e radicato sul piano della creatività diffusa, molecolare, di milioni di individui, influenzano [...] una summa che è quasi impossibile racchiudere in una definizione univoca. Tanto essa è esponenzialmente infinita e multiforme, tanto incide sulle strategie e sui modi di produzione della stessa immagine “industriale”. La definizione di “immaginario” legato alla cultura sociale e all’enorme quantità di immagini tecnologiche dell’odierna epoca digitale è difficile da restituire in una sintesi efficace. [...] Multiformi e differenziate risultano le sponde e le strade espressive attraverso cui l’immaginario attualmente si esprime (Frezza, 2017, p. 17).

Innovazione tecnologica e nuove forme narrative continuano quindi a espandersi rapidamente, lettura e scrittura in digitale presuppongono – oltre al livello di sostituzione tecnologica – una diversa esperienza e una diversa idea della narrativa stessa che mette definitivamente in crisi la classica identificazione della letteratura con il romanzo, il libro. Le narrazioni online si presentano come ‘testi’ ibridi in cui la parola scritta si fonde con la comunicazione istantanea (quella che Ong definiva come oralità di ritorno), con immagini e con video. Mutano le pratiche, le esperienze, ma anche i luoghi di lettura e di archiviazione, grazie a un processo che dall’Ottocento in poi «ha trascinato letteratura e scrittura fuori dall’ambito stretto della letteratura [...] e le ha ricollocate dentro altre formulazioni mediatiche» (Frezza, 2017, p. 23).

Bisogna, a questo punto, ricordare come il fumetto abbia giocato un ruolo fondamentale in questo processo ricomponendo il conflitto fra parola scritta e immagine in una sinergia capace di creare una forma narrativa pienamente multimediale – in

quanto mette in campo diverse sostanze semiotiche – e in grado di investire, in un gioco di sinestesie, tutti i sensi del corpo del lettore/spettatore (Pellitteri, 1998).

Medium multimediale sin dalle sue origini, il fumetto è sempre stato una sorta di membrana permeabile alle trasformazioni dell'intero sistema mediale con una innata «abilità [...] nell'intercettare fermenti socioculturali di ampia portata in grado di riformulare gli assetti dei sistemi di comunicazione sociale; la capacità di reinventare i propri immaginari e le proprie mitografie di riferimento mediante il ricorso a nuove formule espressive e visive; la proliferazione di formati e dispositivi, generata dalla diffusione su larga scala dei media digitali e delle reti telematiche» (Tirino, 2017, p. 70). In effetti come fa ben notare Gino Frezza (2018) i fumetti posseggono da sempre alcune proprietà in grado di anticipare l'interattività dei media digitali (da non confondere con l'interazione comunicativa degli utenti dei prodotti mediatici classici). Nel fumetto, infatti, il lettore non solo partecipa alla costruzione di senso del testo ma attiva attraverso lo sguardo – che si riversa sulle tracce delle vignette, dei disegni e del testo – una percezione di movimento in grado di animare le pur immobili figure che riempiono le tavole:

In tale ottica, il fumetto appare un poderoso prototipo dell'interattività multimediale. Gli è infatti inerente la nozione di interfaccia: la successione e la predisposizione dei disegni che s'intrecciano con la scrittura figurata sulle tavole e strisce non danno un testo definito, bensì una sorta di consolle di comando operativo che consente al lettore di definire e attuare un testo, di filtrare i molti percorsi di rete semantica tra immagini e scritture figurate, scegliendo quello che ritiene più idoneo a costituire un senso tra le varie opzioni possibili (Frezza, 2018, p. 25).

In questa fase di riformulazione degli spazi espressivi, il fumetto non può non mettere in gioco la propria sostanza e le proprie strutture, d'altronde già tra gli anni Trenta e Sessanta sotto la pressione dei media audiovisivi – il cinema prima e la televisione poi – il medium si trasforma, si adatta (passa dalle Sunday page alle daily strip, dai comic book alle riviste d'autore), propone nuove strade e una dimensione più matura, autoriale, che sfocerà poi nel formato del graphic novel, un formato che convoglia i rapporti tra lettori e fumetto in una relazione singolare «sancita, anche all'esterno del fumetto, dalle forme della produzione e del consumo degli audiovisivi nell'epoca delle culture digitali e della rete, ormai consegnate e addestrate a qualità molecolari, a una selettività ancora più avanzata (a volte rischiosa e talora esaltante) del livello precedente» (Frezza, 2008, p. 142)

Oggi la nascita dei personal media e l'avvento della digitalizzazione sganciano il fumetto dalla sua classica piattaforma tecnologica, la carta stampata, e con lo sviluppo tecnologico dei dispositivi portatili inizia per i comics una fase nuova che vede la visualizzazione digitale diventare una modalità di consumo sempre più popolare.

La dimensione tecnologica tocca in modo decisivo anche l'intero processo produttivo che si ritrova trasformato dai nuovi strumenti a disposizione dei fumettisti:

Nel fumetto seriale di massa, la colorazione è un aspetto emblematico, con le tecniche di digital coloring che soppiantano rapidamente negli albi la tradizionale lavorazione tipografica, con enormi risultati di efficienza, qualità e spettacolarità visiva. Grandi i

vantaggi per la stampa: la stabilità del digitale permette di ovviare ai limiti della produzione delle cosiddette “pellicole” tipografiche (e i relativi problemi che hanno condizionato la storia delle riedizioni e traduzioni in altre lingue, come la perdita delle pellicole originali o l’indisponibilità dei disegni o delle tavole originali). La gestione del lavoro, inoltre è resa più efficiente anche a fronte di una maggior complessità logistica: la collaborazione tra sceneggiatori, disegnatori ed editori variamente dislocati geograficamente non è più un rischio né un costo [...] (Stefanelli, 2006, pp. 14-15).

Nuovi attrezzi del mestiere – computer, software di grafica, tavolette grafiche – accrescono notevolmente le capacità produttive e creative dei fumettisti (la colorazione digitale permette tempi più rapidi e una maggiore facilità di inserire colori, retinature ed effetti; è possibile personalizzare i pennelli in centinaia di modi, si possono modificare e correggere parti della tavola con facilità e senza danno, la gestione dei balloon e dei testi è decisamente più comoda, come è comodo zoomare parti del disegno per inserire o correggere particolari¹), il web, poi, offre nuove opportunità di trasmissione in grado di aggirare costi e prassi della tradizionale industria dei comics:

Nella pluralità delle forme di distribuzione online, dal blog al digital download, al motion comic in streaming, il webcomic ha offerto nell’ultimo decennio una straordinaria vetrina a talenti del fumetto underground, che spesso hanno utilizzato lo spazio online come strumento di autopromozione, riuscendo, nello stesso ambiente e attraverso diverse piattaforme social, a mantenere stretti contatti con i fan. Contemporaneamente, sono nati magazine (Verticalismi.it), community (Fumettisulweb.it) e case editrici (Shockdom) esclusivamente dedicate al webcomic. Sostanzialmente, la filiera del fumetto digitale prevede diverse possibilità: la riproduzione della filiera tradizionale (come avviene con lo store online Comixology); la filiera corta autore/editore/lettore, come avviene attraverso la vendita di copie digitali o licenze su siti di e-commerce degli editori; la filiera cortissima, con la vendita (o la distribuzione gratuita) diretta dell’autore attraverso uno spazio web di cui dispone (Tirino, 2017, pp. 85-86).

Il pubblico, o meglio i pubblici (Boccia Artieri, 2012) hanno un ruolo essenziale, più diretto e attivo, non solo nella diffusione del fumetto sul web ma sempre più spesso nei processi creativi (i commenti e le reazioni contribuiscono a ispirare, modellare e a ridefinire anche le narrazioni) e persino nelle soluzioni editoriali: le autoproduzioni o il crowdfunding fanno leva proprio sulla particolare condizione dei pubblici connessi di essere nello stesso tempo parte di un pubblico e di avere del pubblico «da un lato sono infatti parte di audience connesse, fruendo e interagendo con contenuti altrui; dall’altro generano delle proprie audience nel momento in cui producono e condividono contenuti» (Bentivegna, Boccia Artieri, 2019, p. 157).

In questo panorama eterogeneo gran parte dei fumetti che circolano sul web² adottano una soluzione di compromesso, ovvero non si allontanano troppo dai

¹ Ovviamente il discorso è più complesso di così, per alcuni tipi di tavolette (quelle senza schermo) c’è il problema della separazione occhio/mano in quanto il fumettista è costretto a disegnare sulla tavola mentre guarda lo schermo del computer, inoltre una questione molto sentita dagli autori è quella dell’inesistenza delle tavole originali, il disegno infatti non esiste fisicamente in quanto è praticamente solo una somma di pixel.

² In Italia i webcomic sono stati portati alla ribalta da un autore capace di muoversi con disinvoltura tra la rete e i classici canali di distribuzione; sto parlando di Michele Rech, in arte Zerocalcare che nel 2011 avvia un blog a fumetti capace di attrarre migliaia di visitatori. Proprio il successo del blog lo porta a pubblicare il suo primo graphic novel “La profezia dell’Armadillo”. Un successo travolgente che ha suscitato l’interesse anche di circuiti tradizionalmente estranei al fumetto,

tradizionali formati che siamo abituati a vedere su carta (sto parlando della vignetta singola, delle strisce o delle tavole che seppur impostate a una verticalizzazione o a una orizzontalizzazione – per adattarsi alla superficie dello schermo – non creano grandi problemi per una ipotetica trasposizione in volume) in quanto l’ambizione generale è quella di approdare prima o poi al volume stampato. Internet, insomma, è visto come una sorta di trampolino di lancio per la propria carriera, un canale per creare e legare a sé un potenziale pubblico pagante; i blog e le pagine social si trasformano così in un biglietto da visita che immediatamente offre agli editori la possibilità di farsi un’idea della forza commerciale del prodotto in base al numero dei follower e dei fan.

Sono ancora relativamente pochi i webcomics progettati specificatamente per sfruttare le potenzialità che la rete offre, e spesso sono fumettisti emergenti a puntare sulle risorse e le possibilità offerte dal mondo del digitale; solo quando la carta stampata smette di essere vista come un punto di arrivo per il proprio prodotto è possibile iniziare a osservare un impatto significativo sulle strutture e sulle convenzioni tipiche del fumetto.

In Italia un fumetto pensato e nato esclusivamente per il mondo digitale, e che prova a mettere a frutto strumenti e potenzialità del web, è “To be Continued” di Lorenzo Ghetti, classe 1989, che nel 2015 vince il Premio Micheluzzi per il miglior webcomic. Si tratta di un fumetto concepito per una lettura in rete attraverso lo schermo del computer (purtroppo le pagine web non sono state adattate per una lettura su altri dispositivi); come spiega l’autore in un’intervista:

L’idea [...] è quella di creare un fumetto web che non ragioni in termini di tavole, ma che sfrutti una serie di potenzialità che solo il web può avere, come ad esempio lo spazio illimitato. Mi divertiva l’idea di creare un fumetto che potesse andare in ogni direzione possibile, se poteva essere funzionale per la narrazione. Esistono già webcomic che utilizzano per esempio le GIF, oppure che scorrono in orizzontale invece che in verticale. Altri ancora hanno degli elementi che appaiono nella vignetta o si muovono ad ogni click del lettore. Mi è semplicemente venuta voglia di divertirmi con tutte queste possibilità...creare qualcosa fatto apposta per il web³.

Per la realizzazione del progetto è stata fondamentale la collaborazione con Carlo Trimarchi un web designer che ha realizzato l’architettura degli spazi narrativi; è vero infatti che il web offre uno spazio illimitato al fumettista, ma è anche vero che servono precise conoscenze tecniche per rendere questo spazio ‘abitabile’, se si vuole creare una perfetta sinergia tra la narrazione e la superficie virtuale della pagina web è necessario creare delle “piste” per far muovere il racconto nelle direzioni desiderate. Lo strumento scelto dai due è JQuery Scroll Path, un plugin che crea dei percorsi di scorrimento che possono essere composti da linee orizzontali, verticali, da archi o che possono far ruotare l’intera pagina a 360 gradi; lo scorrimento può essere eseguito attraverso la rotellina del mouse, i tasti freccia su/giù e la barra spaziatrice.

tanto che uno dei suoi romanzi a fumetti (“Dimentica il mio nome”) è stato candidato al Premio Strega nel 2015. Limitandoci alla scena italiana, non possiamo non citare alcune delle “star” del fumetto digitale nostrano come Giacomo Bevilacqua, Davide La Rosa, Sio e Labadessa

³ De Mojana N., (7 Novembre 2014). “To be continued, il primo ‘vero’ webcomic italiano. Intervista a Lorenzo Ghetti.” Fumettologica, <https://www.fumettologica.it/2014/11/to-be-continued-webcomic-italiano-intervista-lorenzo-ghetti/>

Cadono così i limiti fisici dettati dalla carta e dalla tavola, i condizionamenti e i confini imposti dalla classica griglia esplodono, cambiano le regole con cui giocare e creare ma compaiono allo stesso tempo nuovi schemi e nuove possibilità da esplorare. La storia, grazie al JQuery Scroll Path, può svolgersi in ogni direzione possibile, una corsa può avvenire in orizzontale, una caduta in verticale e si può risalire in diagonale seguendo il volo di un personaggio, spesso la tipica griglia delle vignette salta o si modifica mimetizzandosi nella scenografia; l'attenzione è rivolta all'azione e alla composizione delle scene e tutto è rappresentato in modo chiaro anche grazie a uno stile di disegno iconico che non cede mai alla complessità grafica (e che richiama molto la sostanza digitale di cui è fatto il fumetto) e da un uso del colore che rende facile l'individuazione e la riconoscibilità dei personaggi. Il lettore ha il pieno controllo della navigazione ma è l'autore a guidare il suo sguardo, e forse è proprio in questo particolare che si nasconde la differenza più profonda con il medium cartaceo. Il nostro sguardo infatti non è libero di vagare sulla tavola, di cogliere una visione d'insieme per poi entrare nel ritmo dettato dalla successione delle vignette. Sullo schermo del computer ci viene mostrato di volta in volta il presente della narrazione, siamo sì liberi di tornare indietro o andare avanti a nostro piacimento ma il nostro sguardo rimane fisso sul monitor e lo scorrere degli occhi è sostituito da un clic o dallo scroll del mouse. Sembrano insomma saltare entrambe quelle pratiche, complementari e agoniste, che da sempre hanno portato linfa vitale al fumetto (quella sequenziale e quella tabulare); ovvero da un lato l'orientamento a narrare attraverso una frammentazione spazio-temporiale e dall'altro la vocazione della tavola a trasformarsi nel luogo della messa in scena in cui le immagini oltre a possedere valore diegetico sono parte integrante di una struttura stilistica (Fresnault-Deruelle, 1976).

È una metamorfosi rivoluzionaria su cui vale la pena riflettere e che avvicina il fumetto ai media audiovisivi in cui lo spettatore non ha nessun controllo sulla narrazione e sui suoi ritmi, tuttavia è una trasformazione figlia della tendenza del web a ibridare forme comunicative tradizionali e che, a mio parere, non mette in crisi la fertile dialettica tra guardare e leggere tipica del fumetto (Barbieri, 2011), d'altronde è sempre il lettore (attraverso il mouse) a modulare la velocità di lettura nell'attesa della 'vignetta' successiva, anche se può muoversi solo nel solco definito dall'autore.

In effetti ogni autore di fumetto ha sempre sognato di controllare pienamente lo sguardo del lettore e generalmente i disegnatori hanno sempre tentato di sfruttare nel migliore dei modi lo spazio a disposizione, il voltare pagina del lettore, per creare suspense, sorpresa o per dare un maggiore effetto comico.

Come ho già detto, sulla carta, il lettore può visualizzare tutte le vignette presenti in una tavola simultaneamente, cosa che consente letture lineari e non della rete spaziale del fumetto. Lo schermo invece si presenta come una pagina bianca, inattiva, su cui compare una vignetta o gruppi di vignette che di volta in volta vengono presentate al lettore, il quale cliccando o avanzando con le frecce può procedere con la lettura. Le vignette possono unirsi alle precedenti, sostituirle o sovrapporsi (lo sfondo viene portato in primo piano e viceversa) tramite transizioni animate. L'autore può così controllare l'ordine e la quantità di vignette da rivelare per ogni 'stadio' di avanzamento nella lettura, accelerando o rallentando la percezione del tempo diegetico.

Questo modo di costruire fumetti sfida anche la tipica consuetudine di una lettura che procede, normalmente, da sinistra verso destra, in quanto l'apparire di una nuova vignetta sullo schermo richama in maniera automatica l'attenzione del lettore a prescindere dalla posizione che la vignetta può assumere nello spazio della pagina virtuale.

La storia che Lorenzo Ghetti ci propone, attraverso questa forma del tutto innovativa e sperimentale, è una storia di supereroi il cui protagonista, *George Taylor*, un giovane dai superpoteri non eccezionali, si iscrive a una scuola per ragazzi con superpoteri:

C'è stata la generazione dei supereroi degli anni '30-'40, quella degli anni '60 e quella degli anni '80. – racconta l'autore – Ad oggi, come ci si può immaginare, il mondo è sovrappopolato da persone con superpoteri (o “persone diversamente speciali”), tutti nipoti e pronipoti delle generazioni precedenti. Però, per un problema ereditario legato ai geni che danno i superpoteri, una generazione è sempre un po' più debole della precedente. Per cui il mondo è pieno di giovani che vorrebbero fare i supereroi, ma sono tutti un po' scarsi. Se a questo aggiungiamo che dopo ottant'anni di superlotta al crimine, magari non ci sono più supercattivi da combattere, è normale per i personaggi della storia iniziare a farsi delle domande.⁴

La serie, che si snoda in tre stagioni (più un prologo), si inserisce nel solco di quella riflessione che a partire già dagli anni '70 rimodella sotto una nuova luce la figura del supereroe:

La “Dark Age” (anni '70-'90) del fumetto mainstream supereroico intercetta le istanze sociopolitiche del fumetto underground e dei movimenti libertari del periodo (Morrison, 2013), seminando le premesse per la sistematica eversione del concetto di supereroe realizzata negli anni Duemila. Diverse opere marciano in questo senso: negli anni '80 Il ritorno del cavaliere oscuro (1986) di Frank Miller mostra un Batman vecchio, violento, rancoroso e depresso, mentre Watchmen (1988-1990) di Alan Moore e Dave Gibbons, presenta un gruppo di eroi – inizialmente animati da puri sentimenti di giustizia – che si tramutano in psicopatici freddi, brutali, calcolatori; successivamente, superata la crisi economica che colpì DC e Marvel negli anni '90, sotto pressione è il modello di supereroe patriottico: Superman “muore” (ne La morte di Superman, 1992) o prende un “anno sabbatico”40, e Capitan America si scontra con le leggi del Paese di cui indossa la bandiera (nella saga Civil War, 2006-2007). L'epilogo di tali processi è l'elaborazione del trauma sociale e politico generato dall'11 settembre 2001 che si concretizza nella narrazione della fallibilità dell'America: in 11/09/01 (2001), gli eroi del pantheon Marvel si radunano a Ground Zero per assistere alla loro stessa sconfitta. In Kick-Ass (2008), Mark Millar approfondisce la questione delle conseguenze della sparizione del supereroe classico nel mondo contemporaneo. Ciò che resta è uno scenario di miserie umane e culturali, in cui gli eroi attuali sono individui facilmente influenzabili o mentalmente instabili, animati da ideologie abbracciate superficialmente, che hanno scelto di ispirarsi alle icone supereroiche del fumetto senza averne, però, le caratteristiche etiche, epiche e fisiche (Tirino, 2017, pp. 76-77).

Il tono della narrazione è comunque leggero, ironico e mai eccessivamente cupo, anche se è evidente che “To be Continued” parla della generazione di Ghetti, la

⁴ Ibidem

generazione Y, e della condizione di passaggio che questa sta attraversando; delle evidenti crepe nel sistema economico, sociale e valoriale, e delle infinite possibilità di un universo ancora tutto da inventare. C'è di più, questo primo livello di lettura non basta per comprendere a pieno la narrazione portata avanti da Ghetti, sappiamo infatti che nel fumetto trovano uno spazio di rappresentazione miti, simboli della società, traumi derivati da mutazioni tecnologiche e mutazioni antropologico culturali, il fumetto è infatti una vera e propria *macchina del mito* capace di assimilare e tradurre nel proprio dispositivo la realtà esterna e le sue contraddizioni (Frezza, 1995). I grandi traumi sociali, derivati dagli innumerevoli snodi che l'umanità è costretta ad attraversare, sono così metabolizzati dalle forme e dalle narrazioni offerte dai dispositivi mediatici che nutrono costantemente il nostro immaginario:

La costante catastrofe dei media, la crisi del regime televisivo, la previsione di nuovi assetti del sistema danno modo di vedere come le procedure di legittimazione e di mediazione simbolica tra individuo e società avvengano in forme diverse dal passato. Bisogna guardare nel cuore del processo che disegna «l'evoluzione delle forme di fantasmatizzazione della realtà in relazione alle innovazioni tecnologiche». In altre parole, occorre svelare la qualità originale dell'apporto che la tecnologia, in specie quella delle comunicazioni, fornisce alle forme individuali e comunitarie della socializzazione (Frezza, 1995, p. 236).

Allora, il confronto tra diverse generazioni di supereroi in “To be Continued” ci parla non solo di una mutazione valoriale e sociale ma anche delle trasformazioni mediatiche e antropologiche a cui l'umanità sta andando incontro, a partire da *Milleniuman*, supereroe modellato sulla figura di Superman (padre di *Rouge*, una delle protagoniste del fumetto), che nei propri poteri e nel proprio atteggiamento incarna le certezze e la ‘potenza’ della società di primo Novecento, un «corpo collettivo [...]», reso potente dai media e dalla tecnica, in cui l'individuo cerca e trova risorse di sopravvivenza e di affermazione» (Frezza, 2008, p. 120), ai *Soul team* maestri/antagonisti e metafora della crisi del supereroe e della riconfigurazione del panorama mediale avvenuta tra gli anni '50 e '60, fino al gruppo di giovani supereroi protagonisti pienamente calato nell'incertezza di un panorama eroico ormai svuotato di significato e trasformato in mero spettacolo (in assenza di supercriminali, i supereroi sono semplicemente star di uno show programmato in ogni minimo dettaglio e fatto da lotte ben recitate e diffuse al pubblico da ogni medium).

I nostri giovani eroi sono espressione perfetta dell'era postumana e postmoderna, dell'odierna stagione digitale in cui «tutte le forme di comunicazione tecnologica si rigenerano su un più alto livello di convergenza, implicando inedite mappe cognitive delle fasi traumatiche e globali del cambiamento [e la] presa di coscienza di un mutamento irreversibile è densa di incognite e richiede con urgenza complessive rifondazioni identitarie» (Frezza, 2013, p. 114). I superpoteri blandi, quasi alla portata di tutti, vissuti con estrema normalità, sono il riflesso di quei poteri tecnologici (che ieri sembravano enormi e destinati a trasportarci verso un'utopica tecno-democrazia), a disposizione di ognuno di noi, che hanno contribuito a creare un mondo in preda alla precarietà, una vita che è performance costante⁵, e un'informazione sempre più

⁵ La vita è una performance costante; siamo audience e performer allo stesso tempo; tutti siamo pubblico tutto il tempo. La performance, in tal senso, smette di essere un evento discreto (Abercrombie, Longhurst, 1998, 73).

minacciata dalle cosiddette fake news, dalla polarizzazione dell'opinione pubblica e dalla cyberbalcanizzazione; insomma oggi abbiamo poteri e possibilità che ieri sembravano impensabili ma come ci ha ben insegnato Stan Lee con i superpoteri arrivano anche superproblemi e *da grandi poteri derivano sempre grandi responsabilità*.

Un personaggio tra tutti incarna perfettamente il peso e il trauma delle trasformazioni antropologico-culturali a cui la nostra società va incontro, il limite sempre più sottile tra organico e inorganico, tra uomo e tecnologia è ben rappresentato da *Teo*, unico personaggio senza superpoteri ma capace di trasformare la sua passione per i gadget tecnologici in un'arma e in una fonte di conoscenza quasi illimitata; *Teo* è perennemente connesso al web e vive in un ambiente di realtà aumentata che gli consente di espandere se stesso e la propria sensorialità. A un certo punto della narrazione decide però di fondere il proprio cervello, la propria coscienza con la rete arrivando così a cedere parti della propria umanità; la perdita della parola lo costringerà a essere collegato a un televisore per poter comunicare attraverso spezzoni di trasmissioni televisive⁶. In questo personaggio, insomma, si celano tutte i rischi e le possibilità delle mutazioni che stiamo vivendo, «delle trasformazioni radicali della conoscenza e della cultura umana nell'epoca delle tecnologie che intervengono sulla vita fuori e dentro la sfera terrestre» (Frezza, 2008, p. 121).

I media e le tecnologie infatti non si limitano a produrre conoscenza ma funzionano anche a livello corporeo e affettivo, trasformano i nostri stati affettivi e cognitivi; come afferma Grusin (2017, p. 237): «la rimediazione dei nuovi media digitali ha lavorato nella direzione di portare i dispositivi mediali più vicini al nostro medium corporeo, coinvolgendoci direttamente in ciò che altrove ho definito la vita affettiva dei media».

“To be Continued” crea uno spazio di rappresentazione (digitale) perfetto in cui riversare i traumi di una società che a tentoni avanza alla ricerca di brandelli di felicità, e nello stesso tempo aggancia la propria narrazione a un immaginario fumettistico che continua a interrogare se stesso e a porsi «in modo quasi assillante, la domanda su quale forma, quale direzione simbolica e quale intensità drammatica assumerà nei prossimi anni la comunicazione a fumetti, investito da tali e tanti processi di profonda ri-generazione» (Frezza, 2017, p. 31).

Un fumetto di questo tipo – teso all'esplorazione del potenziale degli strumenti digitali e alla riflessione sull'attuale panorama mediale – non può non insistere sulla natura del proprio corpo virtuale capace di materializzarsi solo sullo spazio del web; al lettore, così, viene spesso ricordata, con vari espedienti, la natura digitale dell'opera. In effetti questo lavoro rientra perfettamente da quella che Bolter e Grusin (2000) definiscono doppia logica della rimediazione, quella dell'immediatezza trasparente e quella dell'ipermediazione. Questo particolare fumetto digitale risponde alla prima logica nel momento in cui scompaiono le vignette e la tipica griglia che classicamente seziona lo spazio della tavola e la narrazione.

Questa assenza offre al lettore una sensazione di immediatezza, una parte degli elementi del fumetto sembrano sparire favorendo, apparentemente, una relazione

⁶ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 3, Episodio 16. <http://tobeccontinuedcomic.com/season-3/episode-16>

immediata tra utente e oggetto rappresentato. Nel secondo caso, invece, si tende a moltiplicare e a rendere visibili i segni della mediazione ponendo l'accento sul processo piuttosto che sull'oggetto rappresentato ed esibendo in maniera esplicita i mezzi rappresentativi. Per esempio si mette in evidenza l'interattività del mezzo nell'episodio 3 del prologo permettendo al lettore di interagire con i personaggi alle prese con il test di ingresso per la scuola di supereroi (semplicemente spostando il puntatore del mouse sui vari personaggi)⁷, oppure simulando una pagina facebook che l'utente può tranquillamente scorrere fino ad arrivare a leggere persino i messaggi privati che i protagonisti si scambiano⁸, la presenza di blog⁹, di smartphone di cui possiamo esplorare gli schermi¹⁰, di pagine di wikipedia costruite ad hoc¹¹, non fanno altro che esaltare e ricordare al lettore la natura digitale del fumetto che tramite questi ‘intermezzi’ prova a esplorare territori narrativi nuovi mettendo in crisi la propria forma mediale, la propria riconoscibilità, e la stessa essenza del fumetto. La vena sperimentale di Ghetti trasporta infatti i comics in territori narrativi ibridi e di difficile catalogazione, i confini che separavano fumetto, media audiovisivi e narrazioni digitali (dalle pagine social alle encyclopedie virtuali ecc.), si fanno labili e indefiniti; il fumetto cerca di legarsi alle tecnologie dispiegate dal digitale nella ricerca di un luogo in cui provare a creare un linguaggio nuovo e una narrazione più potente in grado di simulare l’ambiente mediale (e le narrazioni che popolano i suoi spazi) in cui siamo quotidianamente immersi.

Non è possibile nessuna soluzione di compromesso con il mondo dell’editoria, si tratta di un’opera che può vivere solo sulla rete e che in nessun modo può aspirare a trasformarsi in un volume stampato, il legame affettivo ed emozionale che si crea con un pubblico in grado di generare e amplificare audience può poi portare a entrare nel mondo dell’editoria con maggiore consapevolezza dei propri mezzi e del proprio peso sulla scena fumettistica. Non è un caso se, dopo alcuni albi autoprodotti (“Millennials: Born to be Heroe”) in collaborazione con Claudia “Nùke” Razzoli e legati all’universo di “To be Continued”, nel 2018 Ghetti arriva a pubblicare con una delle più importanti case editrici italiane (la Coconino Press) “Dove non sei tu” un fumetto in cui l’influenza dell’esperienza digitale è forte e che sta avendo un buon successo pubblico. L’esperimento di Ghetti di certo non può dirci con certezza quale sarà la strada che il fumetto potrà percorrere sui dispositivi digitali, e non è detto che non si tratti di un vicolo cieco senza possibili sbocchi evolutivi, ma un sentiero è stato tracciato e alcune delle potenzialità narrative nascoste nel web sono state svelate; non ci resta che aspettare per vedere cosa ci riserverà il futuro del medium e in quali luoghi questo potrà continuare ad accompagnare le nostre vite.

⁷ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 0, Episodio 3. <http://tobecontinuedcomic.com/season-0/episode-3>

⁸ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 1, Episodio 4. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-4>

⁹ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 1, Episodio 22. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-22>

¹⁰ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 1, Episodio 36. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-36>

¹¹ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 1, Episodio 36 <http://tobecontinuedcomic.com/season-2/episode-9>

Bibliografia

- Abercrombie, N., Longhurst, B. (1998). Audience: A sociological Theory of Performance and Imagination. London: Sage.
- Abruzzese, A. (2007). La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione. Roma: Sossella editore.
- Abruzzese, A., Mancini, P. (a cura di) (2007). Sociologie della comunicazione. Roma-Bari: Laterza.
- Barbieri, D. (2011). Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla topografia. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2017). Semiotica del Fumetto. Roma: Carocci.
- Bentivegna S., Boccia Artieri G. (2019). Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale. Bari-Roma: Laterza.
- Boccia Artieri, G. (2012). Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society. Milano: Franco Angeli.
- Bolter, J.D., Grusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press. (Trad.it. Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi. Milano: Guerini, 2002).
- Brancato, S. (1994). Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media. Roma: Datanews.
- Castells, M. (1996). The Rise of the Network Society. Oxford: Blackwell. (Trad.it. La nascita della società in rete. Milano: Egea, 2008).
- Colombo, F. (2013). La rivoluzione che aspettiamo (come teorici della comunicazione). Mediascapes journal, 1.
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. Communications, 24, 7-23.
- Frezza, G. (1995). La macchina del mito: tra film e fumetti. Scandicci: La Nuova Italia.
- Frezza, G. (2008). Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale. Napoli: Liguori.
- Frezza, G. (2013). Dissolvenze. Mutazioni del cinema. Latina: Tunué.

Frezza, G. (2017). *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*. Milano: Meltemi.

Frezza, G. (2018). *Fumetti, anime del visibile*. Napoli: Alessandro Polidoro Editore.

Grusin, R. (2017). *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*. Cosenza: Luigi Pellegrini Editore.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. (Trad. it. *Cultura convergente. Dove collidono I vecchi e i nuovi media*. Milano: Apogeo, 2007).

Jenkins, H. (2008). *Fan, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano: Franco Angeli.

Maigret, E., Stefanelli, M. (a cura di) (2012). *La bande dessinée: une médiaculture*. Parigi: Armand Colin.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*, Northampton: Kitchen Sink Press. (Trad. it. *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, Torino: Pavesio, 1996).

Page, R., Thomas, B. (eds) (2011). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. London: Lincoln

Pecchinenda, G. (2009). *La narrazione della società: appunti introduttivi alla sociologia dei processi culturali e comunicativi*. S. Maria C.V.: Ipermedium libri.

Pellitteri, M. (1998). *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*. Roma: Castelvecchi.

Stefanelli, M. (2006). *Un medium allo specchio. Continuità e discontinuità culturali nel fumetto contemporaneo*. In Colombo, F., Stefanelli, M. (a cura di). *Fumetto International. Trasformazioni del fumetto contemporaneo*. Roma: Drago.

Tirino, M. (2017). *Nuvole e pixel. Per una lettura sociologica del fumetto sperimentale contemporaneo*. In A. Santoro, L. Bifulco (a cura di), *Sguardi dalle scienze sociali*. Santa Maria Capua Vetere: Funes/Ipermedium.

Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam Books.

L'audace colpo dei soliti gnostici. Appunti sul cinema, la fantascienza e le mode esoteriche.

Guido Vitiello

Università della Sapienza

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6572>

Così irrefrenabile era la proliferazione delle sette, delle scuole e delle dottrine degli eresiarchi nei primi secoli cristiani che Sant'Ireneo di Lione, vescovo e apologista, paragonò la gnosi a un'idra, il mostro mitologico dalle nove teste: ne tagli una, e dal moncherino ne spuntano due. Ma hai voglia a decapitare e cauterizzare, decapitare e cauterizzare, come fece Ercole: dopo quasi due millenni di fatiche inutili, se tornasse nel nostro mondo, l'autore dell'*Adversus Haereses* si vedrebbe costretto ad aggiornare la metafora e a cercarne una più popolosa, partendo – base d'asta – dalle cento teste del gigante Tifeo. Lo gnosticismo, sembra di capire, è ovunque: ideologie politiche, movimenti civili, mode, filosofie, romanzi, fumetti, videogiochi, band musicali, scuole di psicoterapia, per non dire dei nuovi movimenti religiosi o dei culti dei dischi volanti. Ma è davvero ovunque? O è solo un problema di visibilità ridotta, di buio concettuale, sì che ci sembra di essere avvolti da una notte in cui tutte le vacche sono gnostiche? Il mostro dalle cento teste è forse un'illusione ottica generata da una cattiva definizione, al pari di quegli incubi sgħembi e inconcludenti nati da una cattiva digestione? In quel caso, non servirebbero armi erculee: basta un rasoio di Ockham neanche troppo affilato per dare una sfoltita alle teste in eccesso. Verso la fine della sua grande opera sui dualismi occidentali Ioan Petru Culianu constatava, con tutta l'ironia del caso, che questa faccenda della “nuova gnosi” era scappata di mano: “Per l'umile storico che si occupa di gnosticismo, tanta attenzione accordata al suo oggetto di studio è lusinghiera. Per la verità egli stenta a crederci, quando vede il mondo ormai invaso da questi gnostici che, numericamente deboli e sempre perseguitati, potevano tutt'al più pretendere di aver esercitato un certo fascino intellettuale sui più forti spiriti del loro tempo”. Ma è probabile che siano vere entrambe le cose: si moltiplicano gli gnostici, e insieme cresce il vizio di appendere ovunque e a chiunque l'etichetta di gnostico. Il fenomeno è vistoso in alcuni campi più che in altri – una certa scienza politica, per esempio, ha permesso che allignassero nei suoi recinti definizioni di gnosi così lasche da sconfinare nell'aleatorio, al punto che è capitato che prima o poi venissero chiamati gnostici i nazisti, i comunisti, i neoliberisti (ovviamente), i terroristi, la sinistra *liberal*, i figli dei fiori, le femministe, gli ambientalisti, il *politically correct*... – ma anche gli studi sul cinema offrono un buon punto d'osservazione.

Nel febbraio del 2015 arrivò nelle sale il film *Jupiter*, la *space opera* dei fratelli Wachowski. Il sottotitolo dell'edizione italiana era *Il destino dell'universo*, ma io ne avrei scelto un altro, decisamente più appropriato: *I soliti gnostici vent'anni dopo*. I due autori, infatti, avevano già fatto caccia grossa nei tesori delle eresie tardoantiche per la trilogia fantascientifica di *Matrix*, tra il 1999 e il 2003, e con *Jupiter* hanno ritentato il loro audace colpo, ossia il sacco di Alessandria d'Egitto. Basterà dire che l'eroina eponima del film, Jupiter, è una specie di Cenerentola scaraventata nel nostro cosmo tenebroso e qui costretta a pulire i cessi, ma è anche la Sophia delle antiche cosmogonie, l'eone femminile della divinità, una regina che si è dimenticata di esser tale e soffre nella prigione della materia; i suoi figli se ne contendono l'eredità, e il malvagio primogenito, nel terrore che Jupiter si rammenti della sua vera natura e reclami i suoi diritti regali sulla Terra, le scatena contro arconti, bravacci e sicari di ogni risma. La dinastia regnante si chiama, neppure a dirlo, Abrasax, il nome del principio divino in sistemi gnostici come quello di Basilide. E il film è un ininterrotto, estenuante, apocalittico disastro estetico, un

inabissamento carpocraziano nel kitsch più efferato, tra eliogabali spaziali, licantropi alati, scimmie glabre olografiche e lucertoloni *cool* in giubbotto di pelle.

Dottrine antiche e oscurissime sono diventate moneta corrente nella cultura pop. Non serve essere padri apologisti ossessionati dall'ortodossia per accorgersi che nel cinema, e nella fantascienza in particolare, lo gnosticismo è ormai luogo comune, sulla scia del protoeresiarca Philip K. Dick. Nel 2006, lo studioso del romanticismo Eric G. Wilson trattò il tema nel libro *Secret Cinema. Gnostic Vision in Film*. L'errore principale era nel titolo, perché di segreto ormai c'era ben poco, e l'esoterico si era rivelato per quel che è, ossia il rovescio dell'essoterico, un guanto che si può rigirare all'infinito. Setacciando decine o centinaia di film, Wilson trovava impronte manichee nel *Truman Show* (io lo avrei definito piuttosto un film naasseno), echi valentiniani in *Dark City*, e arrivava a dire che se Basilide avesse girato un film sarebbe stato *eXistenZ* di David Cronenberg. *Matrix* gli appariva come una rivisitazione dell'antico mito gnostico del redentore redento. Elencava poi i *commercial Gnostic films*, e qui si lasciava decisamente prendere la mano, moltiplicando senza ragione le teste del mostro: addirittura, *Robocop* diventava un film cabalistico, *American Beauty* un film alchemico. Quando Wilson arrivava ad annoverare l'innocuo *EdTV* di Ron Howard tra i film “apertamente gnostici”, era tempo di chiamare i soccorsi e organizzare una missione di salvataggio: lo studioso si era ormai perso in quelle che già Tertulliano aveva chiamato le “foreste gnostiche”. In quei paraggi lo ha raggiunto di recente Laurent Atkin, autore del pur utilissimo *Ésoterisme et cinéma*, che però, in preda al demone dell'enciclopedismo, ha finito per badar poco alla distinzione tra l'esoterismo genuino, l'esoterismo ornamentale e l'esoterismo estratto – con le buone o con le cattive – dalle tenaglie dell'ermeneuta.

Con queste premesse, potete ben capire il sollievo che si prova quando, aprendo a pagina 81 il libro di Paolo Riberi, *Pillola rossa o loggia nera? Messaggi gnostici nel cinema tra Matrix, Westworld e Twin Peaks*, ci s'imbatte in questa frase: “Il risultato, grottesco e paradossale, sarebbe quello di affibbiare un'etichetta gnostica alla maggior parte del cinema moderno, perdendo così completamente di vista il significato del termine stesso”. Alleluia. Il libro di Riberi è il primo tentativo italiano di prendere di petto la gnosi cinematografica, solo lambita in testi precedenti come *Il dio della California* di Claudio Siniscalchi e *L'ombra scura della religione* di Stefano Soccia. Riberi, che si è laureato in filologia con una tesi sugli scritti apocrifi dei primi secoli cristiani, ha l'equipaggiamento adeguato per non perdersi troppo in quelle foreste simboliche. Anzi, sfonda il più possibile la letteratura secondaria sullo “gnosticismo involontario” (la formula è di Harold Bloom, che quando scrive di gnosi s'infrasca a tal punto che il soccorso forestale dovrebbe andarlo a ripescare con gli elicotteri e i torcioni) e si limita ad accostare i testi: da un lato i vangeli apocrifi, i manoscritti di Nag Hammadi e le notizie degli apologisti cristiani dei primi secoli; dall'altro i film e le loro sceneggiature. Naturalmente, si tratta per lo più di film di fantascienza, il che sembra dar ragione a una vecchia osservazione di Sergio Quinzio: “L'impressione che ricavo dalla lettura dei testi gnostici è anzitutto quella di un esasperato tentativo di placare l'orrore della vita sovrappponendo altri mondi a questo che tutti conosciamo”.

Matrix e *Jupiter*, *Westworld* (la serie, non il film), *The Truman Show*, *Dark City*, *Donnie Darko*, *Fight Club*, *Ghost in the Shell*, il *Noè* di Aronofsky, la terza stagione di *Twin Peaks*: un corpus più coeso di quello di Wilson, anche se mancano all'appello film con clamorosamente gnostici come *Mary* di Abel Ferrara o *Stigmate* di Rupert Wainwright. Il gioco di Riberi funziona quasi sempre, e malgrado un certo schematismo – o forse proprio per quello – i suoi accostamenti suonano persuasivi o anche solo suggestivi. Semmai, si può obiettare che sono così spiccatamente contenutistici – lo tradisce la parola scelta per il sottotitolo: *messaggi* – da perdere di vista quello che un tempo si sarebbe detto lo “specifico filmico”. Ma c'è da chiedersi: perché il gioco di

affiancare testi sacri e sceneggiature funziona così bene? Per un verso, la spiegazione mi pare abbastanza semplice: da quando è confluito nel grande fiume della cultura pop, lo gnosticismo è entrato anche a far parte del bagaglio degli sceneggiatori cinematografici e televisivi, specie nordamericani. L'abilità dell'esegeta sta allora nel risalire alle fonti comuni, ma rischia di trasformarsi in un'operazione piuttosto frigida, se non in un duello tra la biblioteca dello sceneggiatore e quella del suo interprete. Qualcosa di simile si potrebbe dire a proposito di un altro gnostico moderno, Carl Gustav Jung: quando la scienza dei miti e degli archetipi, passando per Joseph Campbell e poi, di banalizzazione in banalizzazione, per il manuale di Christopher Vogler, è finita nella cassetta degli attrezzi dello sceneggiatore, gli strumenti descrittivi sono diventati strumenti prescrittivi. Se vuoi cucinare una bella storia, ti dicono, devi metterci l'eroe che lotta con la sua stessa ombra, il *senex*, il *puer aeternus* e condire con sale alchemico q.b. Nascono così, per citare l'esempio meglio riuscito, saghe come *Lost*. Quando poi il critico, alla prima forchettata, ritrova il sapore familiare degli archetipi e se ne bea, è un po' come se recensisse la carbonara rilevando con esoterica meraviglia che dentro ci sono il pecorino, la pancetta e l'uovo. L'Uovo cosmico di Guénon, va da sé.

Ecco, quando si interpreta alla luce dei testi gnostici la saga di *Matrix*, i cui autori sono così consapevoli del loro gioco da aver fondato la compagnia Eon Entertainment, in omaggio agli eoni delle cosmologie antiche, l'effetto è quello di un compito ben fatto, perché è quello dei Wachowski prima di tutto a essere un compito ben fatto (insomma: magari ben cominciato e poi mandato rapidamente in malora già all'altezza del secondo capitolo...). La trilogia di *Matrix*, scrive Riberi, “rappresenta il più chiaro esempio di contenuto gnostico nel cinema moderno. La saga diventa uno strumento di rifondazione contemporanea del mito gnostico”. C'è tutto, in effetti: l'Architetto-demiurgo, gli Arconti, la scintilla divina, il risveglio, il Salvatore, la conoscenza redentrice – eppure non abbiamo l'impressione di assistere alla rifondazione di un mito. Piuttosto, alla felice riesumazione di un cadavere, con il *maquillage* di Baudrillard e di un po' di *cyber theory* degli anni Novanta. Tutta roba invecchiata male. Peggio ancora il caso del *Truman Show* di Peter Weir, la più impacciata, ritardataria e scolastica rivisitazione del mito gnostico che la storia del cinema ricordi: il falso paradiso (l'America opulenta del vintage pubblicitario), l'incontro con la Sophia, la ribellione al Creatore dello show televisivo e l'attraversamento finale della scenografia dell'illusione cosmica. Di nuovo i soliti gnostici, che scassinano la mente genuinamente mitopoietica di Philip K. Dick e col sistema del buco rubano... pasta e ceci (o meglio, secondo una delle definizioni di “gnostici” dai quiz di *Come farsi una cultura mostruosa* di Paolo Villaggio: “Palline di farina e semolino che, condite con sugo di carne, costituiscono il piatto nazionale dell'isola di Cipro”). Ma Dick, lui sì, a differenza dei Wachowski aveva ingoiato la pillola rossa ed era arrivato alla matrice germinativa dell'immaginazione gnostica, non si era fermato ai paramenti esteriori e alle scenografie mitologiche: il suo incontro con lo gnosticismo storico, registrato nei saggi, era solo la presa d'atto notarile di un'affinità preesistente.

E infatti, dopo tante corrispondenze accademicamente diligenti ma piuttosto inanimate, il libro di Riberi prende vita quando incontra altre menti della stessa stirpe di Dick. Come quella di David Lynch, che fin dagli esordi di *Eraserhead* va rifondendo nel suo atanor creativo sciamanesimo e alchimia, buddismo e cabala, ma non per il sincretismo da rappezzatore postmodernista che assembla citazioni a freddo e sembra già pregustare le recensioni più pompose – cose come (provo a inventare): “il film esplora in chiave gnostica la paranoia del tardo capitalismo e della società del controllo post-11 settembre, è un trip pynchoniano assistito da Ermite Trismegisto”, e corbellerie del genere. No, l'operazione di Lynch (e di Mark Frost) è di tutt'altra natura. A proposito del *Signore degli Anelli*, Elémire Zolla osservò: “Qualcuno, a sentir parlare della creazione di una nuova epopea cavalleresca, ha scosso la mano dicendo che

preferiva leggersi epopee antiche vere. Obiezione encomiabile, se Tolkien non avesse scritto appunto qualcosa di uguale alle epopee antiche, di altrettanto vero”. Lo stesso si può dire di *Twin Peaks*: non è un centone gnostico, è semmai qualcosa di simile a un apocrifo tardivo del canone originario. E anche per questo, Riberi ha qualche pena in più a far tornare i conti, a rimettere insieme tutti i pezzi del rompicapo in modo inequivoco – e meno male, verrebbe da esclamare. Sono qui le parti migliori del suo libro, e in particolare la pagina dedicata alla straordinaria cosmogonia gnostica dell’ottava puntata della terza stagione di *Twin Peaks*. Sarà bene riportarne uno stralcio:

«Secondo gli antichi gnostici, il male ebbe origine quando Sophia, personificazione della sete umana di conoscenza, causò un tornado nel mondo della materia durante la sua esplorazione delle acque primordiali. Da qui nacque il primo corpo di materia, che diventò poi quello del primo Arconte, Yaldabaoth: “Scendendo semplicemente nelle acque, che erano immobili, Sophia le mise in movimento, agitandole sfacciatamente fino agli abissi, e assunse da quelle un corpo. Infatti tutta la materia accorse verso l’umidità della luce” (Ireneo, *Contro le eresie*, I, 2, 5 e I, 4, 1). Anche Lynch e Frost immaginano che il male non sia eterno e provenga da un incidente dovuto alla sete di conoscenza degli uomini, ossia il primo test nucleare di Los Alamos nel 1945. Esattamente come l’esperimento di Sophia, anche l’esplosione della bomba atomica provoca uno sconvolgimento di portata cosmica, come rivela la spettacolare sequenza che porta gli spettatori nel vortice di fuoco fino al livello subatomico. Per effetto del cataclisma, un essere demoniaco primordiale, Judy, vomita nel mondo un flusso di materia contenente alcune uova. Tra queste si cela anche l’embrione di un essere molto familiare agli spettatori di *Twin Peaks*: Bob, il primo Arconte».

Nelle foreste gnostiche di *Twin Peaks* – cittadina nota, del resto, per la sua segheria – si perdono tutti, chi con diletto, chi con frustrazione, chi con il risentimento piccato e un po’ filisteo del sempliciotto che si sente “preso in giro”: si perdono gli spettatori, si perdono i recensori, si perdono i fan, si perdono gli studiosi come Wilson e Riberi, mi perdo io e si perde anche David Lynch, a dispetto del mito del regista-trickster sornione che sa tutto, controlla tutto e manipola tutto. In quella piccola immaginaria località ai confini con il Canada, gli intricatissimi tronchi mitologici che sconcertavano Tertulliano tornano a essere dei *vivant piliers* che ci osservano con sguardi familiari.

Bibliografia

- Atkin, L. (2018). Ésoterisme et cinéma. Le Tremblay: Diffusion Rosicrucienne.
- Bloom, H. (1999). Visioni profetiche. Milano: Il Saggiatore.
- Couliano, I.P. (1989). I miti dei dualismi occidentali. Dai sistemi gnostici al mondo moderno. Milano: JacaBook.
- Dick, P. (1999). Se pensate che questo mondo sia brutto. Milano: Feltrinelli.
- Quinzio, S. (1984). La croce e il nulla. Milano: Adelphi.

Riberi, P. (2017). Pillola rossa o loggia nera? Messaggi gnostici nel cinema tra Matrix, Westworld e Twin Peaks. Torino: Lindau.

Siniscalchi, C. (1998). Il dio della California. La New Age cinematografica. Roma: Ente dello Spettacolo Editore.

Socci, S. (2002). L'ombra scura della religione. Fiesole: Cadmo.

Wilson, E.G. (2006). Secret Cinema. Gnostic Vision in Film. New York-London: Continuum International Publishing Group.

Zolla, E. (1992). Uscite dal mondo. Milano: Adelphi.

Elena Trapanese, *Sueños, tiempos y destiempos. El exilio romano de María Zambrano*, Madrid, UAM Ediciones (Universidad Autónoma de Madrid), 2018

Leonarda Rivera
Universidad Nacional Autónoma de México

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6573>

Uno dei personaggi più emblematici della narrativa di Truman Capote (2008) dice: “adoro New York, anche se questa città non è mia come possono esserlo alcune cose, un albero o una strada o una casa, qualcosa, in definitiva, che è mio perché io gli appartengo”. María Zambrano avrebbe potuto scrivere lo stesso riferendosi a Roma, perché, sebbene la città eterna diventò per molto tempo (1949-1973) un luogo di accoglienza per la spagnola, in realtà quel sentimento di non-appartenenza che scaturisce dal fondo stesso dell'esilio fu sempre presente. María Zambrano amò Roma come nessun'altra città straniera ma, come il personaggio di Truman Capote, non poté dire che la città eterna fosse sua.

La relazione che María Zambrano ebbe con questa città fu quasi tormentata. Una relazione d'amore nel senso più ampio del termine, poiché la sua non fu solo una relazione intellettuale, ma intensa, quasi viscerale; una relazione tormentata in quanto segnata da periodi felici, ma anche da intense separazioni. Zambrano lasciò la città di Roma e vi fece ritorno in molte occasioni, perché scadeva il suo permesso di soggiorno o per problemi economici. A volte ritornava quasi di nascosto, altre sognava di tornare.

In uno dei suoi testi scriveva:

Roma è amore, ma un amore che difficilmente può arrivare alla mistica, che difficilmente arriva all'amore intellettuale, che facilmente si espande e si nasconde anche: un amore che, paradossalmente, si può nascondere. Succede così con la vita e con la morte, a Roma. È una città eminentemente vitale, se tale parola si addicesse a Roma; non è vitale: è terribilmente viva, divoratrice. Ma c'è anche la morte, inevitabilmente: ci sono ancora il Circo e i luoghi del martirio; ci sono, soprattutto, le catacombe, la Roma da visitare, dove cristiani, pagani ed ebrei si confondono, fanno il possibile per distinguersi.

In seguito al suo soggiorno in America, dove Zambrano aveva creduto di trovare, a Cuba, la sua patria prenatale, il ritorno in Europa e soprattutto a Roma, significò per lei quasi un sogno. Improvvvisamente si ritrovò sulla scalinata di Piazza di Spagna, guardando la casa nella quale avevano vissuto John Keats, Percy B. Shelley ed i suoi poeti romantici preferiti.

Questa peculiare relazione che la pensatrice stabilì con la città, così come le sue opere che vi nacquero, è stata ricostruita da Elena Trapanese nel suo libro *Sueños, tiempos y destiempos*¹. *El exilio romano de María Zambrano* (2018), pubblicato dall'Universidad Autónoma di Madrid, nella sua collezione *Estudios*. Mediante lo studio di articoli e riviste dell'epoca, di appunti, manoscritti e soprattutto di epistolari, Elena Trapanese ci offre dettagli molto precisi sulla vita di Zambrano a Roma, e al tempo stesso sull'ambiente culturale dell'epoca. Il libro di Trapanese è ben documentato e ci aiuta a comprendere le

¹ Il termine spagnolo “destiempo” è di difficile traduzione in italiano: indica uno sradicamento, uno sfasamento temporale, strettamente legato all'esperienza dell'esilio.

ragioni del ritorno di Zambrano in Europa, del perché scelse la capitale italiana, e del perché scelse infine di abbandonarla.

Questo libro permette inoltre di cogliere le doti letterarie di Elena Trapanese, perché la prima parte, in particolare, è caratterizzata da un tono fortemente narrativo. Ricorda un po' *Delirio e destino* di Zambrano, dal momento che l'autrice ci conduce lentamente verso quei luoghi emblematici di Roma, così importanti per Zambrano, e lo fa in tal modo che a volte si ha l'impressione di leggere un romanzo.

Se è vero che la vita è segnata da persone e luoghi, sarebbe difficile capire la vita di Zambrano a Roma senza la presenza di Elena Croce, che le aprì le porte del mondo culturale e intellettuale della capitale. In questa città Zambrano conobbe e frequentò molti intellettuali e artisti spagnoli, come Diego de Mesa, Jorge Guillén, Ramón Gaya, Jaime Gil de Biedma, oltre a Carlos Barral, Juan Bosh, tra gli altri. Ma non solo, perché a Roma entrò ben presto in contatto anche con gli intellettuali italiani che animavano la vita culturale dell'epoca. Infine, durante il suo soggiorno romano, entrò in contatto con scrittori e politici latinoamericani.

Ben presto María Zambrano si trasformò in una sorta di pitonessa, che presiedeva alcune delle riunioni più emblematiche dell'epoca, e alle quali partecipavano anche molti scrittori messicani, tra cui Carlos Fuentes e Sergio Pitol, e ovviamente anche l'artista Juan Soriano.

I dati che Elena Trapanese ci offre in questa prima parte del libro sono fondamentali per capire la vita di Zambrano nel suo esilio romano. Ci mostra quei dati che in filosofia siamo soliti vedere come qualcosa di superfluo, come se la biografia di un autore non importasse. In effetti, quasi sempre ci avviciniamo all'opera dei grandi pensatori senza prendere in considerazione la loro vita quotidiana, ciò che Gaston Bachelard chiama "il tempo vitale di chi scrive". Il libro di Elena Trapanese ci presenta, dunque, una María Zambrano umana, molto umana. Voglio dire che non solo si focalizza sul suo trascorso intellettuale a Roma, sui libri che scrisse in questa città, ma ci permette anche di scoprire una Zambrano angosciata da questioni economiche, che vive della generosità dei suoi amici, tra le difficoltà per l'affitto, i traslochi, le malattie, ecc. Esperienze vissute mentre stava dando vita a ciò che secondo molti rappresenta l'opera maestra del suo pensiero: *L'uomo e il divino*.

Nella seconda parte, Elena Trapanese esplora, tra gli altri, uno dei temi poco studiati del *corpus* zambraniano: i sogni. Sebbene l'interesse della spagnola per questo argomento risalga già ai suoi primi lavori, in realtà solo a Roma scriverà uno dei suoi libri più affascinanti: *I sogni e il tempo*. Al riguardo, Zambrano racconta alla sua amica Elena Croce, in una lettera del 1959: "uscirà in italiano integralmente ciò che fu concepito a Roma. E sempre ho creduto che a Roma devo molto di questa ispirazione. È la città dei tempi"². Nella sua ricerca, Elena Trapanese ricostruisce dettagliatamente la genealogia de *I sogni e il tempo*, a partire dall'omonimo testo pubblicato in italiano e scritto a Roma tra il 5 e il 24 giugno del 1955, fino al libro in seguito avremmo conosciuto con il titolo de *Il sogno creatore*.

Ne *I sogni e il tempo* María Zambrano non si avvicina al fenomeno onirico da un punto di vista psicoanalitico, sebbene riconosca a Freud il merito di aver recuperato il valore gnoseologico dei sogni, considerandoli una forma privilegiata di rivelazione della vita della nostra psiche. Per Zambrano l'errore del padre della psicoanalisi risiede

² Lettera di María Zambrano a Elena Croce, Trelex-Sur-Nyon, 16 giugno 1959.

nell'essersi concentrato nello studio dei contenuti del sogno e non della loro "forma". A differenza di Freud, la filosofa spagnola tratta il tema del sogno secondo una prospettiva fenomenologica, visto che le interessa la "forma-sogno".

Il modo in cui Zambrano mette in relazione i sogni con la creatività la fa allontanare dalla psicoanalisi freudiana per avvicinarla piuttosto ai lavori di Jung. Per Freud la realtà onirica è un deposito del rimosso che non ha necessariamente un carattere creativo, dal momento che la sua manifestazione è sintomatica più che simbolica; diversamente, Jung sottolinea il carattere vivo e poliforme dell'inconscio, che si manifesta – anche se non esclusivamente – attraverso i sogni. Quest'ultimi, secondo Jung, si rivelerebbero al tempo stesso in modo sintomatico e simbolico.

Secondo l'autrice, durante il soggiorno romano di María Zambrano i sogni non furono solo tema di scrittura, ma anche di conversazione, soprattutto negli incontri con Cristina Campo e Elémire Zolla. In questi anni, María Zambrano pubblicò un articolo ("Epoche di catacombe") ne *L'Approdo Letterario*, rivista in cui Zolla pubblicò a sua volta un racconto, "Sogni proibiti": un dialogo a due voci nel quale approfondiva alcune questioni simili a quelle che preoccupavano Zambrano.

Come Elémire Zolla, anche la filosofa spagnola vincolava il tema dei sogni alla creazione. Non appare strano che la pensatrice trovasse proprio nella creazione mediante la parola alcune delle fondamentali rappresentazioni del problema del vivere umano: la tragedia (Edipo e Antigone), la semi-tragedia (*La Celestina*), la tragedia-romanzo (Kafka) e il romanzo (Cervantes). Tutti questi luoghi letterari rappresentano diverse relazioni tra autore e personaggio, tra sogno e veglia, tra coscienza e inconscio, tra luce ed ombra.

L'autrice sottolinea, inoltre, che negli anni della sua permanenza a Roma, Zambrano assistette al famoso Colloquio de Royaumont, tenutosi nel giugno del 1962 presso la Abbazia di Royaumont (Francia) e che la pensatrice avrebbe ricordato sempre con grande entusiasmo. Il tema dell'evento era, non a caso, "I sogni e le società umane". Parteciparono al Colloquio grandi figure dell'epoca, da Roger Callois a Mircea Eliade e molte altre che Zambrano cita nelle sue lettere.

Uno dei grandi meriti della ricerca di Elena Trapanese è l'ingente lavoro d'archivio, che le ha permesso di offrirci riproduzioni dei lavori che María Zambrano stava preparando in quegli anni, molti dei quali inediti nel mondo ispanico.

Per concludere, mi piacerebbe sottolineare che Elena Trapanese non solo ricostruisce minuziosamente l'opera e la vita di María Zambrano nel suo esilio romano, ma mette in evidenza la genesi di due grandi temi che hanno segnato la sua produzione: da un lato, il tema del sacro, questa grande storia della pietà che Zambrano iniziò a progettare a partire dai suoi anni a Cuba, e che solo a Roma riuscì a sviluppare del tutto; dall'altro, il tema del sogno, che come ho già avuto modo di sottolineare, è stato poco esplorato e rispetto al quale il libro di Elena Trapanese *Sueños, tiempos y destiempos. El exilio romano de María Zambrano* rappresenta senza ombra di dubbio una imprescindibile introduzione al tema.

Indice del libro:

TAL VEZ EXILIO (A modo de prólogo), *Francisco José Martín*
NOTAS DE UN PRÓLOGO, *Elena Trapanese*

ENTRE DOS MUNDOS (1949-1950)

1. Entre América y Europa
2. Italia. Viajes y congresos
3. ¿Por qué Roma?

ESCRITURA Y CONVERSACIÓN (1953-1964)

1. *ArrivederciRoma*
2. De melodías, viajes y gatos
3. “Spagnoli nostri a Roma”
4. Escritura y conversación

CIUDAD. IDA Y VUELTA (1972-1973)

1. Soñando Roma
2. La genista (o la flor del desierto)
3. La jaula de Campo de' Fiori

II**TIEMPOS Y DESTIEMPOS DE LA DEMOCRACIA**

1. De la herencia española a la vivencia italiana
2. Libertad y “actitud política ante la vida”
3. El intelectual entre eclipse, esnobismo y reforma
4. El Congreso por la Libertad de la Cultura y la revista *TempoPresente*
5. Minoría, masa y pueblo

SUEÑOS Y TIEMPOS DE LA PERSONA

1. Persona. Personaje. Máscara
2. Creación literaria y sociedades humanas
3. Tiempo y educación

SUEÑOS, TIEMPOS Y DESTIEMPOS DE ESPAÑA

1. Memoria, tiempo y destiempo
2. Hacia España
3. España entre sueño y verdad

**LA BIBLIOTECA “ITALIANA” DE MARÍA ZAMBRANO
BIBLIOGRAFÍA****Bibliografía**

Truman, C. (2008). Desayuno en Tiffany's. Barcelona: Anagrama.

Peppino Ortoleva, *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*, Einaudi, Torino, 2019

Valerio Pellegrini

Università degli Studi di Napoli Federico II

DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6574>

L'evoluzione del mito non si è arrestata con la secolarizzazione e con l'espansione del *logos* occidentale nelle odierni tecnologie per comunicare. I miti intesi come narrazioni in grado di negoziare tra la realtà umana e un altrove trascendente non sono stati spazzati via dalle moderne forme narrative. Generazioni di epigoni, ripetizioni seriali di stampo industriale e vestiti tecnologici non fanno che dimostrare la forza di questi racconti speciali in grado di viaggiare quasi invariati attraverso le epoche. Per Peppino Ortoleva il pensiero mitico vive e si evolve anche nella contemporaneità post-industriale che non smette di creare ponti tra il tangibile e l'invisibile, tra il materiale e l'immateriale.

La scienza e il pensiero mitico

Con *Filosofia delle forme simboliche* (2015) Ernst Cassirer circoscrive il mito e ne decreta la fine: il filosofo tedesco ammette l'esistenza di una tappa mitica nell'evoluzione dei saperi, ma ne stabilisce il superamento come inevitabile cesura storica. Ma lo stesso filosofo, successivamente, ritorna sul tema ammettendo l'esistenza di nuove inedite forme mitiche sorte all'alba del Novecento (Cassirer, 2010). Il ripensamento di Cassirer esemplifica un rinnovato impulso verso gli studi mitologici nel secolo dei totalitarismi e del villaggio globale. I miti novecenteschi sono inquadrati come dispositivi di persuasione che si fanno carico di profonde implicazioni socio-culturali.

Ortoleva guarda con diffidenza alle pretese di oggettività di uno sguardo scientifico sul mito e invita a superare il pregiudizio di una scienza che ha sciolto tutti i nodi che dagli apparati mitici continuano ad affiorare. Piuttosto, *Miti a bassa intensità* evidenzia importanti commistioni tra mito e tecnologia. Proprio il cinema, una delle forme estetiche che si è legata sin dalla sua nascita alle sorti della civiltà occidentale moderna, problematizza l'oggettività della cattura tecno-scientifica del mondo in una pellicola. Per teorici cinematografici come Bela Balazs, il film è un artefatto che si presta sin da subito (sin dall'arrivo del treno in stazione catturato dai fratelli Lumière) a una connessione profonda tra l'esperienza del mito e la scienza, tra il magico e il razionale. L'impressione di realtà cresce di pari passo all'arricchimento problematico del senso divaricando uno scarto irriducibile tra la cosa da rappresentare e la sua rappresentazione (Balazs, 1987). Questa forbice si accorda alle riflessioni di Walter Benjamin sul cinema e sui raccordi del montaggio cinematografico che problematizzano ulteriormente l'ambiguità dell'immagine filmica facendo collidere due immagini: una che si fa carico del significato della scena che finisce; l'altra che introduce l'attacco della scena successiva. Il raccordo è «l'apparizione figurata della dialettica, la legge della dialettica nell'immobilità» (Benjamin, 2002, vol. I, p. 14). Emerge un discorso o comunque una consapevolezza che non esisteva nella singola immagine prima della giunzione. Se da una parte gli echi del momento passato permettono di orientarsi e di capire il vivente, dall'altra la riattualizzazione apre i frammenti a nuove letture perché il passato non può essere interpretato e catalogato una volta per tutte. Allo stesso modo il mito, è collocabile quanto si vuole nel passato della cultura occidentale, ma, se riattualizzato, sembra coincidere proprio con «l'immagine dialettica» di Benjamin ovvero una

«immagine che balena nell’adesso della conoscibilità» (ivi, vol531). Non proprio un oggetto facilmente catturabile, indagabile o storicizzabile.

Coerentemente a queste stratificazioni di senso individuate, per Ortoleva la ripresa filmica cattura l’universo «apparentemente inerte delle cose», lo scandaglia mettendo in fila il catalogo dei potenziali significati che vanno oltre gli oggetti stessi e poi cerca di connettere tale catalogo a «universi differenti e incommensurabili», cosa che è «il fondamento stesso del racconto mitico» (Ortoleva, 2019, p.). Poco produttivo dunque ridurre lo studio di un nucleo mitico alla banale constatazione di una ripetizione o al rituale ritorno a un’origine. Ortoleva si concentra sui modi in cui il mito viene fruito e sulla natura delle tecnologie che ne consentono la diffusione. Indaga dunque la legittimità del nesso mito-tecnologia (Frezza, 1996).

Del resto sin dal tempo pre-industriale, il mito non è estraneo all’uso della tecnica. Prendiamo scultura e architettura ad esempio: la matericità di quelle forme espressive è una potente tecnologia del mito. E se si arriva a definire il pensiero mitico come strumento o tecnica allora lo si include nel *logos* come un possibile ambito di razionalità.

Nella sua introduzione, a proposito della contrapposizione tra scienza e mito, Ortoleva nota che anche la ricerca «più rigorosa e avanzata, produce lentamente qualche certezza ma lascia ovunque enigmi» spesso raccolti proprio dal racconto mitico e che la scienza stessa si appoggia a «narrazioni idealizzate» e quindi «produce miti almeno quanti ne dissipano» (Ortoleva, 2019, p. X).

Intensità e potenziale mitico

Miti a bassa densità affronta il terreno dei consumi concreti e in particolare le forme di socializzazione del mito. Ortoleva prende in prestito dalla fisica il concetto di intensità: i miti ad alta intensità sono strutture narrative che, tramite liturgie particolarmente vistose e impegnative, collegano l’individuo a un piano trascendente, condensandosi in forti identità culturali e importanti investimenti emotivi protratti nel tempo. I miti a bassa intensità sono in genere narrazioni collocate in uno spazio-tempo molto vicino a quello del fruitore e si presentano quasi sempre come oggetti di consumo esplicitamente finalizzati all’intrattenimento. Miti che non hanno «l’autorità della tradizione» o della scienza «ma la forza più umile dell’abitudine» (Ortoleva, 2019, p. VII).

Ma “bassa intensità” non significa necessariamente secolarizzazione rispetto a un punto d’origine perduto e nemmeno una scala valoriale che attenua la potenza del discorso mitico. Ortoleva infatti, rilancia l’approccio di McLuhan concentrandosi sugli aspetti mediologici e antropologici. Analogamente alla distinzione tra media caldi e freddi (McLuhan, 2013), la metafora dell’intensità colloca i miti entro due polarità definite dalle caratteristiche comunicative. Ma se nella metafora termica concepita da McLuhan un medium si riscalda in relazione al livello di saturazione informativa che percuote uno dei cinque sensi, nella metafora dell’intensità invece Ortoleva inquadra il mito dal punto di vista della partecipazione emotiva e istituzionalizzata del pubblico. Qualcosa di simile alla distinzione tra mito e submito operata da Ursula K. Le Guin. Per la scrittrice di fantascienza rientrano nella categoria submitica «quelle immagini, figure e motivi che non hanno risonanza religiosa o morale, né valore estetico o intellettuale, ma che sono vigorosamente vivi e possenti» e perciò non liquidabili come stereotipi in quanto «le loro radici sono quelle del mito» (Le Guin, 1986). Ma le categorie definite da Ortoleva evitano il pesante e rischioso paradigma del valore concentrandosi sull’analisi delle pratiche sociali del mito. Possono infatti rientrare nella bassa intensità anche miti che richiamano il piano religioso: piccole narrazioni che rinunciano a solenni liturgie per provare a proiettare la divinità anche su un tempo secolarizzato.

Insomma, se il senso comune assegna alla narrazione mitica uno statuto speciale, Ortoleva intende dimostrare come anche narrazioni ordinarie e integrate con semplicità nei consumi quotidiani, possano rientrare nel perimetro del pensiero mitico e anzi garantire la sopravvivenza di quest'ultimo in orizzonti industriali e post-industriali. Nel secolo scorso i generi e Hollywood hanno funzionato come efficace catena di montaggio per fabbricare racconti. Forse proprio i miti antichi possono aiutare a maneggiare l'immensa mole di film prodotti tramite una catalogazione a partire non solo dai codici di genere attivati ma anche dalle radici archetipiche (Ballò, Pérez, 1999). Ancora oggi, miti e generi continuano a incrociarsi e a rimescolarsi tra letteratura, fumetti, cinema, televisione e videogiochi.

Un regime di propagazione puntiforme e a bassa intensità sembra possibile legandosi alle tecnologie dell'audiovisione e delle reti digitali perché apparentemente meno impegnative in termini di rituali rispetto alle grandi strutture di pensiero messe in gioco dalle religioni monoteiste, dai sentimenti patriottici o dai vincoli linguistici. Meno evidenza, meno mobilitazione fisica e meno intervento istituzionale: la bassa intensità riesce ad essere così più pervasiva e a immettere racconti in ogni piega del quotidiano.

Sugli snodi esistenziali più universali si fondano le narrazioni più potenti. Tutte le mitologie ruotano attorno a interrogativi per definizione irrisolti, come ad esempio se esiste un destino deciso dall'alto o cosa accade dopo la morte. Nell'amore romantico c'è un riferimento al concetto di fede che sposta l'invisibile e il divino nel campo dell'umano e delle scelte individuali. L'incontro con l'amore o con la morte è spesso mitico perché si colloca oltre il tangibile e gioca con il tempo. Ortoleva riprende Paul Ricoeur (2016) nel descrivere la rilevanza del racconto come «una condizione dell'esistere nel tempo», un modo cioè attraverso cui «l'umanità si appropria del tempo» (Ortoleva, 2019, p.108). Rendendo sostanzialmente immortali gli eroi tramite miti di rinascita (Todorov, 1996), *reboot*, *remake* o altri dispositivi, l'industria (e con essa il pubblico) affronta la morte e nega mitologicamente il trascorrere del tempo.

Oggi il *mediascape* adora le rarefazioni dell'io: narrazioni non necessariamente fantastiche o fantascientifiche che vincono la morte del corpo e i vincoli spazio-temporali attraverso la comunicazione. Il mito in quanto super-narrazione può continuare a sopravvivere proprio in base alla sua capacità di trattare la morte e l'amore dimostrando che si può risorgere o rinascere. «Mi sono innamorato di te perché non avevo niente da fare»: Ortoleva ricorda le parole di una popolare canzone di Luigi Tenco. L'amore romantico e la morte si incrociano o si alternano sul terreno del tempo libero grazie a forme di fruizione sempre più flessibili e accessibili. L'addestramento alla serialità permette al pubblico di mettere insieme i pezzi unendo narrazioni semplici a insiemi più complessi perché trans-mediali, individualizzati e customizzabili all'infinito. L'estinzione del palinsesto favorisce la decentralizzazione nel gioco tra domanda e offerta di riferimenti culturali. Nel ricchissimo dodicesimo capitolo del libro di Ortoleva si pongono le basi per un discorso sui nuovi insediamenti del mito che sorgono laddove il pubblico tende a riversare domande di miticità su nuovi media o nuovi linguaggi. Il pubblico ha un ruolo determinante nella mitopoiesi moderna e questo lo si evince proprio dall'evoluzione tecnologica dei consumi.

La riattualizzazione del mito attraverso il digitale e la trans-medialità

Nel quinto capitolo Ortoleva nota quanto siano flessibili e magmatiche le strutture del pensiero mitico: testi provvisori che «passando da un medium all'altro o venendo rielaborati e ri-raccontati» impongono «problemi di metodo» per una «comprensione dinamica del mito» (Ortoleva, 2019, p. 120). L'individuazione di miti a bassa intensità nel vasto repertorio delle

forme comunicative del presente può fornire una valida metafora che aiuta a comprendere la frammentazione mediologica post-industriale. Nel salto transmediale da giochi a videogiochi, da narrazioni a *gamification* la cultura della simulazione e delle piattaforme *social* sta diventando un fondamentale strumento conoscitivo e comunicativo che sta assorbendo e superando l'espressività audiovisiva del *découpage* cinematografico.

L'informazione e l'intrattenimento contemporaneo sono dominati dalla necessità di raccontarsi, quasi non importa più chi sia il soggetto. I giovanissimi costruiscono i loro universi di senso utilizzando con grande spontaneità gli strumenti tecnologici, senza preoccuparsi troppo di modelli di riferimento come avveniva nel secolo del divismo. Nella contemporaneità degli habitat videoludici e delle piazze digitali l'individuo tende a essere non solo l'eroe delle narrazioni ma anche colui che si costruisce da solo il proprio percorso. Con i miti a bassa intensità digitalizzati si apre forse una nuova frontiera della mitopoiesi: 1) universi narrativi costruiti direttamente dal pubblico attraverso il gioco; 2) narrazioni senza pretese divulgative, senza un centro. Nelle capacità produttive e post-produttive dei dispositivi digitali mobili c'è il seme di nuove pratiche partecipative (Jenkins, 2008).

A proposito delle leggende urbane in ambito digitale (e quindi anche delle *fake news*) Ortoleva sottolinea il rafforzamento dell'oralità: una rivincita sulla civiltà della scrittura (Ortoleva, 2019, p. 39). La relazione sociale mediata dalle piattaforme digitali sta sviluppando nuovi sbocchi audiovisivi per la voce dell'uomo che parla faccia a faccia con i suoi pari. Il futuro del mito potrebbe passare dunque per eroi frammentati e improvvisati che cavalcano improvvise e imprevedibili onde di diffusione virale. Forse si ripeterà ciò che è già avvenuto nel secolo scorso: invece di dissolversi in succedanei industrializzati, il mito si rigenera trovando nuove conformazioni per esistere proprio là dove conta di più ovvero nel quotidiano dell'individuo.

Bibliografia

- Balazs, B. (1987). Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova. Torino: Einaudi.
- Ballò, J. & Pérez, X. (1999). Miti del cinema: semi immortali. Napoli: Ipermedium Libri.
- Benjamin, W. (2002). I «passages» di Parigi. Torino: Einaudi.
- Cassirer, E. (2010). Il mito dello Stato. Milano: SE.
- Cassirer, E. (2015). Filosofia delle forme simboliche. Roma: Pigreco.
- Jenkins, H. (2008). Fan, Blogger e Videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale. Milano: Franco Angeli.
- Le Guin, U. K. (1986). Il linguaggio della notte. Roma: Editori riuniti.
- McLuhan, M. (2013). Capire i media. Gli strumenti del comunicare. Milano: il Saggiatore.
- Ortoleva, P. (2019). Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana. Torino: Einaudi.
- Ricoeur, P. (2016). Tempo e racconto. Milano: Jaca Book.

Todorov, T. (1996). *Gli abusi della memoria*. Napoli: Ipermedium.