

## Tutto qui?

Jay David Bolter

*Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*

minimum fax, Roma 2020, pp. 325

### Parole chiave

*Spatial turn*, media, élite

Luca Bandirali svolge attività di ricerca su cinema e televisione presso il Dipartimento di Beni Culturali dell'Università del Salento ([luca.bandirali@unisalento.it](mailto:luca.bandirali@unisalento.it)).

In una profetica striscia a fumetti di Quino pubblicata intorno alla fine degli anni Sessanta, Mafalda pone una delle sue tipiche domande metafisiche all'amico Felipe: "Hai pensato cosa accadrebbe se non esistesse la distanza? (...) Ti rendi conto cosa succerebbe se fosse *tutto* qui?". Nella nuvoletta di Felipe si materializzano simultaneamente i miti, le icone, i luoghi-simbolo e le contraddizioni dell'epoca (Disneyland, il Vietnam, Pelé,

Cuba, i Beatles, il muro di Berlino, Jerry Lewis, l'Africa, il Ku-Klux-Klan). Nell'ultima vignetta, Felipe è svenuto per aver immaginato il "tutto qui", e Mafalda conclude: "Sì, se ne rende proprio conto!" (Quino 2009, p. 198).

L'avvento dell'epoca dello spazio, annunciato da Michel Foucault nello stesso periodo in cui Quino disegnava Mafalda, prevedeva una posizione subordinata del tempo e della narrazione temporale

per antonomasia, la Storia, che aveva invece dominato la cultura precedente (cfr. Foucault 2011). L'era digitale, invece di introdurre fratture rivoluzionarie, sembra piuttosto portare a compimento il cosiddetto *spatial turn* che ha interessato la cultura occidentale nell'ultima parte del XX secolo.

Nel suo ultimo libro, Jay David Bolter, teorico della rimediazione (cfr. Bolter 2005), rappresenta la cultura mediale contemporanea come "plenitudine", un ambiente in cui c'è spazio per tutte le forme e per tutti gli utenti, caratterizzato da ubiquità e varietà; tale ambiente include l'insieme dei prodotti e delle pratiche digitali, ma non si esaurisce in esso. Una nuova ontologia dello spazio, non dato ma costruito, si configura per mezzo della tecnologia. Bolter ce ne offre alcune immagini esemplificative, dalla rappresentazione grafica degli indirizzi IP di tutti gli utenti della rete (somigliante a una mappa stellare), allo spazio fisico digitalizzato di *Google Street View*. In questa dimensione eco-sistemica, spazializzata e mutevole, si formano comunità di utenti che condividono interessi molto specifici, per lo più ignoti

ad altri gruppi che analogamente si dedicano al proprio oggetto di consumo; tali comunità convivono e proliferano in uno scenario (la plenitudine) che azzerava tanto il paradigma della cultura di massa, quanto quello della cultura di élite. Le numerose comunità della plenitudine comprendono sia gli utenti dei media non digitali (libro, vinile, televisione lineare) sia quelli dei media digitali, poiché non si è registrato un avvicendamento storico dei media stessi, né si è consolidata alcuna gerarchia qualitativa rispetto ai consumi culturali.

La novità della plenitudine sta proprio, secondo Bolter, nell'aver interrotto i processi di accreditamento e legittimazione culturale che ogni nuova produzione artistica attivava per mettersi al pari del canone consolidato. Questi processi si sono riprodotti anche nel XX secolo, nell'ambito di quel fenomeno che l'autore definisce "modernismo popolare", vale a dire una versione delle avanguardie storiche indirizzata al pubblico di massa. Gli artefici del modernismo popolare da una parte mettevano in discussione le categorie del sistema culturale, con le

sue barriere tra alta e bassa cultura; dall'altra, innescavano un meccanismo di ascensore sociale, che portava, per esempio, la canzone d'autore al livello della poesia, o il jazz al livello della musica colta. Il modernismo popolare ha riprodotto finora apparati e dispositivi della cultura d'élite; il processo di legittimazione culturale delle serie televisive è in parte analogo a quello che all'inizio del secolo scorso ha interessato il cinema, che attraverso la "rete dei discorsi sociali" aspirava a "trovare una propria definizione" e a rendere tale definizione "condivisibile e condivisa" (Casetti 2005, p. 270).

Questa necessità di un riconoscimento trasversale e condiviso è, secondo Bolter, giunto al tramonto. Ne osserviamo ancora dei residui analizzando, per esempio, una parte del dibattito sulla serialità televisiva contemporanea, quando si discute se le serie TV abbiano o meno raggiunto la qualità artistica del cinema (cfr. Newman, Levine 2012); ma, di fatto, per le comunità che si interessano a questi prodotti, la legittimazione culturale non rappresenta affatto un obiettivo. Anche perché, se si osserva la struttura spaziale

della plenitudine, si comprende che un'eventuale istanza *mainstream*, legittimante e istituzionalizzante, non occuperebbe alcun luogo privilegiato, essendo la plenitudine "un mondo con tanti centri quante sono le comunità e con più comunità di quante sia possibile contarne" (p. 57). In questo vasto ecosistema, non c'è più la possibilità di indicare dei punti di riferimento comuni, come possono essere stati Shakespeare o Beethoven, Picasso o i Beatles. Non esiste qualcosa o qualcuno di cui tutti abbiano necessariamente sentito parlare, o che rappresenti per tutti un terreno condiviso: per la comunità degli appassionati di serie televisive, nomi come Vince Gilligan o Damon Lindelof sono dei punti di riferimento, ma per la comunità dei cinefili potrebbero essere degli illustri sconosciuti; e stiamo parlando di due settori che hanno una relazione sempre più osmotica. Lo stesso concetto di arte, secondo Bolter, è assimilato a quello assai più generico di creatività: mentre l'opera d'arte è regolata almeno dall'incontro tra un'intenzionalità produttiva e un atteggiamento ricettivo, l'atto creativo non necessita di alcun

riconoscimento al di fuori di sé e del proprio gruppo. Né richiede memoria di precedenti atti creativi, come avviene nella produzione artistica che si cristallizza e istituzionalizza nella storia dell'arte.

In questa struttura intensamente spazializzata e radicalmente detemporalizzata, coabitano due tipi di narrazioni che Bolter individua nella "catarsi" e nel "flusso", individuati come punti estremi dello spettro della cultura mediale. La catarsi è una forma narrativa tradizionale, consolidata nel teatro ottocentesco e perfezionata dalla sceneggiatura del cinema hollywoodiano classico, che prevede (come nella teoria aristotelica della tragedia) un conflitto articolato in un inizio, uno sviluppo e una conclusione; quest'ultima trasmette al fruitore il senso della storia, che consiste nell'azione di un personaggio con cui il pubblico si identifica. Le forme catartiche non sono state spazzate via dal *digital storytelling*, ma fanno parte a tutti gli effetti della plenitudine: anche la serialità televisiva è catartica, al netto dell'assenza di chiusura. In questo senso, il concetto di catarsi in Bolter serve fundamentalmente

a raggruppare le forme narrative non interattive. Al contrario, infatti, troviamo nell'insieme delle forme flussuali tutte le narrazioni interattive che vanno dal *videogame* ai *social media*, esperienze che "offrono allo spettatore, al giocatore o al partecipante non solo un piacere momentaneo, ma anche l'allettante prospettiva che quel momento possa proseguire indefinitamente" (p. 183).

Dopo l'ampia descrizione dello spazio ibrido e vasto della cultura mediale contemporanea, Bolter si sofferma sulle ricadute di alcune caratteristiche della plenitudine sulla politica, poiché molti cittadini "non credono più che per governare siano necessarie istruzione, competenza o esperienze pregresse" (p. 324). Qui l'autore non intende accogliere positivamente la diretta conseguenza dell'omogeneità tra sovrastruttura politica e sovrastruttura sociale, entrambe spazializzate, cioè private della dimensione storica. In tal senso, prende una posizione molto netta sulle differenze tra partecipazione al consumo culturale e partecipazione alla vita politica: "Quando si tratta di musica, di arte, di cinema o di *videogame*, ciascuno

può ritirarsi nella propria nicchia della plenitudine mediale. Nel regno della politica, invece, non possiamo limitarci a dichiararci d'accordo o a dissentire, perché le decisioni devono essere prese collettivamente” (p. 324). La narrazione della politica nei nostri sistemi è stata costruita sul modello della catarsi, un modello fondato su un principio basilare (“non tutti i membri della società credono nella stessa storia, ma credono che una storia ci sia”, p. 325), mentre la narrazione di flusso appiattisce e azzerla la profondità storica, e pertanto è una minaccia a quel principio.

Chiedendosi come potrà funzionare una politica del flusso all'interno di sistemi costituzionali con secoli di storia alle spalle, Bolter in fondo si pone una domanda sullo spazio pubblico de-storicizzato nell'era della plenitudine; le immagini da Washington, il 6 gennaio 2021, quando la sede del Congresso viene assaltata dai sostenitori del presidente uscente Donald Trump, rappresentano una risposta inequivocabile.

#### Riferimenti bibliografici

Bolter, J. D., Grusin, R.  
2005, *Remediation – Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano.

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

Foucault, M.  
2011, *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano-Udine.

Newman, M. Z., Levine, E.  
2012, *Legitimizing television: Media convergence and cultural status*, Routledge, New York.

Quino  
2009, *Tutto Mafalda*, Salani, Milano.