

ANTONIO RAFELE

The Carousel. Storia della rappresentazioni e delle esposizioni di sé tra Ottocento e Novecento

Abstract: In a dense plot of images extended from the 19th to the 20th century, this paper aims to reconstruct the problematic relationships between the metropolis and identity, focusing on the genesis, transformations and experiments carried out by advertising. Advertising, an expanding and highly codified narrative system (shock, indirect communication, senses and states of consciousness, immersion, narcosis, simulations), is understood as the best formal response to the changing sensory and moral conditions of the metropolis. This language is at the same time a sphere of multiplication of fashions and economic processes, and a means of survival in relation to the chaos and dispersion of phenomena. From the preliminary aesthetic experiences of the early 20th century (windows, posters, paintings) to the most recent media platforms (virtual reality, television series), in the history proposed here, we witness a progressive convergence between advertising and identity, representation and everyday life. A convergence that can be understood, beyond mere self-exhibition or vulgar narcissism, as the appropriation of the modes and tools necessary for the conquest of meaning.

Keywords: Metropolis, Media, Advertising, Imaginary, Identity

Introduzione

In una fitta trama di immagini estesa dall'Ottocento al Novecento, questo saggio ricostruisce i rapporti problematici che investono l'identità nel contesto della metropoli, soffermandosi in particolare sulla genesi, sulle trasformazioni e sulle sperimentazioni compiute dalla scrittura pubblicitaria. La scrittura pubblicitaria – un sistema narrativo in espansione e altamente codificato (choc, comunicazione indiretta, sensi e stati di coscienza, immersione, narcosi, simulazioni) – è intesa come la migliore risposta formale alle mutate condizioni sensoriali e morali della metropoli [cfr. Simmel 1995; Benjamin 2002]. Questo linguaggio si configura al contempo come un ambito di moltiplicazione delle mode e dei processi economici, e come uno strumento di sopravvivenza rispetto al caos, alla velocità e alla dispersione dei fenomeni. Dalle preliminari esperienze estetiche di primo

Novecento (vetrine, affiche, scritte, pitture) sino alle più recenti piattaforme medialità (realtà virtuale, serie televisive), nella storia qui proposta, si assiste ad una progressiva convergenza tra pubblicità e identità, rappresentazione e vita quotidiana. Una convergenza che può essere anche intesa, oltre la semplice esibizione di sé o il volgare narcisismo, come l'appropriazione dei modi e degli strumenti necessari alla conquista del senso e dei significati. La scelta delle immagini e delle narrazioni prese in esame si giustifica attorno a questo nodo teorico, la prossimità tra pubblicità e identità, inserendosi nel tracciato compiuto da Benjamin nei *Passages* [cfr. Benjamin 2002].

Più in dettaglio, sono stati selezionati e prescelti i momenti estetici più significativi in relazione al problema della *vita nervosa*. Vita nervosa che, sin dalle osservazioni di Simmel sugli effetti del denaro e della grande città, si fissa come esperienza fondativa della modernità. Scrive Simmel in apertura del breve saggio sulla vita metropolitana: “La base psicologica su cui si erge il tipo delle individualità metropolitane è l'intensificazione della vita nervosa, prodotta dal rapido e ininterrotto avvicinarsi di impressioni interiori ed esteriori” [Simmel 1995, 36]. Un accumulo di ordine quantitativo genera trasformazioni significative tanto nell'organizzazione sensoriale quanto sul piano cognitivo; ora gli individui si relazionano all'ambiente esterno potenziando un organo, l'“intelletto”, definito come: “[L]a più adattabile delle nostre forze interiori: per venire a patti con i cambiamenti e i contrasti dei fenomeni non richiede quegli sconvolgimenti e quei drammi interiori che la sentimentalità richiederebbe necessariamente per adattarsi ad un ritmo analogo di esperienze” [Ibidem]. “Intelletto” designa la capacità di adattarsi o conformarsi alle discontinuità del tempo, a cui la vita metropolitana obbliga senza sosta i suoi abitanti. Ma questo stato di cose – il succedersi cangiante e rapidissimo degli stimoli – non è un fenomeno marginale; al contrario esso procura nei singoli individui l'impressione che tutto sia vano, sostituendo le narrazioni antiche con i rituali simbolici della moda [cfr. Simmel 1998]: “L'essenza dell'essere blasé consiste nell'attutimento della sensibilità rispetto alla differenza fra le cose” [Simmel 1995, 43]. La vita nervosa è un ritmo violento che spinge gli individui fuori dalle tradizionali agenzie di controllo e interpretazione del mondo, abbandonando l'identità al caso e alle circostanze, come scriverà, qualche anno dopo, Benjamin in un celebre frammento dei

Passages: “Mentre però l’educazione delle passate generazioni ha fornito loro nella tradizione [...] un’interpretazione di questi sogni, l’educazione odierna tende invece semplicemente alla distrazione dei bambini” [Benjamin 2002, 432]. La molteplicità delle immagini è il riflesso di un’esistenza priva di personalità: un modo di vita che cresce a stento, giorno per giorno, sulla scorta delle circostanze. È l’immagine della solitudine, di un individuo abbandonato ai grandi e minuti risvolti della vita quotidiana.

Come rendere significativi istanti di vita effimeri e disparati? Come recuperare, almeno in principio, una narrazione organica e compiuta dell’esperienza? Proprio in coincidenza con l’avvento delle metropoli, si attivano una serie di sperimentazioni estetiche volte a gestire il caos in cui gli individui sono precipitati, privi di appigli e convinzioni forti e tenaci [cfr. Benjamin 2002]. È una linea di ricerca che congiunge in un comune obiettivo momenti apparentemente distanti, quali la pubblicità, le vetrine, il romanzo e le serie-tv, di cui in questo saggio si sono selezionati i momenti considerati emblematici, in un arco temporale esteso da fine ottocento ad oggi. Ognuno di questi momenti, letti in una successione cronologica, dovrebbe mostrare il persistere di un problema sociologico maggiore a cui le forme estetiche rispondono dando vita a sempre nuove tecniche narrative, intese non soltanto come stadi dell’evoluzione estetica, bensì come strumenti di sopravvivenza rispetto al caos della modernità. Su un piano ulteriore, l’itinerario qui proposto mira a raggiungere una riflessione sulla condizione di possibilità della memoria e dell’identità rispetto a un tempo non codificabile, classificabile. *Flusso di coscienza, choc, montaggio, costellazione, serialità*, sono le tecniche, sempre più raffinate, con cui le diverse epoche o generazioni, tra otto e novecento, rispondono a un medesimo, e ancora irrisolto, trauma. Ed è proprio l’interazione tra estetica e sociologia a mostrare l’unità di eventi storici che altrimenti apparirebbero soltanto frammentari o dispersivi.

Il metodo che organizza questa indagine attraversa due aree di ricerca contigue: l’ermeneutica delle immagini e la sociologia della cultura. La prossimità tra i due ambiti può essere descritta come una mutua e reciproca necessità. Senza l’analisi compiuta da Simmel o da Benjamin sulla metropoli moderna [cfr. Simmel 1995; Benjamin 2002], e dunque senza l’acquisizione di un punto di vista che privilegia le corrispondenze tra arte e vita quotidiana a discapito delle variazioni

formali che ogni opera d'arte determina rispetto al sistema pre-esistente, le forme estetiche resterebbero come mute, inaccessibili, prive di legami o varchi “con le vive necessità dell'io” [Benjamin 1998, 14]. Su un altro piano, l'opera d'arte, se vista come risposta o sperimentazione, e infine strumento di sopravvivenza rispetto alle drammatiche condizioni poste dalla metropoli alla sopravvivenza dell'identità [cfr. Simmel 1995, Benjamin 2002], allora essa diviene un luogo alto in cui la realtà manifesta la sua più intima configurazione. Arte e vita generano tra esse “una lotta”, una tensione, che, per gradi successivi, condurrà alla creazione di “un'immagine condivisa, carica di senso e significati” [Benjamin 2002, 156]. La realtà può essere messa a distanza al pari di un testo, e diviene infine leggibile. Nelle intersezioni, nelle immediate sovrapposizioni tra estetica e sociologia, si rende forse giustizia, come annunciato da Benjamin nella *Premessa gnoseologica a Il dramma barocco tedesco*, a quei tentativi sparsi, disperati, di raggiungere “provvisori ma autentici stati di coscienza” [Benjamin 1998, 21].

1. *Magasins du Bon Marché*

In una genealogia della pubblicità come risposta formale alle mutate condizioni sensoriali della metropoli [cfr. Simmel 1995], l'ideale punto di origine può situarsi nell'esperienza, oggi rudimentale, delle vetrine. Si confrontino alcuni celebri scatti di Atget e Abbott sulla percezione del passante nel mezzo delle luci e degli schermi.

Eugène Atget, *Magasins du Bon Marché*, 1926-27. L'impiego del vetro come sottile linea di confine che separa gli oggetti dallo spettatore evoca il bisogno di *promiscuità* tra corpo e indumento; nella sospensione che si instaura – a riflesso della medesima leggerezza con cui il passante distratto, in una andatura velata di sogno, percepisce e pone a distanza le cose – gli oggetti perdono la loro mera consistenza materiale per assumere un più alto valore simbolico: la loro “presenza” si giustifica nell'uso immaginativo che ne compie il passante [cfr. Benjamin 2002]. Sullo sfondo, riflesso, vi è un angolo di strada, quasi a richiamare il legame tra città e vetrine: come se le vetrine racchiudessero in miniatura il significato degli stimoli metropolitani, ovvero il ritmo cangiante e transeunte della moda.

Eugène Atget, *Passage du Grand-Cerf*, 1926-27. In un assotigliamento della cornice, il susseguirsi delle vetrine appare, all'occhio dell'osservatore, come un microcosmo che, concentrando in un minuto spazio la varietà e la molteplicità degli stimoli, inaugura una *fantasmagoria* in cui il passante entra per lasciarsi distrarre [cfr. Benjamin 2002]: passeggiare per fantasticare, senza comprare il più delle volte assolutamente nulla, e rivolgere qui e là degli sguardi fugaci agli oggetti o alle insegne, come se essi fossero divenuti *varchi* per l'immaginazione [cfr. Campbell 1987].

Berenice Abbott, *Night view, New York*, 1932. In pochi anni il mondo originario di Atget, i cui germi sembrano sostare ancora *in nuce*, acquista una fantastica estensione in Berenice Abbott; in controluce la sovrapposizione tra le due istantanee è anche il segno di una distanza che separa Europa ed America nella realizzazione del mondo variegato dei consumi [cfr. Baudrillard 2000]. Le luci e il vetro, e le loro successive vertigini, hanno raggiunto una circolazione infinita, senza vincoli né freni; a ciò allude il raggiungimento di uno sguardo dall'alto, che è la presa di coscienza sul complesso delle trasformazioni morali e sensoriali della metropoli.

Accanto alle vetrine, il romanzo, e in particolare il ceppo riconducibile a Joyce, segna la progressiva trasformazione della scrittura in *stimolo visivo*, come si evince da questa pagina emblematica dell'*Ulisse*: “Guardò il bestiame, sfocato nell'argentea calura. Incipriati olivi argentei. Lunghe giornate tranquille: potare, maturare. Le olive si mettono negli orci, no? Me ne sono rimaste alcune di Andrews. Molly che le sputava di bocca. Ora sa che sapore hanno. Le arance in carta velina in casse. E i cedri. Chissà se il povero Citron è ancora vivo in Viale Saint Kevin. E Mastiansky con la vecchia cetra. Che belle serate si passavano allora [...] Piazza Arbuto: Via delle Belle: i bei tempi che furono. Devono essere senza nemmeno un difetto, diceva. Venuti di così lontano: Spagna, Gibilterra, Mediterraneo, il Levante. Cassette in fila sul molo a Jaffa” [Joyce, 1984, 201]. In una compressione di tempi all'indicativo, la pagina offre un “presente aperto” [cfr. Moretti 1994] in cui i diversi sviluppi sono ancora tutti egualmente possibili. Un montaggio di *news*, o un collage dadaista, nel quale è possibile riprodurre per intermittenze il ritmo frenetico e dispersivo della città. Lampi e immagini dialettiche [Benjamin, 2002, 161-162] possono ingigantire l'abisso delle associazioni, oppure aprire, per

brevi periodi, un varco nella dispersione: il campo di osservazione si restringe nelle *ripetizioni* di un dettaglio che genera un corto-circuito tra oggetto e memoria.

Al pari del romanzo, nei dipinti di Depero, la pittura, non più *medium* della storia sacra, coincide con la ricerca e l'accentuazione dello *stile*. A questo alludono le figure messe in scena in *Squisito al selz* del 1926 – l'anomia o l'opacità che traspare dalle pose – ora intese come deviazioni, deformazioni di scene ordinarie. In quanto raffigurazione particolare della realtà, lo stile diviene senso e fondamento: il modo di rappresentare una scena quotidiana attribuisce immediatamente ad essa significati nascosti o reconditi, senza che sia dato distinguere le figure della realtà dalla loro stessa esposizione [Benjamin 2002, 172]. Al contempo, in quanto stimoli, le linee fortemente stilizzate attirano l'interesse dello spettatore mediante un effetto di *choc*. *Squisito al selz* è anche la messa a punto di una *comunicazione indiretta*: il prodotto si sottrae sullo sfondo per divenire la proiezione di un desiderio vissuto dallo spettatore; così, esso rompe i legami diretti con la produzione per nascondersi, al pari di un nome evocativo, dentro il flusso della vita quotidiana [cfr. De Certau 1990].

Ancora, nell'ambito della pittura, si pensi alle strategie messa a punto da Magritte in *La trahison des images* e *Les Amants I* del 1929. Nel contrasto che si genera tra immagine e didascalia, l'oggetto viene messo in scena e negato; così, nell'ambivalenza che lo circonda, esso diviene una presenza ingombrante, e acquista un potere insperato: l'oggetto perde cioè la sua materialità per divenire, in seguito a un corto-circuito determinatosi tra immagine e memoria, una memoria vivente dello spettatore. L'atto di svelare, implicito nel secondo dipinto, equivale ai modi con cui lo spettatore ricompona in un puzzle l'indecifrabilità del segno pubblicitario: una scrittura disseminata di *crux* che l'osservatore è tenuto a smembrare e sfilacciare dal tessuto narrativo a cui appartengono per infine ricostruire l'ordine e il senso. Ma, su un altro piano, gli oggetti, ormai ingombranti, sono i segni e le tracce dell'identità, come ne *Les valeurs personnelles* del 1952. In una sovrapposizione tra sensi e ambiente, tra reti neuronali e stimoli esterni, il soggetto si ritrae dalla scena per dare spazio all'invasione degli oggetti, che scandiscono il tempo e il ritmo della vita quotidiana, e, come tracce, si elevano a punti di convergenza tra esperienza e rappresentazione [cfr. Benjamin 2002; Douglas, Isherwood 1979; Schivellbusch 2015].

A distanza di qualche anno, in Andy Warhol (*Peel slowly and see* del 1967 e *Marilyn Diptych* del 1962), gli stessi oggetti, sottratti dal *continuum*, vengono elevati nel transfert al rango di *icone*, ora circondate da un'aura estetica. Le cose attivano continui transiti con la vita quotidiana, di cui sono al contempo il riflesso e l'istantanea. Riproduzioni, citazioni, loghi e idoli: le cose si compiono, e si "schiantano", nell'*uso* che ne compie lo spettatore, a discapito della stabilità dell'opera; come stimoli, esse procurano un senso fiorente del presente finché attuali, in una simulazione del ciclo naturale della nascita e della morte. La pubblicità rivela così la natura più intima delle cose: *desideri* e non meri oggetti; nel conferire un'aura estetica agli oggetti d'uso quotidiano, essa instaura una doppia tensione nello spettatore: uno sguardo proteso alla novità per identificazione, e un'improvvisa torsione all'indietro, come passione *vintage*, per epoche passate che, nell'atto della contemplazione, acquistano nuova vita [cfr. Simmel 1998].

Le sperimentazioni compiute a cavallo tra Otto e Novecento culminano nelle pubblicità più recenti, in cui il processo di identificazione tra immagine e fruitore, ovvero la trasformazione del prodotto in memoria vivente dello spettatore, risulta ormai evidente e consolidato. Si pensi alla pubblicità *Volkswagen* del 1996. Illuminata nel profilo da un effetto di luce, l'automobile si staglia ingigantita. "La sottile tensione del flusso luminoso rende più fluido e sinuoso il profilo, generando un ritmo avvicente tra presenza e assenza: l'oggetto si dà e si ritrae, risplende nel suo accennato oscuramento" [Valeriani 1994, 43]. Quel sostare sulla soglia, tra luce e ombra, tra apparizione e scomparsa, è una metafora del *surplus* compiuto dallo spettatore. *Illuminante*, infatti, non può essere una proprietà insita nel prodotto, bensì il segno di un transfert compiuto dall'osservatore che, in un istante, ha sovrapposto l'oggetto al proprio immaginario. A ritroso la pubblicità appare come una raffigurazione dei modi con cui lo spettatore si appropria degli oggetti: ai giochi di chiaroscuri, che ingigantiscono e al contempo spogliano l'oggetto, corrisponde una repentina trasformazione della materia inerte in icona. Le "azioni" compiute dallo spettatore avvengono in un istante, e sottraggono per brevi archi temporali da uno stato di perenne distrazione. *Cesure*, di cui è intessuto il vissuto quotidiano, che delineano in ultimo un'immagine della mente come sistema *affettivo*, strutturato attorno ad emozioni e successivi stati di coscienza, che, come in-

nervati sulle sensazioni, procurano nuovi e alterati stati della percezione [cfr. Damasio 1999].

2. *Glass tears*

Momenti preliminari di una stretta complementarità tra opera e spettatore sono rinvenibili nelle fotografie di primo novecento, di cui Man Ray costituisce un passaggio storico cruciale come attualità e rifacimento, nel dislivello ormai consolidatosi tra organo della *vista* e funzioni del *tatto*, del componimento poetico romantico: opera come filtro che raggiunge la sua attualità e il suo compimento nella lettura [cfr. McLuhan 2002].

Man Ray, *Glass Tears*, 1932. Quel pianto è raffigurato come un ricordo, ad immagine dello scatto fotografico (la presenza sospesa del pianto ne costituisce la *crux* testuale). Lo spettatore è sospinto a ripetere la medesima torsione retrospettiva, rivivendo al presente, come una vivida e cocente attualità, un momento del passato. Per un istante si annullano le difese vigili e, nell'espandersi della simulazione, la memoria è vista nascere nell'attimo stesso in cui si impone come immagine. Nella coesistenza di presente e passato, il riquadro raggiunge il massimo assottigliamento della cornice che separa l'immagine dallo spettatore, quasi fosse divenuta una sottile membrana, dal momento che le funzioni cognitive appaiono come inscindibili dal testo. Al termine, il dolore messo in scena – colto nella sua cruda intensità e spoglio di legami narrativi – si fonda come un *assoluto*, ovvero come lo schermo riflesso, ripetibile potenzialmente all'infinito, del pianto di sé stessi. Ma, nell'immedesimazione, l'istantanea ha come rivelato e impresso, nella mente e nei riflessi dello spettatore, un movimento peculiare: “Se è del tutto usuale che un uomo si renda conto, per esempio, dell'andatura della gente, sia pure all'ingrosso, egli di certo non sa nulla del loro contegno nella frazione di secondo in cui si allunga il passo” [Benjamin 2000, 62]. Nel passo di Benjamin è implicito che la memoria sia un *effetto* dell'opera: il lascito di un'azione irresistibile che l'immagine esercita, ai danni o a vantaggio dello spettatore, sia nella preliminare fase di immersione che *a posteriori* per le tracce e i residui che stratifica. Quelle impronte destano congiuntamente l'attenzione e la memoria dello

spettatore portando a compimento l'esperienza estetica. Nella fotografia che si sottrae sullo sfondo, ormai divenuta memoria e tempo interiore dello spettatore, è ancora possibile scorgervi un aggancio "oggettivo", ovvero leggere o riconoscere, nella postura brillante e disincantata del detective, i piani di superfici sovrapposte [cfr. Stoichita 2015].

La complementarità tra opera e spettatore evoca inoltre un dominio incontrastato dell'erotismo, ora inteso come processo immaginativo potenzialmente infinito. Si osservi la serie *Noire et Blanche* del 1926 di Man Ray. La presenza della donna, rifacimento di un solido e affermato topos della pittura dei secoli precedenti, è una *metafora* delle dinamiche erotiche che soggiacciono alla scrittura pubblicitaria. A tratti si evoca senza indugi l'istinto sessuale; a volte la compressione tra viso e indumento mette in rilievo il *sex appeal* dell'inorganico: strumenti, tagli e stralci che amplificano o reinventano sotto una nuova luce le seduzioni del corpo; infine, l'attenzione si ferma sui dettagli: la vista di minute parti, e delle *zone d'ombra* che naturalmente si uniscono in scena, è il luogo di elezione per l'immaginazione e la congiunta memoria dello spettatore, ad immagine di un procedimento sospeso, ancora incompiuto [cfr. Bataille 1957]. Procedimenti a cui corrisponde, sul piano della ricezione, una personalità non troppo marcata, reattiva ed elastica, pronta ad accogliere l'ultima variazione, come nella mirabile descrizione compiuta da Benjamin: "Destino e carattere vengono concepiti per lo più in rapporto causale, e il carattere è definito come una causa del destino. L'idea che è alla base di tale concezione è questa: se da un lato il carattere di un uomo, e cioè anche il suo modo specifico di reagire, fosse noto in tutti i particolari, e se dall'altro l'accadere cosmico fosse noto in tutti i campi in cui entra a contatto con quel carattere, si potrebbe dire con esattezza sia ciò che capiterebbe a quel carattere che ciò che sarebbe da esso compiuto. In altri termini, sarebbe noto il destino. Un aggancio teoretico diretto al concetto di destino non è permesso dalle concezioni attuali, per cui i moderni addivengono bensì all'idea di leggere il carattere dai lineamenti fisici di un individuo, trovando già in qualche modo in sé la nozione di carattere in generale, mentre l'idea di decifrare analogamente il destino di un uomo dalle linee della sua mano sembra loro inaccettabile. Ciò sembra impossibile come «predire il futuro»; categoria sotto cui viene assunta senz'altro la previsione del destino, mentre il carattere appare, di contro, come

qualcosa di dato nel presente e nel passato, e quindi di conoscibile” [Benjamin 2000, 31]. I termini antichi di “destino” e “carattere” – l’immobilità dovuta alla ripetizione e alla conservazione delle abitudini in una percezione ingenua e continua del tempo – sono soppiantati dai termini di “mosaico” e “costellazione”, metafore di un’identità dinamica, provvisoria, che avviene e si costruisce *in fieri* [cfr. Sennett 1998; Rosa 2010; Cerulo 2018].

Si pensi anche alla celebre pubblicità di Toscani e Pirella, *Chi mi ama, mi segue*, del 1973. La didascalìa – rifacimento di un passo biblico, a conferma delle fulminee citazioni che il presente compie del passato – concorre alla creazione dell’effetto: il consumo è una riproduzione “estesa” del potere e dell’istinto che circondano la sfera sessuale. Estesa, perché la seduzione, seppur contigua, non coincide con la sessualità. Nel mentre raffigura l’istinto sessuale, essa lo trascende in “una temporalità illimitata che non prevede un arresto o una conclusione” [Baudrillard 1995, 68]. Per giustapposizione di segni e disseminazione di intervalli, e per continue variazioni, sfaccettature, la seduzione è il regno sovrastante delle *apparenze*. Nei minuti dettagli avviene un’identificazione tra immagine e spettatore che porta a compimento l’opera: in un attimo l’oggetto diviene una presenza fantasmatica, un’illusione che, per progressive riprese, si trasforma infine in materia inerte, aprendo il varco a nuove illusioni. La delusione, e non il soddisfacimento, permette, come arma segreta della seduzione, l’avvicinarsi di un rituale perpetuo tra illusione e disillusione [cfr. Campbell 1987].

Il corrispettivo storico di queste dinamiche è ancora l’America, nel ritratto offerto da Baudrillard “L’America è un gigantesco lologramma, nel senso che l’informazione totale è contenuta in ciascun elemento [...] L’ologramma è simile al fatasma, è un sogno tridimensionale, e vi si può entrare come in un sogno. Tutto dipende dall’esistenza del raggio luminoso che porta le cose; se viene interrotto, tutti gli effetti si disperdono, e così pure la realtà [...] Lo spettrale, qui, non è il fantomatico o la danza degli spettri, è lo spettro della dispersione della luce” [Baudrillard 2000, 44]. La *luce*, come d’*incanto*, tiene uniti la geografia e gli oggetti, la storia e le identità. Lo spettro che si aggira nel “retro” del desiderio è il terrore che i “fasci luminosi” si affievoliscano, e che il rituale del piacere e della distrazione, per mancanza di forze o d’immaginazione, non possa perpetrarsi. Ma, in America, privo di vincoli morali e di fratture della storia, il regno delle illusioni

si espande senza sosta ad immagine di Los Angeles: “Niente può essere paragonato al sorvolo di Los Angeles la notte [...] Da nessun'altra parte lo sguardo potrà mai spaziare tanto [...] Questa condensa di notte tutta la geometria futura degli intrecci di rapporti umani” [Baudrillard 2000, 72]. Persino New York appare, rispetto a Los Angeles, come un residuo del mondo antico, tra cerchi concentrici e nodi attorno a cui si organizza la gerarchia della città. “Perdita d’occhio”, “immensità luminosa e incandescente”, “infinità orizzontale”, sono i segni di un avvenuto dominio dello *stile di vita*, identità in cui prevalgono tattiche, apparenze e strategie. Il solo e possibile schermo è dato dall’*opinione*: la moltitudine invisibile di sguardi che si cela nel retro degli schermi, e che approva o disapprova, al ritmo istantaneo delle mode, gli itinerari individuali [cfr. Noelle-Neumann 2017].

3. *Oliviero Toscani, Benetton*

L’iconografia di Toscani – che sia il battito cardiaco o la nascita, il bacio irriverente, la propagazione spudorata del virus e la sua letalità sul bello, le raffigurazioni del corpo e del dolore – costituisce una *performance* avanzata della scrittura per lampi e slogan, non dissimile dalla circolazione di beni e corpi scatto fotografico di Abbott. La tecnica dello *choc* ha raggiunto un esito narrativo ripetutamente efficace, al punto che la tradizione che unisce Simmel a Warhol appare al suo cospetto come un tentativo di “prendere la mira”, in un sostare, indugiare, ancora irrisolto tra antico e moderno. Una strategia volta, mediante la trovata o la cruda esibizione del dolore, a spostare ancora più in là il muro dell’indifferenza. Il rapporto tra *choc* e distrazione si è come risolto dentro un procedimento infallibile che dona visibilità a stati e circostanze che giacciono ancora nell’ombra. Minute scene ordinarie vengono strappate dal *continuum* ed elevate al rango di icone in un procedimento che ripete ed esalta l’istantanea fotografica: una porta aperta sull’invisibile che, giunto in immagine, si circonda di un’aura mitica.

Le istantanee che scorrono sono come tanti ritratti del mondo; persino quelli che appaiono più crudi possono essere intesi come illusioni, possibilità inesprese del reale. Una galleria di immagini vivide, e presto caduche, in procinto di essere superate da combinazioni più attuali. Eppure, anche se nel chiuso dell’immagina-

zione, esse ripetono e scavano in profondità uno stile di vita fondato sul piacere. Il piacere dell'immaginazione, e con esso la cognizione del dolore, stratificano in filigrana una società che, improntata ai ritmi e ai modi del desiderio, mostra i segni più avanzati della vita sociale [cfr. Benjamin 2002]. Lo spettatore è sospinto a vivere sulla propria pelle le conseguenze del piacere: la presa di coscienza di un dolore insormontabile della *carne*, punto originario da cui distrarsi per mezzo di nuove illusioni [cfr. Boltanski 1993; Sontag 2003].

L'esperienza della malattia, così ossessivamente raffigurata da Toscani, porta forse alla luce il lato nascosto e insuperabile, il fondo arcano che si cela nel retro dei consumi. Il colpo che la malattia infligge lascia inerti e muti; al "ritorno" in vita, si avanza come sospesi nella simultaneità di un doppio tempo: la "presenza" nelle cose ordinarie, ma anche la sensazione di potersi immediatamente distanziare da esse, come se le cose nascondessero sin da principio il vuoto e la sofferenza, la "nuda realtà". Lo scontro con il dolore è qualcosa di diretto e immediato, una sofferenza patita nella carne viva e, in quanto annullamento della distanza, una frustrazione dell'intelligenza [cfr. Sontag 2003]. Soltanto come entità incommensurabile all'ordine conoscitivo razionale, il dolore giunge ad occupare la scena. Ma, se da un lato spezza le concatenazioni mitiche e il nesso favoloso fra uomo e natura, dall'altro si fissa come momento afigurale [cfr. Sontag 2003]. Non è alla ricerca di "un al di fuori" – un mito fondativo tale da creare una distanza rispetto ai miti antichi e religiosi [cfr. Barthes 1957; Benjamin 2002; McLuhan 2002] – che possono essere ricondotte le estetiche moderne, dapprima le sperimentazioni romantiche sul fondo oscuro che precede l'apparizione della parola poetica, e in seguito l'ossessione delle immagini medialità per la "tattilità"?

Fino a Toscani, la pubblicità si sovrappone alla fotografia nella riproduzione di una medesima parvenza enigmatica. Immagine che in un istante – il tempo intercorso dal clic dell'obiettivo sino alla figura raggiunta – si impone all'occhio dell'osservatore come una "presenza" fantasmatica. "La linea che si frappone tra l'occhio e la superficie lucida della foto permette di guardare ad essa come a un reperto archeologico su cui applicare i metodi della vivisezione, e scorgervi dunque le tracce di più scritture sovrapposte" [Colaiacomo 1984, 23]. Uno sguardo a distanza, per ingrandimento del dettaglio, che evoca la performance brillante del detective. La coscienza analitica del detective – sorto in coincidenza con la diffu-

sione della fotografia nel contesto della metropoli – si innesta come strumento di sopravvivenza rispetto al corpo dilaniato dagli stimoli [cfr. Kracauer 2011]. Una sorta di schizofrenia dinamica e produttiva che scinde per un istante l'analisi dalla sfera emotiva – che pur ne è segretamente l'origine e continua ad agire sottotraccia secondi i dettami di una comunicazione indiretta – operando come su un corpo inerte. I video mettono sotto tensione questi ultimi agganci oggettivi della fotografia, fondando l'interpretazione, in una convergenza tra ritmo sensoriale e ricomposizione mnemonica, sul tempo dello spettatore. Nella simulazione dei flussi, i video spezzano la pur sottile distanza che separa l'immagine dallo spettatore; ora chi guarda si sintonizza sul ritmo, e con l'ausilio del *replay* ricompone *a posteriori* le esperienze vissute [cfr. Williams 2003; McLuhan 2002]. Ma è una dispersione che evoca l'immagine incostante e caotica della vita quotidiana; soltanto partendo da un'interferenza, un appunto sparso, lo spettatore può giungere ad infrangere il *continuum* collocando una scena o un dettaglio dentro il proprio itinerario. Analisi, memoria ed esperienza convergono in un punto, e si dispiegano senza veri e propri appigli che non sia in fondo la storia delle proprie personali cognizioni. Il contatto coi fenomeni si situa sull'effetto che un'immagine procura in un istante, sul modo, cioè, in cui essa giunge ad impressionare le facoltà percettive del singolo, riconfigurando i tasselli pre-esistenti.

Se fino al dominio indiscusso della fotografia, la pubblicità costituisce un ambito avanzato di sperimentazione narrativa, con i video e gli schermi, che pur ne sono una fantastica estensione, la pubblicità si dissemina fino a divenire promozione ed esposizione di sé. In questo passaggio, essa fagocita e assorbe le innovazioni sperimentate in altri ambiti estetici. Da Toscani si sganciano almeno cinque ambiti tematici, che al contempo recuperano ed estendono la storia degli anni trenta: la riproduzione delle *icone*, ovvero la costruzione di una cosmogonia che trascende il prodotto, come visibile nelle pubblicità dell'ultima decade, da Apple a Tim; la seduzione dei *corpi*, che si spinge sino ai territori amatoriali della pornografia; l'ossessione per le *superfici* come ricerca di un mito originario, di cui la realtà virtuale costituisce il terreno di sperimentazione più avanzato; i rapporti tra *ritmo, narrazione e vita quotidiana*, di cui le serie tv sono l'emblema; il potere degli *amatori*, come punto di convergenza tra identità e scrittura pubblicitaria. Nei paragrafi che seguono ci occuperemo di queste tre ultime linee di ricerca.

4. *In Utero*

Generalmente nei video in realtà virtuale la cornice è come occultata. Lo spettatore coincide con lo sguardo della camera, e i movimenti compiuti nello spazio variano all'istante i punti di osservazione. Il movimento degli organi superiori determina la nostra "presenza" nel testo facendo prevalere una *vertiginosa immersione* – ad immagine di una mollezza che contraddistingue i muscoli cervicali – di ordine senso-motoria prima che narrativa. La ricerca di un effetto epidermico appare come la natura più profonda delle immagini, quasi ad evocare le immagini del cinema delle origini. In uno sdoppiamento fantasmatico del reale, le immagini si configurano come l'immediato presente dello spettatore, e modificano i modi con cui ci si riappropria, per improvvise e subitane riconduzioni, di un'esperienza estetica priva di cornici [cfr. Belting 2011; Montani 2014]. "Sogni ad occhi aperti": i fotogrammi che si susseguono rallentano o dilatano il tempo nella messa in scena di una frattura, un'interruzione del *continuum*; essi sono *in abstracto* la proiezione materiale di un sogno vissuto dallo spettatore, che viene così a trovarsi al centro della scena.

Alien: Covenant In Utero (2017) di Ridley Scott, della durata di due minuti circa, quasi interamente scandito dal rumore del battito cardiaco, ricostruisce l'esperienza della nascita di un deforme, e si compone di due parti distinte: una visione compiuta dall'interno del corpo, che sospinge per qualche frazione di secondo ad una sovrapposizione tra scena e spettatore (a questo paiono alludere le pieghe e i gemiti delle membrane), a cui succede un'improvvisa, subitanea, scomparsa dell'immedesimazione. Così, lo spettatore si colloca all'esterno della scena, e l'illusione appena vissuta conferma per contrasto una linea di demarcazione nettissima tra l'immagine e lo spettatore.

In Utero partecipa ad una medesima e ossessiva ricerca delle origini, l'esperienza indicibile del dolore, compiuta mediante il ricorso alla tecnica dello *choc*. La repentina oscillazione tra vita e morte – che è l'oggetto della scena ma anche il riflesso delle reazioni emotive dello spettatore (l'immagine travolge lo spettatore, sospingendolo in uno stato pre-coscienziale, attimo a cui succede la sensazione desolata della fine) – rivela uno stato di transitorietà accelerata. Come in *Carne y Arena* di Inarritu, *choc* e tattilità delle immagini paiono congiuntamente deli-

neare uno stato di sospensione delle funzioni mnemoniche, della loro necessità, approssimando lo spettatore all'immagine del deserto o della polvere, che è l'ovvio rovescio dialettico dello spettacolo e dei congiunti effetti speciali. Si potrebbe piuttosto parlare di "ripetizione", compiuta dentro o fuori dal testo come memoria vivente dello spettatore, ma presupponendo che una simile funzione è in primissima istanza esterna alla macchina narrativa, e dunque abbandonata al caso.

In Utero può essere anche inteso come un tentativo di raffigurare le esperienze limite, le zone senzienti ma non comunicabili: stati che si impongono come duri e resistenti alle incessanti incursioni del linguaggio [cfr. Barthes 1957; Benjamin 2002]. L'esito appare come duplice e ambivalente; se da un lato, la rappresentazione delle origini "scopre" una sorta di grado zero, oltre il quale la narrazione si arresta, dall'altro, fissa questo stesso punto come origine di un'incessante affiorare delle immagini che allontanano o distraggono dalla vista delle esperienze primigenie. Nel mentre arresta la ricerca del desiderio, questa ricerca ne giustifica dunque la ritmica infinita.

La prevalenza indiscussa degli effetti speciali restituisce un'immagine dell'interiorità – in una coincidenza tra reazioni epidermiche dello spettatore e raffigurazioni narrative degli "interni", della pelle – come riflesso tattile, meccanico: "Con questo immenso sviluppo della tecnica una miseria del tutto nuova ha colpito gli uomini. [...] E con questo una specie di nuova barbarie. Barbarie? Proprio così. Diciamo questo per introdurre un nuovo positivo concetto di barbarie. A cosa mai è indotto il barbaro dalla povertà di esperienza? È indotto a ricominciare da capo; a iniziare dal nuovo; a farcela con il poco: a costruire a partire dal poco e inoltre a non guardare né a destra né a sinistra" [Benjamin 2002, 257]. E in un passo a quest'ultimo correlato Benjamin scrive: "Soprattutto, viene ovunque distrutto l'umano e l'uomo [...] Quando il lavoro umano è unicamente distruttivo, allora si tratta realmente di un lavoro umano, naturale, nobile. Troppo a lungo l'accento è stato messo sul lato creativo. [...] E pertanto l'inumano è tra noi come ambasciatore di un umanesimo più reale [...] Solidarizza non con l'abete slanciato, ma con la pialla che lo consuma, non col metallo nobile, ma con la fornace che lo raffina." [Benjamin 2002, 261]. La soggettività, a cui Benjamin allude, possiede un connotato "primitivo", una temporalità che si dispiega mediante

riflessi rapidi, per subitanee riconduzioni di frammenti che soltanto in ultimo costituiranno una configurazione dotata di senso.

La vertiginosa immersione della Realtà Virtuale porta alla luce la natura più intima e *primordiale* del rapporto con la tecnica: “Far from illustrating a confusion of the organism with the representations that surround it, the process triggered by Davies’ work spurs a fluid, ongoing, and active interchange with the environment that has the effect of “transcending” the limited (representational) function of the “body schema” (its reduction to the body image) In this way, Davies’ work concretely embodies the capacity of technics to facilitate an experience of the “indivision” of the flesh that Merleau-Ponty discovers at the heart of Being and that our previous discussion has now associated with the “originary” technicity (the *écart*) of primordial tactility” [Hansen 2007, 112]. Come congiunzione di tatto e visione, la realtà virtuale procura un’immersione che occulta le cornici; è ancora la “pelle” a costituirsi come luogo di incontro, ultima frontiera, ma mobile e porosa, tra tecnica e organismo: “What makes these two works singular in the present context is the way that they support the opening of virtual reality not as a technical apparatus enabling some prescribed play, but rather as a technically triggered experience of the organism’s power of imaging, an experience of imaging as an inherently technical, originary element of the organism’s being” [Hansen 2007, 19]. L’incontro avviene in uno *choc*, e dunque in un istante. La tecnica è già in sé un effetto; essa si insinua e sovrasta l’individuo in un *training* sensoriale da cui non è dato sottrarsi; soltanto in seguito, in un lavoro del pensiero e della memoria ad esso congiunta, gli individui raggiungono una ricomposizione narrativa, il cui esito è un modo di parare e gestire gli *choc*: “Such a break (at least on Deleuze’s reading) grants cinema the capacity to present the world from a nonhuman perspective and thus opens a properly autonomous mechanism; by contrast, the functional homology linking virtual reality technologies with natural perception supports a prosthetics that functions to expand the scope of natural perception, to tap the technics at its core. In its fantasy form, though certainly not in reality, virtual reality works – or rather would work – like an externalization of neuroscientist Antonio Damasio’s analogy for consciousness: if consciousness can be likened to a “movie-in-the-brain” with no external spectator, then virtual reality would comprise something like a movieoutside-the-brain,

again, importantly, with no external spectator” [Hansen 2007, 5]. In prossimità con gli studi di Damasio, la realtà virtuale fa derivare la coscienza da un preliminare *training* sensoriale; soltanto in un secondo momento, quando le cose sono divenute momenti di un pensiero speculativo, essa appare come un film o un montaggio in cui le pregresse esperienze hanno raggiunto lo statuto di immagini.

5. *Mad Men*

Seppur in apparenza riconducibili al cinema o al romanzo, le serie televisive partecipano al medesimo *training* sensoriale raggiunto nelle ultime sperimentazioni in realtà virtuale, instaurando presso lo spettatore, nella dialettica tra choc e indifferenza, una narcosi che spinge sempre più in là il muro dell’insensibilità. Ugualmente, l’inaudita e contraddittoria sfaccettatura di temi che le serie-tv ad ogni giro compiono, spesso in direzione confusa all’interno di una sola stagione, può essere intesa come un’indagine sui limiti nervosi dello spettatore, e dunque sui limiti della narcosi che esse stesse concorrono a creare. La narcosi correlata alle serie rivela un rapporto di profonda reciprocità tra testo e spettatore; essa avviene nei continui sconfinamenti, transiti, che si verificano tra “aperture” del testo e “allucinazioni” dello spettatore, al punto che entrambi i piani precipitano e convergono nell’immagine di una superficie mobile.

Prima di addentrarsi nel rapporto tra testo e spettatore, occorre fare un breve *excursus* sulle sigle, dal momento che queste recuperano l’originaria potenza delle *affiche* pubblicitarie. Le sigle costruiscono in genere uno *spot* sintetico sfruttando differenti linee narrative: a) sigle come giustapposizione di elementi narrativi, anche distanti nel tempo, al fine di creare una monade, attraente perchè ancora enigmatica (è il caso di *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Young Pope*, *Dexter*, *The Americans*, *Rome*, *The Walking Dead*); b) sigle come estensione dei significati reconditi oltre il chiuso del testo, dentro il vissuto e la storia (come in *House of Cards*, *Damages*, *The Good Fight*, *Soprano*, *The Boss*, *The Deuce*); c) l’inserimento di elementi onirici che retrospettivamente svolgono la funzione di allegorie (è esemplare in *Boardwalk Empire*, *Six Feet Under*, *True Blood*, *The Little Drummer Girl*, *True Detective*, *Westworld*, *The Leftovers*). Nel complesso le sigle svolgono

una doppia funzione; in primo luogo, promuovono il prodotto collocando le serie dentro il fascino vintage del cinema, quasi a marcare che la loro presenza si insinua tra le ceneri e le rovine di Hollywood; in secondo luogo, perseguono una strategia – non troppo differente dal modo in cui un taglio di moda evoca un’epoca ormai spenta, defunta – che trasforma il cinema in un archivio, un insieme sparso di frammenti e stimoli visivi ad uso del presente.

La narcosi, a cui si alludeva, indica una dinamica attiva, che si articola in due fasi complementari: dapprima, la narcosi che si realizza nelle corrispondenze materiali tra testo e spettatore; in seguito, le rappresentazioni tematiche della narcosi compiute dentro la narrazione, che può forse essere intesa come l’autentico tema segreto e unificante delle serie.

Il primo segno tangibile di una vera e propria narcosi tra fruitore e immagini è dato dalla presenza del paratesto, quel seguito di commenti e ricerche che gli spettatori compiono ai lati della visione; con ciò la ricezione non si conclude nella fruizione, ma prosegue oltre i confini del testo: ad essere determinante è il transito che si realizza tra opera e vita quotidiana, dato sia dai residui che moltiplicano le interpretazioni, sia dal fatto che la visione dilata e risucchia tempi considerevoli della vita quotidiana [cfr. Mittel 2015]. Ad alimentare il paratesto concorre in modo decisivo la natura dei personaggi che, nonostante gli approfondimenti e le messe a fuoco, restano pur sempre mobili, privi di carattere, in una sorta di riflesso dei modi e dei tempi, dell’accidentalità, che contraddistinguono la vita quotidiana. Al medesimo processo partecipa la forma narrativa, contraddistinta da “attese infinite”, in un perpetuo accumulo, oblio dei passaggi precedenti. Un fondo di incertezza che, oltre a simulare il tempo dello spettatore, obbliga ad una partecipazione attiva. La partecipazione richiesta testimonia di un particolare atteggiamento dello spettatore: è come se il piacere stesse nel rendersi totalmente disponibili a cadere vittima delle strategie narrative messe in atto [cfr. Colaiacomo 1999], acquisendo il ritmo frenetico della produzione.

La narrazione realizza, vista l’immensa diversificazione che in genere compie dei personaggi, un punto di vista mobile che, più che essere uno sguardo dall’alto sulla narrazione e la sua presunta linearità, pare sovrapporsi al medesimo sguardo che uno spettatore lancia sul succedersi dei propri istanti di vita. Per questo motivo si predilige il *plot*, una bozza narrativa, un procedimento, più che un

prodotto finito [cfr. McLuhan 2002]. Ma il *plot* è anche l'immagine di un *flusso* che priva la narrazione del suo carattere tradizionale di evento che conduce fuori dall'ordinario, tentando al contrario di offrire una simulazione stilizzata del tempo ordinario. Perduta ogni oggettività del testo e dunque la possibilità di raggiungere una distanza rispetto ad esso [cfr. Colaiacomo 1999], il testo sovrasta, al pari di un incantesimo, lo spettatore, imponendo il ritmo sensoriale delle attese; è come se la fruizione si iscrivesse innanzitutto dentro le leggi ferree dell'occhio e del suo sovrapporsi, "incollarsi", allo schermo. Le sorprese schivano le scene precedenti e modellano, in un susseguirsi repentino di choc, i nostri movimenti; così, esse "espropriano" il nostro vissuto, procurando una dilatazione temporale.

Per raggiungere una simile congiunzione, portata quasi a ridosso della *pelle*, la narrazione si dispiega per cerchi concentrici, dove è possibile moltiplicare le direzioni e le sfaccettature ad un ritmo impensabile per una narrazione lineare. L'effetto ricercato è la rinuncia definitiva ad ogni "chiusura", movimento a cui corrisponde un progressivo disordine, amnesia dei passaggi precedenti: proprio la dialettica tra *choc* e oblio distingue le serie-tv dal cinema o dal romanzo, evocando, più che una narrazione in senso stretto, i ritmi della vita quotidiana: rapire lo spettatore come innanzi ad uno specchio, fingendo di essere molto più che un *excursus* dalla vita quotidiana, addirittura un doppio che vi si allinea superandone i confini. Nel disordine, nella insuperabile prossimità, il testo ci lascia soli nell'interpretazione, privandoci di qualsiasi appiglio. L'unico reperto è partire da una scena che ha segnato la nostra attenzione, e su quel punto costruire un itinerario individuale senza corrispondenze testuali certe. La serie manca di una tela ordinata, di un vero e proprio punto di vista autorale che permette retrospettivamente una ricostruzione affidabile; al contrario, nell'uso che segue, si assiste al trionfo del frammento. Anche quando vi sono i finali, questi rispondono a motivi commerciali o all'esaurimento delle capacità espressive, e non si configurano mai come il culmine di un progetto verticale [cfr. Colaiacomo 1999].

Sul piano dei contenuti, la serie televisiva assume le forme di una ricerca sul mito soggiacente al desiderio, individuato nell'esperienza incomunicabile di un dolore inflitto sulla viva carne. Un dolore indicibile, un arresto dell'intelligenza, che si configura come la massima alterità del desiderio e al contempo come il fon-

do su cui quest'ultimo genera un doppio movimento in apparenza paradossale: una distrazione e al contempo un ricordo, una memoria del limite.

La prima scena è tratta da *Mad Men*, *La ruota del destino*: “Creare un legame più profondo con le cose. La nostalgia. È delicata e in greco indica un dolore che deriva da una vecchia ferita. *Carrelata*. È uno struggimento del cuore di gran lunga più potente del ricordo. *Pause*. Questo strumento non è una navicella spaziale, è una macchina del tempo. Porta in un posto dove vogliamo tornare. Non si chiama ruota, si chiama giostra. *Silenzi*. Ci fa viaggiare nel modo in cui viaggia un bambino. Gira e rigira, e poi torna a casa”. Qui, la narcosi, e con essa il desiderio e l'allucinazione che ne conseguono, si fissa come *schermo* rispetto a un dolore che supera in potenza qualsiasi rappresentazione: è uno stato emotivo infinitamente più forte di ogni espressione tangibile e, in quanto tale, perchè in apparenza non ulteriormente “scavabile”, si fonda come mito. Una zona limite che può essere detta soltanto *a posteriori*, come memoria. Ma, come mito, può anche essere usato al pari di una menzogna estremamente efficace.

Più in avanti si spinge *True Detective* nella prima stagione, ribaltando in due scene, come spesso avviene nella serie, il punto di osservazione sul medesimo problema. Scena prima, *Come carne senziente*, dialogo in macchina tra i due protagonisti: viene detto che la coscienza analitica è un difetto, un errore, a cui poter ricondurre una dicotomia fallace, un occultamento del nostro stato primario; si dovrebbe al contrario riacquistare una coscienza tattile capace – esattamente come le serie – di innervarsi sulla sfera sensoriale, come se la coscienza non fosse altro che un riflesso delle reazioni emotive. Scena seconda, il finale: qui giunge a compimento il dialogo precedente: l'oscurità è il fondo indicibile; la luce è infine la narcosi che distoglie dal dolore dilatando il tempo al pari di uno stupefacente (il riferimento è, non a caso, allo splendore dello schermo televisivo).

Ancora, *Breaking Bad*, scena *Say my name*: il nome proprio, il mito, a cosa alludono queste domande? Nel dialogo avviene una sovrapposizione tra scena e funzionamento complessivo della serie: partendo dal limite – la malattia e l'indicibile dolore, divenuto motivo della trasformazione di sé – la serie ha costruito una narrazione accecante che ha progressivamente messo in ombra l'origine della vicenda; così la serie appare come una dilatazione del tempo che avvolge,

oscurandolo, il limite. È la riproduzione della medesima ritmica che la serialità imprime al corpo e alla mente, come nel finale di *True Detective*.

Infine, *Six Feet Under*, scena *Breathe me*: qui la serie coincide con la potenza di un evento limite (la morte, la discontinuità) che sottrae dallo scorrere indistinto del tempo, instaurando un'assuefazione, una galleria di immagini vivide che attiva i ricordi, le passioni, le immaginazioni. È messa in scena la memoria che si sperimenta in punto di morte: immagini che affiorano e sovrastano e intensificano il tempo, portando lo spettatore, come le serie, alle massime prestazioni nervose.

L'elemento di sintesi di queste forme narrative può essere ricondotto alla progressiva centralità acquisita dal "tatto": con le serie, la vista è talmente "ravvicinata" allo schermo da privilegiare le leggi del "tatto", in una compresenza simultanea di azione e reazione [cfr. McLuhan 2002]. A prevalere è, come nel caso della realtà virtuale, una dinamica di immersione e non una messa a distanza, che ancora la fotografia rendeva possibile. Il ritmo narrativo viene come portato a ridosso della pelle, ultima frontiera tra tecnica e corpo: il medium imprime un variegato insieme di stimoli che soltanto *a posteriori*, e in modo frammentato, possono essere ricostruiti. L'atto di ricostruire in solitudine è il segno di uno slittamento irreversibile tra opera e vita quotidiana: non solo la serie riproduce i modi e i ritmi della vita quotidiana, ma, lasciando lo spettatore privo di agganci testuali, solo con il proprio personale ricordo, invade e delinea il tempo della fruizione imponendo una vera e propria narcosi. Appunti sparsi occupano la mente dello spettatore come enigmi da ricomporre, da risolvere. Una simile "potenza", "seduzione", è resa possibile dal fatto che nessun tema particolare è rilevante se non come stimolo da scavare ulteriormente. Il *leitmotiv* è dato da un incessante messa a fuoco del desiderio e della narcosi che ne consegue, in una forzatura persistente dei limiti nervosi e sensoriali dello spettatore, che appare in ultimo come l'autentico oggetto della narrazione seriale.

6. Vetrine e Amatori

Il percorso fin qui compiuto culmina in una coincidenza tra schermi e spettatore, di cui le ultime piattaforme medialì costituiscono i luoghi d'elezione. Si

guardi una recente pubblicità della Levi's del 2011, *Rear view girls*. Il *ritmo*, per il ricorso al *replay*, riconduce allo sport, così come il punto mobile della camera evoca la percezione della realtà virtuale, il tutto in una simulazione delle riprese amatoriali. In scena vi è la vita quotidiana colta nel suo scorrere, nel flusso, leggermente stilizzata. La marca diviene un segno tra gli altri, momento di una rappresentazione individuale che la trascende e la sovrasta. Gli elementi costitutivi della pubblicità sono come trapassati in *stile di vita*: la scrittura pubblicitaria si è dissolta in un'estetica diffusa, strumentazione più o meno consapevole ad uso di tutti. Nel passaggio essa ha perduto centralità in quanto ambito professionale: il marketing più efficace è ora la rappresentazione di sé, mentre le strategie settoriali appaiono come desuete o antiquate. Quel video è anche l'immagine di un *gesto*, di un taglio, che gli amatori più dotati compiono sulla vita quotidiana, dando vita ad una rappresentazione in grado di sintonizzarsi sul flusso, rompendo gli stilemi e le linee marcate di un microcosmo narrativo. Il gesto amatoriale *inventa* in un istante la vita quotidiana; proprio qui, in questo salto, è avvenuta l'identificazione di chi guarda, attratto da una rappresentazione efficace di se stesso. È la realizzazione, per lo spettatore, di una "stanza circolare di specchi e riflessi".

Mettersi in vetrina, dunque [cfr. Codeluppi 2007]. L'avvenuta coincidenza tra pubblicità e identità, le pratiche reiterate dell'esposizione di sé, riconducono le strategie della comunicazione indiretta (choc, flusso, scrittura come campo magnetico) dentro la costruzione provvisoria, ma efficace, dei modi d'essere. È la messa a punto di un rapporto intimo e sofisticato tra l'io e le cose che ha radici antiche, estendibile al romanzo di formazione e all'estetica romantica [cfr. De Man 1984; Moretti 1996]. Lo sconfinamento – già operato dalle serie, ma ora senza più indugi e tentennamenti – tra rappresentazione e vita quotidiana conduce alla creazione di un romanzo autobiografico mobile (e qui si situa inoltre la differenza tra piccoli e grandi amatori, tra chi sa rappresentarsi in modo indiretto, generando identificazione, e chi si limita a riprodurre una piatta *mimesis* del reale, gesti estemporanei destinati più rapidamente al macero, all'oblio). È la creazione di un *doppio* che si muove come in parallelo, alimentandosi quotidianamente da noi stessi: una proiezione in cui non è dato distinguere rappresentazione e vita quotidiana. Risulta fuorviante, dentro questo genere di considerazioni, la distinzione tra autentico e falso; più o meno efficace, la rappresentazione si configura

come un'invenzione del reale, il momento in cui essa assume una consistenza linguistica sottraendosi dallo scorrere muto e indistinto del tempo. Sarà il linguaggio inoltre a generare gli sguardi retrospettivi e le messe a fuoco sui segni opachi, alterando i modi della percezione e dell'agire.

Una scena tratta dalla *Comedie Humaine* di Balzac costituisce la messa a punto di un *topos* esteso dall'Ottocento sino alla più recenti piattaforme mediali: “Nel 1824, all'ultimo ballo dell'Opera, parecchie maschere furono colpite dalla bellezza di un giovane che passeggiava per i corridoi e nel ridotto, con l'aria di chi cerchi una donna trattenuta a casa da circostanze impreviste. Il segreto di quell'andatura, ora indolente ora affrettata, è noto solo alle donne d'età e ad alcuni emeriti perdigiorno. In quell'immenso convegno la folla non osserva molto la folla, gli interessi sono vibranti di passione e perfino l'ozio assume un volto preoccupato. Il giovane dandy era talmente assorto nella sua inquieta ricerca che non si accorgeva del proprio successo: le esclamazioni ironicamente ammirative di certe maschere, la serietà di certi stupori, i frizzi pungenti, le più dolci parole, egli non li udiva, non li vedeva [...] La beltà, la giovinezza, potevano nascondere in lui profondi abissi, come in molti giovani che vogliono partecipare alla vita parigina senza possedere il capitale necessario alle loro pretese, e che ogni giorno rischiano il tutto per tutto sacrificando al dio più corteggiato in questa città: il caso. Eppure il suo abbigliamento e i suoi modi erano irreprensibili, ed egli camminava sul classico pavimento del ridotto con la disinvoltura di un autentico frequentatore dell'Opéra. Chi non ha notato che lì, come in ogni altra zona di Parigi, c'è un modo di essere che rivela ciò che siete, quel che fate, di dove venite e che cosa volete?” [Balzac 2017, 46]. Lucien si immerge disinvolto tra la folla, come in una galleria di vetrine; espone se stesso, celebrandosi, all'interesse e alla curiosità, anche distratta, degli altri. Lo sguardo della moltitudine è divenuto il termometro della vita sociale, instaurando una dinamica produttiva, e altrettanto violenta, tra individuo e società. Si assiste ad un dominio incontrastato dell'opinione, che funge da referente e da limite dei percorsi individuali. Referente, dal momento che agisce in noi all'istante, prima ancora di decidere un gesto o un comportamento, configurandosi come una forza invisibile, leggera, ma non per questo meno invasiva. Limite, perché gli sguardi altrui approvano o disapprovano, e, nel giudizio, correggono il “tiro”, preservando l'individuo dai pericoli

della solitudine [cfr. Noelle-Neumann 2017]. Il tutto assume le sembianze di un gioco *reversibile*, in cui nulla, né i successi né le sconfitte, è da considerare come definitivo.

L'andatura di Lucien prevede la conquista di una *leggerezza* che perfeziona e realizza le scelte in un istante; è una ricerca volta a raggiungere una presunta naturalezza esposta allo sguardo di chi, dentro una ripresa della tradizione della fisiognomica, pone l'attenzione sulle sfumature e sui dettagli, ora visti come punti in cui convergono il corpo e la mente dando accesso all'interiorità di ciascuno. Quei punti sono l'esito di un *ritmo*, di una compresenza pressoché attimale di azione e reazione; è come disporre di un secondo sguardo che permette breve intervalli rispetto allo scorrere del tempo, un guardarsi dal di fuori che sospende impercettibilmente il presente; il tutto teso a leggere in anticipo lo svolgersi degli eventi, e questo al fine di realizzare una mossa efficace. La coscienza – unione immediata di circostanze, emozioni e sguardo dall'alto – coincide con un "colpo d'occhio", un sesto senso votato alla performance. "In medias res" è la formula coniata dai Romantici per descrivere un andamento che cresce e si gonfia tra le cose, senza mai far ricorso a stralci o modelli preesistenti. Non è un mero opportunismo, bensì la costruzione di una bussola sempre instabile o provvisoria nelle mutate condizioni sensoriali e morali della metropoli [cfr. De Man 1979]. Una sensibilità di grado maggiore che si insinua come sotteraneamente, tra ambizioni, sguardi ed apparenze fugaci [cfr. Benjamin 2002].

Si pensi infine alla recente serie televisiva *Fleabag*, che potrebbe forse essere intesa come la trasposizione televisiva di una pagina *Instagram*, un vero e proprio rifacimento del romanzo autobiografico ottocentesco. Nella stretta interdipendenza, quasi una sovrapposizione, che si realizza tra ritmo e montaggio, parole e rapidissimo scandire delle immagini, la vita quotidiana coincide con la rappresentazione che la inventa in un istante. Il vissuto "avviene" cioè nell'istante in cui raggiunge un'esposizione. È un attimo che contiene, in un miracolo narrativo, sia il tempo presente che la retrospettiva compiuta su di esso, come evidente dai frequentissimi commenti a lato della protagonista, sospesa tra il sentire del momento e uno sguardo dall'alto sulle vicende appena trascorse. Quel ritmo – che è un *training* portato a ridosso dell'occhio di chi guarda, ma anche una ricomposizione narrativa del vissuto – instaura il circuito dell'illusione, saldando insieme

testo e spettatore al di là dell'inverosimile di alcune scene; più precisamente, l'immersione nel ritmo occulta il bisogno di credibilità, che al contrario farebbe svanire d'un sol colpo l'interesse dello spettatore. L'illusione, come anche i corto-circuiti tra presente e passato, sono sostenuti dal ricorso pressoché costante al *clin d'oeil*, attimo in cui lo sguardo dell'attore e dello spettatore dovrebbero idealmente coincidere. Il tutto è amplificato dalla voce della protagonista, che pare sempre nascondere un'imminente fragilità; nelle apparenti esitazioni, essa conduce al contrario con forza chi ascolta alla ricerca delle parole in grado di afferrare lo stato emotivo, rivelando un rapporto organico, non costruito o sovrastante, con la lingua. In un punto ci si avvicina a chi parla, annullando le pregresse distanze. Al contempo, le parole messe in successione – che costituiscono i gangli vitali del percorso, in una compresenza di tracce mnemoniche che ne rivelano la spinta e l'origine” – sono viste nascere nell'attimo stesso in cui si fissano come immagini della coscienza. Esse sono dunque immagini autenticamente vive.

Fleabag è un diario in continua espansione che non coincide con la piatta sequenzialità o cronologia degli eventi. Nei frammenti, nei frequenti slittamenti tra vita quotidiana e rappresentazione (“varchi” che, al pari di zone d'ombra, esercitano una seduzione e richiedono un *surplus* da parte dello spettatore), si assiste alla creazione di una *vetrina* che concentra e rivela i segni dell'identità. Il tutto alla ricerca di un tempo pressoché *istantaneo*, che contiene in un solo punto l'azione sul presente e la sua retrospettiva.

Conclusioni

Nello studio dei rapporti intricati e problematici che uniscono arte e vita nervosa, questo saggio giunge a due esiti, uno di ordine metodologico nelle interazioni tra estetica e sociologia, l'altro di ordine riflessivo nel visualizzare la storia di alcune tendenze attuali dell'identità.

Sul piano metodologico, si è perseguito con insistenza una corrispondenza tra immagini estetiche e vissuto quotidiano. In particolare, le immagini sono colte nell'attimo in cui si stratificano come tracce viventi, memoria vivente, dello spettatore; ad essere messo in rilievo è dunque il loro essere riflesso o sdoppiamento

fantasmatico del reale [Benjamin 2002, 176]. L'analisi è stata pertanto condotta su due livelli: uno interno al tessuto dell'opera, mediante selezione e interpretazione delle scene che giungono a colpire in un sistema coerente l'attenzione e l'identità dello spettatore; l'altro usando l'oggetto come filtro per portare alla luce alcune tendenze dell'immaginario attuale dell'identità.

La centralità assunta dallo spettatore discende dal valore attribuito agli oggetti [Benjamin 2002, 89]: gli oggetti si completano nell'atto del consumo, ovvero raggiungono un significato soltanto nell'uso che il fruitore ne compie *a posteriori*. Al di fuori di questo rapporto, le cose non possiedono un'esistenza autonoma e perdono ogni funzione nell'ambito dell'esperienza. Ciò significa che ad acquisire un'importanza cruciale è il rapporto che il singolo stabilisce con un oggetto, mostrandone in seguito la configurazione e gli effetti che racchiude. In un simile punto di osservazione, senso e figura coincidono, e l'analisi delle immagini non può prescindere da questa coincidenza che tiene insieme in un'unica gerarchia il linguaggio e il vissuto [Benjamin 2002, 210]. L'analisi, entrando nella compiuta configurazione delle immagini, mette lo spettatore "nei panni" dell'autore; la destrutturazione dei temi e delle metafore, che costituiscono il tessuto soggiacente al testo multimediale, conduce lo spettatore a riconoscere nel testo la "propria voce".

Il rapporto "organico" che si instaura tra immagini e spettatore configura le forme estetiche come i momenti in cui l'esperienza raggiunge la sua più alta evidenza. "Dentro" la narrazione il vissuto acquista una configurazione ricca e problematica, rivelando anche i rapporti e le rotture che il tempo presente stabilisce con le forme antiche dell'esperienza. La vita della metropoli, nell'interpretazione compiuta da Benjamin, diviene leggibile in una densa e sottile analisi del linguaggio: l'allegoria è il medium mediante cui illuminare i funzionamenti della moda, della storia, dell'identità, delle esposizioni universali, della pubblicità, dei rapporti sociali. Le tendenze culturali o sociali divengono visibili all'interno delle forme narrative che ne realizzano un'esposizione attuale.

Sul piano riflessivo, questo percorso restituisce un'immagine dell'identità come movimento tattile, persino meccanico, come si legge in queste righe profetiche di Benjamin: "Con questo immenso sviluppo della tecnica una miseria del tutto nuova ha colpito gli uomini. [...] E con questo una specie di nuova barbarie. Barbarie? Proprio così. Diciamo questo per introdurre un nuovo positivo concetto

di barbarie. A cosa mai è indotto il barbaro dalla povertà di esperienza? È indotto a ricominciare da capo; a iniziare dal nuovo; a farcela con il poco: a costruire a partire dal poco e inoltre a non guardare né a destra né a sinistra” [Benjamin 2002, 257]. E in un passo a quest’ultimo correlato Benjamin ancora scrive: “Soprattutto, viene ovunque distrutto l’umano e l’uomo [...] Quando il lavoro umano è unicamente distruttivo, allora si tratta realmente di un lavoro umano, naturale, nobile. Troppo a lungo l’accento è stato messo sul lato creativo. [...] E pertanto l’inumano è tra noi come ambasciatore di un umanesimo più reale [...] Solidarizza non con l’abete slanciato, ma con la pialla che lo consuma, non col metallo nobile, ma con la fornace che lo raffina.” [Benjamin 2002, 261]. La soggettività a cui Benjamin allude, e che sembra costituire sul piano storico l’antecedente delle attuali soggettività dei media, possiede un connotato “primitivo”, una temporalità che si dispiega mediante riflessi rapidi, per subitanei riconduzioni di frammenti (che soltanto in ultimo costituiranno una configurazione dotata di senso), delineando modalità incommensurabili rispetto alla tradizionale costruzione dell’interiorità. Un’identità stretta tra i vuoti, ciechi automatismi che pervadono e trascendono le volontà individuali, e la ricerca esasperata di intervalli e distanze, che possano trasformare gli istanti di vita in momenti significativi, memorie.

Riferimenti bibliografici

Abruzzese A.

1973, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia.

Balzac H.

2017, *Splendori e miserie delle cortigiane*, Mondadori, Milano (ed. or. 1847).

Barthes R.

1957, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris.

Bataille G.

1957, *L’Érotisme*, Éditions de Minuit, Paris.

Baudrillard J.

1995, *Della seduzione*, SE, Milano, 1995 (ed. or. 1979).

2000, *America*, SE, Milano (ed. or. 1986).

Belting H.

2011, *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*, Princeton University Press, Princeton.

Benjamin W.

1998, *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino (ed. or. 1928)

2000, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino (ed. or. 1936).

2002, *I passages di Parigi*, Einaudi, Torino (ed. or. 1922-40).

Boccia Artieri, G.

2015, *Gli effetti sociali del Web. Forme della comunicazione e metodologie della ricerca online*, Milano, Franco Angeli, Milano.

Boltanski L.

1993, *La souffrance à distance. Morale humanitaire, médias et politique*, Métailié, Paris.

Bolter, J. David.

2019, *Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*, MIT Press, Cambridge.

Calleja, G.

2011, *In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge.

Campbell C.

1987, *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Oxford University Press, Oxford.

Casetti F.

2005, *L'occhio del Novecento, e Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.

Cerulo M.

2018, *Sociologia delle emozioni. Autori, teorie, concetti*, il Mulino, Bologna.

2021, *Andare per Caffè storici*, Il Mulino, Bologna.

Codeluppi, V.

2007, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino.

Colaiacomo P.

1984, *L'incantesimo della lettera. Studi sulla teoria romantica del linguaggio poetico*, Euroma, Roma.

1999, *Tutto questo è beautiful. Forme narrative della fine del millennio*, Luca Sossella, Roma.

Crary J.

2000, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge (Mass.).

Damasio A.

2000, *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano (ed. or. 1999).

De Certau M.

1990, *L'Invention du quotidien*, Gallimard, Paris (ed. or. 1980).

De Gaetano R.

2022, *Critica del visuale*, Orthotes, Nocera Inferiore (SA).

De Man P.

1979, *Allegories of Reading. Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke, and Proust*, Yale University Press, New Haven.

1984, *The Rhetoric of Romanticism*, Columbia University Press, New York.

Douglas M., Isherwood B. C.

1979, *The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption*, Routledge, London.

Fiorentino G.

2007, *L'Ottocento fatto immagine. Dalla fotografia al cinema*, Sellerio, Palermo.

Gumbrecht, H. U.

2004, *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*, Stanford University Press, Stanford.

Grau O.

2004, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge (Mass.).

Hansen M. B. N.

2007, *Bodies in Code Interfaces with Digital Media*, Routledge, London-New York.

Jedlowski, P.

2008, *Il sapere dell'esperienza*, Carocci, Roma.

Jenkins, H.

2006, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York University Press, New York.

Joyce J.

1984, *Ulisse*, Mondadori, Milano (ed. or. 1920).

Kracauer S.

2011, *Il romanzo poliziesco*, SE, Milano (ed. or. 1971).

Lombardo, P.

2003, *Cities, Words and Images. From Poe to Scorsese*, Palgrave, London.

Maffesoli, M.

1990, *Au Creux des apparences, pour une éthique de l'esthétique*, Plon, Paris.

McCormick, S.

2020, *The Chattering Mind. A Conceptual History of Everyday Talk*, University of Chicago Press, Chicago.

- Merleau-Ponty, M.
1964, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris.
- Meyrowitz, J.
1987, *No Sense of Place. The Impact of the Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, Oxford.
- McLuhan M.
2002, *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano (ed. or. 1964).
- Mittel J.
2015, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York.
- Montani P.
2014, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano.
- Moretti F.
1994, *Opere mondo*, Einaudi, Torino.
1996, *Il romanzo di formazione*, Einaudi, Torino.
- Noelle-Neumann E.
2017, *La spirale del silenzio. Per una teoria dell'opinione pubblica*, Meltemi, Roma (ed. or. 1984).
- Peters J. D.,
1999, *Speaking into the air: a history of the idea of communication*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Pinotti A., Somaini A.
2016, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino.
- Rafele A.,
2023, *Qui è il mio spazio. Media e Romanticismo*, Luca Sossella, Roma.

Rosa H.

2010, *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Einaudi, Torino (ed. or. 2010).

Schivellbusch W.

2015, *Das verzehrende Leben der Dinge. Versuch über die Konsumtion*, Carl Hanser, München.

Sennett R.

1998, *The Corrosion of Character, The Personal Consequences Of Work In the New Capitalism*, Norton, New York-London.

Simmel G.

1995, *Le metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma (ed. or. 1903).

1998, *La moda*, Mondadori, Milano (ed. or. 1905).

2003, *Filosofia del denaro*, Utet, Torino (ed. or. 1900).

Sontag S.

2003, *Regarding the Pain of Others*, Picador, New York.

Stoichita V. I.

2015, *L'Effet Sherlock Holmes. Variations du regard de Manet à Hitchcock*, Hazan, Paris.

Taussig, M.,

1993, *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*, Routledge, London.

Valeriani L.

1994, *Dentro la trasfigurazione*, Costa&Nolan, Genova.

Williams R.

2003, *Television technology and cultural form*, Routledge, London.

Antonio Rafele è Professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi alla Sapienza Università di Roma. *Membre associé* presso il LIRA, Université de Paris Sorbonne Nouvelle. Ha scritto sulla metropoli moderna, sulle immagini mediali e sulle narrazioni seriali.