





« Cristo si è reincarnato in un telefonino »

Alberto Abruzzese, 2009

## 1. I media come dispositivi di senso

Le profonde mutazioni apportate dai media nella nostra vita quotidiana e in ogni ambito della società sono oggetto di studio imprescindibile per comprendere anche le nuove forme che il politico ha assunto in un contesto complesso come quello dell'era digitale. Nel tentativo di stilare una archeologia della politica digitale è utile innanzitutto comprendere l'influenza della dimensione politica nella vita di ogni persona, nella costruzione della propria idea di realtà sociale e nella individualizzazione della propria personalità. La politica, oltre a consentire la relazione e la convivenza sociale, dona un senso anche all'esistenza individuale del singolo cittadino al di là della pura appartenenza partitica. Può essere quindi intesa come un dispositivo in grado di definire l'individuo, il quale si declina nel proprio ruolo di parte attiva nelle scelte del governo della *res publica* così come utilizza le proprie predisposizioni ideali e ideologiche come visioni politiche che si sublimano in una sostanziale esperienza del proprio vissuto. Il ruolo della politica come dispositivo in grado di rispondere alle esigenze di senso che ogni individuo presenta per natura è stato trasformato dall'irruzione dei media e in particolare dei linguaggi digitali. I media sono infatti essi stessi un dispositivo in grado di stimolare comportamenti individuali e di attivare tendenze di azione a livello macro-sociale (Katz 2009). Per comprendere le tappe di tale processo è utile iniziare con il definire il concetto di dispositivo. Di tale modello operativo sono state fornite diverse letture, che ne hanno sottolineato contraddizioni o ne hanno attualizzato l'utilizzo alla luce dei cambiamenti e dei nuovi indirizzi che la ricerca scientifica e accademica ha intrapreso. Fra le riflessioni più affascinanti vi sono le note di Gilles Deleuze (Deleuze 2005) in occasione di una conferenza sul pensiero foucaultiano, la critica che Giorgio Agamben (Agamben 2006) rivolge alle degenerazioni del dispositivo e la lettura mediologica che ne fa Alberto Abruzzese nella riflessione sul rapporto fra tecnologia e uomini presente nel suo saggio *Sul disprezzo che abbiamo per la vita che siamo* (Abruzzese 2009). Foucault definisce in tal modo il dispositivo:

Ciò che io cerco di individuare con questo nome, è, innanzitutto, un insieme assolutamente eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, decisioni regolative, leggi, misure amministrative, enunciati scientifici, proposizioni filosofiche, morali e filantropiche, in breve: tanto del detto che del non-detto, ecco gli elementi del dispositivo. Il dispositivo è la rete che si stabilisce fra questi elementi<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Elementi tradotti in italiano da Giorgio Agamben e tratti dal testo "Le jeu de Michel Foucault", Dits et Écrits II, 1976-1988, pp. 299-300, cit. in G. Agamben, op. cit.



Foucault chiarisce come uno dei tratti fondamentali del dispositivo sia quello di rappresentare un potere non ordinario il quale, lungi dall'essere un potere imposto (in grado di far valere un potere verticale sul soggetto), si pone come uno dei possibili "(s)oggetti" di una dinamica più ampia il cui senso è frutto di una relazione e non il prodotto di una subordinazione. Tale meccanismo è una rete di cui non si riconosce un unico punto nevralgico ma solo nodi di attualizzazione.

Ho detto che il dispositivo è di natura essenzialmente strategica, il che implica che si tratti di una certa manipolazione di rapporti di forza, di un intervento razionale e concertato nei rapporti di forza, sia per orientarli in una certa direzione, sia per bloccarli o per fissarli e utilizzarli. Il dispositivo è sempre iscritto in un gioco di potere e, insieme, sempre legato a dei limiti del sapere, che derivano da esso e, nella stessa misura, lo condizionano. Il dispositivo è appunto questo: un insieme di strategie di rapporti di forza che condizionano certi tipi di sapere e ne sono condizionati? (Agamben 2006, pp.299-300).

Foucault identifica dunque il dispositivo come uno strumento di interpretazione e di costruzione della realtà sociale. Tale funzionalità ne è l'intima e conseguente ragione di esistenza: ciò che lo giustifica in quanto medium. Esso assurge in un preciso momento storico alla funzione essenziale di rispondere a un'urgenza.

A riportare lo sguardo sociologico sul concetto di dispositivo è la recente pubblicazione di un testo di Giorgio Agamben. Il filosofo ha riflettuto sulla natura dei fattori coinvolti nell'azione del dispositivo inteso come frutto di un insieme di relazioni interdipendenti; la critica che muove è rivolta al tipo di medium, che, all'interno del dispositivo, funge da motore fra l'essere e l'azione. Per Agamben la relazione che si crea all'interno del dispositivo è una necessità strategica che consente un'interpretazione del mondo da cui siamo stati separati e verso cui tendiamo continuamente cercando di padroneggiarlo e di dare a esso un senso. Agamben riconosce insomma nel dispositivo un meccanismo simile a quello messo in campo dalla tradizione cattolica per giustificare la Trinità. Dio come essere e sostanza è uno, ma per quanto concerne la sua *oikonomia*, ossia l'amministrazione e il governo della storia degli uomini, è triplice. Nello specifico, Dio ha affidato a Cristo tali compiti, mantenendo in ogni caso potere e unità. La creazione dell'uomo ha comportato una scissione per certi versi simile, presentando da una parte gli esseri viventi gettati nel mondo e dall'altra l'*oikonomia* dei dispositivi, che cercano di governarli e nei quali essi vengono catturati. Agamben chiama dispositivo tutto ciò che abbia

in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi. Non soltanto, quindi, le prigioni, i manicomi, il Panopticon, le scuole, la confessione, le fabbriche, le discipline, le misure giuridiche ecc., la cui connessione col potere è in un certo senso evidente, ma anche la penna, la scrittura, la letteratura, la filosofia, l'agricoltura, la sigaretta,

---

<sup>2</sup> *Ibidem.*



la navigazione, i computer, i telefoni cellulari e – perché no – il linguaggio stesso, che è forse il più antico dei dispositivi, in cui migliaia e migliaia di anni fa un primate – probabilmente senza rendersi conto delle conseguenze cui andava incontro – ebbe l'incoscienza di farsi catturare<sup>3</sup> (Agamben 2006, p.22).

La relazione fra gli uomini e i dispositivi intesi al modo di Agamben crea uno scompenso che il filosofo indica come il vero elemento critico e costitutivo della *Krisis* contemporanea in cui versano i soggetti, ormai ridotti a puri oggetti intrappolati nella rete di micro-poteri innescati da tecnologie e altre banali "estensioni" dell'uomo. Si può semplificare affermando che l'essere umano è prevaricato dai dispositivi a cui è stato costretto ad affidarsi per governare un mondo che gli è estraneo. Per Agamben vi sono gli esseri viventi, i dispositivi e, fra loro, i soggetti; il soggetto è il prodotto della relazione fra i viventi e i dispositivi. Ogni essere vivente non coincide con un soggetto, essendo quest'ultimo luogo di molteplici e diversi processi di soggettivazione: scrivere un libro, navigare su internet, usare lo smartphone, ballare il tango, sono per Agamben processi di soggettivazione diversi per il medesimo soggetto; e ciò non fa altro che esasperare quello che definisce il già naturale mascheramento dell'identità personale. Il motivo che giustifica la facilità con la quale ognuno di noi si fa catturare da svariati dispositivi risiede per Agamben nella fragilità dell'uomo: la costante ricerca della felicità lo compromette come soggetto e lo fa cedere alle lusinghe di un dispositivo che lo distrae da sé stesso, consentendogli un apparente quanto illusorio controllo sulla propria vita. Tale felicità illusoria ha oltretutto un prezzo, che si evidenzia nello sfilacciarsi delle relazioni sociali e nella perdita di autenticità della vita, costretta a declinarsi come un agire inutile perché lontano dalle vere urgenze cui il vissuto individuale e sociale chiede risposte. Il filosofo afferma che in passato ogni relazione del vivente con il mondo si basava su un momento desoggettivante e sulla propria negazione, come accade nella confessione (operazione con la quale il soggetto si ricompone in quanto nuovo soggetto solo dopo aver abbandonato parte di se stesso); l'attuale fase capitalista e consumistica, invece, opera sul soggetto processi di desoggettivazione che non restituiscono un uomo nuovo, poiché una volta catturati nel dispositivo questi non riceve cambio e non riscontra alcun miglioramento. Se fare un viaggio ci metteva in relazione con un ambiente sconosciuto, arricchendo il nostro vissuto soggettivo, lo smartphone, oggi, che cattura la nostra esistenza e la declina come numero di telefono sul quale essere contattati, non ci rende migliori ma solo più controllabili e rintracciabili.

Agamben, per sfuggire a questa trappola, fa riferimento a una pratica religiosa, la profanazione, che consentirebbe a suo dire di ristabilire l'ordine delle cose: l'uomo può sfuggire all'opera di desoggettivazione sterile compiuta a suo danno dal dispositivo riaffermandosi come soggetto e supervisore del processo storico-individuale.

---

<sup>3</sup> Giorgio Agamben, op. cit., p. 22.



Poiché si tratta di liberare ciò che è stato catturato e separato attraverso i dispositivi per restituirlo a un possibile uso comune [...]. E se consacrare (sacrare) era il termine che designava l'uscita delle cose dalla sfera del diritto umano, profanare significava per converso restituire al libero uso degli uomini. "Profano", poteva scrivere così il grande giurista Trebazio, "si dice in senso proprio ciò che, da sacro o religioso che era, viene restituito all'uso e alla proprietà degli uomini" (Agamben 2006, p.27).

Agamben, in sostanza, considera l'individuo un ente autonomo, ma soprattutto una parte del più complesso progetto umano che, a causa della *distrazione* creata dai dispositivi, è incapace di (ri)farsi soggetto della storia. A fronte dei processi di desoggettivazione non intravede una nuova soggettivazione. Tale discrasia determina la crisi della politica, poggiando quest'ultima su elementi solidi quali i soggetti, il movimento operaio, la borghesia. La nostra condizione attuale presenta per Agamben una sterile e banale attività di governo, che ha il solo scopo di rigenerarsi all'infinito. L'oggetto (o, per meglio dire, seguendo il ragionamento di Agamben, il Soggetto) dello scandalo si può facilmente rintracciare nelle tecnologie e nei mass media. Agamben non disdegna di offrire una visione apocalittica della società dei consumi: alla fine della storia che è stata da tempo annunciata si è messo in moto un meccanismo che porta lentamente l'uomo alla catastrofe (e della quale non è pienamente consapevole perché irretito da illusori dispositivi, i media in primis, che lo nutrono con piccole iniezioni di felicità artificiale). L'auspicio di Agamben è che si riesca a operare una profanazione di tali dispositivi, lavorando al fine di restituire all'uomo ciò che gli appartiene (ossia il controllo delle cose del mondo).

Abruzzese, commentando la riflessione di Agamben sul dispositivo, ha portato in superficie il vero nodo della questione, ossia se considerare i media degli agenti di socializzazione e di soggettivazione positivi o negativi. Questa problematica appartiene all'archeologia degli studi mediologici: il pensiero va infatti istantaneamente alla teoria su apocalittici e integrati di Umberto Eco (Eco 1964). Per Abruzzese, chi riflette sui media è portato a esaltare la loro potenziale funzione ideologica, evitando di considerarne la potenza creatrice (capace di alimentare nuovi immaginari) e la capacità di scardinare vecchie strutture conoscitive (che, come un grimaldello, può aprire nuovi spazi fisici e mentali). Abruzzese intravede nella definizione di dispositivo proposta da Agamben un richiamo ai media: se tale strumento interpretativo ha come carattere operativo una relazione fra elementi, una rete in cui convivono agenti vari che si influenzano a vicenda, vorrà dire che tale *modus operandi* appartiene sicuramente ai media. Se un simile dispositivo, nella lettura di Agamben, vive giustappunto di questa relazione bidirezionale fatta di contaminazioni e scambi, allora i media incarnano tale natura. Abruzzese può così affermare che, se il dispositivo attua una strategia del potere e del sapere come doppio movimento di soggettività che dominano e sono dominate, i media agiscono chiaramente allo stesso modo.

Agamben considera il soggetto, come già detto, un'entità passiva catturata in una relazione con i media che non crea un accrescimento, un surplus conoscitivo e una ri-



soggettivazione, ma provoca la propria seriale desoggettivazione. Abruzzese, ponendosi la questione propedeutica del perché i media abbiano assunto quest'importanza nella quotidianità del soggetto, invita a indagare quale vuoto essi vadano a colmare. La secolarizzazione ci ha privati delle grandi narrazioni, quella religiosa e quella ideologica, ed è in tale contesto che irrompe il ruolo dei mass media, che, solo all'apparenza causa di tale frattura, sono invece simbolicamente l'elemento *cristico* investito oggi del compito di colmare il vuoto fra l'idea sul 'come vivere' e il vivere stesso. I media hanno sostituito la Chiesa e la classe operaia nel loro ruolo di edificatori di senso per l'esistenza soggettiva.

C'è una letteratura sterminata su questo intoppo della storia, a partire da un classico del marxismo come *Storia e coscienza di classe*, del vecchio, ma allora giovanissimo, Lukács, secondo il quale quel vuoto, appena prima affidato ancora al romanzo borghese, sarebbe stato riempito dalla classe operaia, nuova soggettività del mondo e dunque in grado di rimettere in movimento la ruota della Storia (Abruzzese 2009).

Il fallimento delle ideologie (e, come già riportato, la crisi dell'architettura religiosa) ha creato un cortocircuito cui oggi sopperiscono i media:

dal momento che la coscienza tardo-moderna e postmoderna del vuoto apertosi tra i contenuti delle forme espressive e i contenuti dell'azione non ha dato frutti o quantomeno si crede che non li abbia dati, dimenticando passaggi rilevanti come le avanguardie storiche, ecco che l'opposizione stessa tra esigenza di verità (leggi autorità) e assenza di azione (leggi governabilità) viene fatta scattare contro la comunicazione, scambiando per assenza di contenuto reale la capacità che i media hanno di attingere proprio nel vuoto in cui le istituzioni del sapere si rifiutano di guardare (Abruzzese 2009).

Riassumendo, vi è un vuoto che è necessario colmare fra l'uomo e il mondo che egli abita: l'essere umano, infatti, ha bisogno di mettersi in relazione con il proprio vissuto, rispondendo alla necessità di dare un senso alla propria quotidianità. Tale vuoto, nel corso dei secoli, è stato colmato da un dispositivo in grado di trasformare l'essere umano in un soggetto capace di agire sul mondo e di relazionarsi con esso, quale parte di una rete più ampia dove egli individualizzava la propria esistenza con un'idea della vita e un progetto specifico. Il dispositivo che ha consentito all'uomo di divenire soggetto storico, nel corso del tempo, ha assunto le sembianze polimorfiche di figure deistiche, mitologiche, religiose, ideologiche, ed è oggi colmato dai media in tutte le loro espressioni e, inoltre, dagli immaginari che scaturiscono dall'intreccio di nuovi e vecchi simboli trasfigurati dal potente filtro che le nuove tecnologie costituiscono. Come ha sostenuto opportunamente il sociologo Alberto Abruzzese, "Cristo oggi si è reincarnato in un telefonino" (Abruzzese 2009).



## 2. Dalla filosofia politica alla mediologia politica

Marshall McLuhan aveva compreso, già negli anni Sessanta, come i media elettronici avessero riconfigurato la cultura e la società in ogni ambito: politico, sociale ed economico. Il sociologo canadese è stato il primo a riconoscere la potenzialità (o meglio la potenza) dei media nel creare e ricreare storie e mondi, suscitare bisogni, alimentare desideri, scatenare paure, evidenziando la forza che essi hanno di riaccendere gli aspetti innati e primordiali dell'uomo nel farsi agenti di una mutazione antropologica dello stesso essere vivente. Le analisi di McLuhan avevano individuato, fra l'altro, come anche la politica fosse destinata a mutare con l'avvento della televisione. I nuovi linguaggi digitali, ultima fase della trasformazione mediatica della nostra società, hanno infine determinato un ulteriore e profondo mutamento dei paradigmi sui quali si costruisce l'azione politica (McLuhan 1976). Logica vuole che allo stesso modo ogni forma anti-politica poggi su tali nuove forme digitali. La filosofia politica tende a trasfigurarsi perciò in mediologia politica. L'approccio mediologico permette di cogliere le prospettive future della dimensione politica nel suo costante scivolare dall'intoccabile e indiscutibile moloch che è la democrazia a forme inedite di videocrazia, comunicrazia e imagocrazia. La videocrazia è la politica legata ai mass media in modo ancora verticale e verticistico; il suo massimo interprete in Italia è stato Silvio Berlusconi. La comunicrazia è il passaggio successivo, riconducibile ai personal media e alla rete, tramite cui ciascuno è potuto divenire, oltre che consumatore, anche produttore di un messaggio; pensiamo ovviamente al passaggio dalla telepolitica alla politica dei tweet e dei selfie, fino ai nuovi movimenti come il Partito Pirata tedesco e il Movimento 5 Stelle italiano, che della partecipazione digitale hanno fatto la propria ragione d'essere. L'imagocrazia, infine, deriva dalla constatazione di Michel Maffesoli per cui, se "la superficie è la vera profondità delle cose", tale superficie è il luogo dove si svolge la nostra relazione con l'ambiente e gli altri esseri viventi: un'atmosfera nella quale si mescolano idee, libri, visioni, film, pubblicità, vissuto quotidiano, fumetti, cultura alta e cultura bassa, filosofia e banalità. L'immaginario chiamato in causa è filtrato, prodotto e riprodotto dai media e nello specifico soprattutto dalle nuove tecnologie digitali.

Per comprendere l'attuale dimensione mediologica della politica - dalla tweet-crazia personificata da Trump ai vari populismi digitali che esondano dal web - è utile voltarsi indietro e far riaffiorare il ricordo di una foto raffigurante un elegante Obama in posa con alle spalle una statua di Superman a misura d'uomo. Era l'apice del messianismo americano, e in quella cornice mitologica il presidente degli Stati Uniti si era introdotto mostrandosi come il profeta capace di fidelizzare l'intera popolazione mondiale con le sue parole; di più: proponendosi quale supereroe insignito del compito di salvare e cambiare il mondo. In tempi più recenti, a supporto delle sue tesi politiche Marine Le Pen ha pubblicizzato il pamphlet di uno sconosciuto intellettuale francese, Laurent Obertone, dal titolo *La France Orange Mécanique* (Obertone 2015) e da lei stessa ribattezzato "il libretto arancione". Nelle pagine del libro si rilevava come la





Francia fosse diventata di fatto terreno privilegiato per la delinquenza impunita, evocando l'esplicito parallelismo con *A Clockwork Orange*, film cult del 1971 nel quale era inscenata la banalità dell'ultraviolenza giovanile. Il titolo del libro e l'idea di Marine Le Pen di definirlo "il libretto arancione" creavano un cortocircuito di suggestioni, richiamando e intrecciando immaginari distanti tra loro: il libretto rosso di Mao, caposaldo di un linguaggio politico tradizionale, e il capolavoro cinematografico di Stanley Kubrick, simbolo di una cultura post-alfabetica, postmoderna e pop. Ancora, è un dato ormai acquisito il valore attribuito dai terroristi alla dimensione dell'immaginario. L'ISIS, infatti, come strategia comunicativa della propria propaganda, ha pubblicato sul web i video di alcune decapitazioni compiute ai danni degli "infedeli", utilizzando un montaggio e degli effetti speciali che chiaramente parodiavano la produzione hollywoodiana dei film d'azione tanto quanto richiamavano l'immaginario dei reality show nelle modalità teatrali di rappresentare la morte come macabro spettacolo in mondovisione. I frammenti citati, esempi della dimensione post-politica che imperversa nel nostro tempo, sono utili elementi che inducono a sostenere che una riflessione sulle forme attuali del politico, nella nostra epoca archeodigitale, necessita di uno sguardo mediologico, ossia di un'attenzione sull'immaginario mitico e mediale, che è il territorio sul quale il politico si incardina e si costruisce.

### 3. I *cleavages* nell'era digitale: Prometeo, Dioniso e Orfeo

Il politico può essere interpretato e analizzato, andando oltre la sua dimensione storico-ideologica, come uno dei tanti aspetti della vita quotidiana: una tela di suggestioni e immagini, di parole e sentimenti (elementi che chiamano tutti in causa gli aspetti irrazionali ed emotivi della politica). Ogni atto ritenuto politico si crea, vive e si alimenta tramite immaginari e miti sedimentati, riferimenti culturali alti quanto bassi. Il politico è compreso interamente nelle dinamiche dell'industria culturale (Maffesoli 2009). La crisi delle ideologie e la fine della dicotomia destra-sinistra sono concetti attualmente interiorizzati nelle analisi politiche degli esperti, consci più che mai di non poter prescindere da tali verità ormai affermatesi con evidenza. Il nodo culturale e politologico di uno studio che vuole risultare incisivo sta nello sciogliere la complessità che presenta un'indagine sui processi tramite cui si crea oggi il consenso per un leader anziché un altro, e soprattutto sulle idee che modellano, contrapponendosi, le nuove fratture che spingono l'elettore a polarizzare le proprie scelte verso un determinato schieramento. Alcuni intellettuali hanno posto l'attenzione su nuove possibili schematizzazioni che vanno oltre la classica dicotomia destra-sinistra: liberal-comunitari, riformisti-radicali, populist-elitisti fanno parte di un lungo elenco di ipotesi. Potrebbe essere però opportuno spostare l'intera riflessione su un piano mediologico, abbracciando dunque una prospettiva che si dispieghi come una





mitologia dell'immaginario politico che tenga conto, oltre che delle idee, dei diversi media che la politica abita e da cui è abitata.

Seguendo le considerazioni di Michel Maffesoli espresse nel suo *La trasfigurazione del politico* (Maffesoli 2009), dovrebbe essere propedeutica a ogni riflessione su tale ambito la condivisione dell'idea che la politica come competizione fra partiti, basata sui conflitti determinati dalle fratture classiche individuate dagli studi sui *cleavages*<sup>4</sup> (Rokkan 2002), oggi abbia abdicato il proprio ruolo a favore di una diversa modalità dello stare insieme: tribù di persone che si uniscono per condividere delle passioni, esseri umani che si raccordano e si riconoscono come comunità intorno a delle immagini simboliche riconducibili ad archetipi e miti immutabili incarnati oggi in nuovi stereotipi e di conseguenza cristallizzati in forme precarie ma riconoscibili (Maffesoli 1990). La politica subisce così una trasfigurazione che ne implica il passaggio da medium della convinzione a strumento di seduzione. Non sono le ideologie e i programmi a creare proseliti, quanto la capacità dei leader di fare propri, inglobandoli nella propria sfera comunicativo-simbolica, quei simboli in grado di sollecitare e solleticare la parte sensibile e irrazionale dell'individuo-elettore. Come spiegano efficacemente De Kerkhove e Susca nel loro *Transpolitica* (Susca, De Kerkhove 2008), alla politica non è rimasta che la possibilità di far proprie le figure dell'immaginario, poiché - nell'era della propria riproduzione digitale - essa si può declinare esclusivamente come spettacolo di una potenza che mima le effervescenze sociali prodotte dai media e non più come verticistica e asettica istituzione di potere.

Il politico ha ormai metabolizzato le dinamiche del consumo e vive interamente all'interno di questo brodo babelico e poliforme di immaginari (e solo con esso può sperare di sopravvivere)<sup>5</sup>. Oggi le star televisive sono opinion leader che hanno la stessa influenza di un intellettuale affermato; la pornografia è considerata una forma culturale al pari della letteratura o della poesia; il leader politico è un brand equivalente a Zara o Nike; Steve Jobs viene ricordato alla maniera di un Messia comparso sulla Terra per diffondere la -Apple, rivoluzionando le nostre esistenze.

La politica si nutre dell'immaginario ed è una dimensione, similmente alle altre che compongono la società, nella quale sono rintracciabili e riconoscibili degli archetipi, sublimati e riconfigurati in immagini e mitemi che appartengono alla dimensione mediale del nostro tempo. Tali archetipi si sublimano in delle idee-mondo che, pur incardinandosi nelle dialettiche moderne, si rifanno a categorie dell'immaginario e del mito che continuano a funzionare come efficaci direttrici nella creazione e

---

<sup>4</sup> Stein Rokkan e Seymour Martin Lipset hanno individuato quattro fratture ("cleavages" in inglese) sociali nella società moderna, che loro considerano la causa della nascita degli attuali partiti. Le fratture che gli studiosi prendono in considerazione, i cleavages appunto, sono quattro: Centro/Periferia (Asse territoriale e rivoluzione nazionale), Stato/Chiesa (Asse funzionale e rivoluzione nazionale), Città/Campagna (Asse territoriale e rivoluzione industriale), Capitale/Lavoro (Asse funzionale e rivoluzione industriale). Cfr. Stein Rokkan, *Stato, nazione e democrazia in Europa*, Il Mulino, Bologna, 2002.

<sup>5</sup> Per un'analisi sulle dimensioni confinanti della politica, dell'economia e della comunicazione contemporanea cfr. Barile N. (2008) *La mentalità neototalitaria*, Apogeo, Milano.



nell'interpretazione del mondo, sebbene rimandino a una dimensione ancestrale (Veneziani 2017).

Nel cercare di leggere le nuove fratture all'interno della società, le visioni che da queste scaturiscono e gli immaginari che le riempiono di senso, si può utilizzare una trinità formata da tre mitologie esistenziali, tre archetipi che determinano altrettanti macro-immaginari (Bovalino 2018). Ognuna di esse è un dispositivo utilizzato da una certa porzione di società per rappresentarsi e rappresentare il vissuto, individuale e sociale. Seppur utili solo come paradigmi fluidi e mobili, tali dispositivi ci possono aiutare a scorgere tre mitologie più visibili e marcate che possono funzionare come nuovi modelli di categorizzazione e interpretazione politica della società, dell'immaginario: non più i dispositivi ideologici della destra e della sinistra, ma i miti di Prometeo, Dioniso e Orfeo. Ognuna di queste mitologie costituisce un particolare dispositivo che consente di interpretare la realtà e di vivere seguendo delle traiettorie specifiche. L'immaginario mitologico che ognuno di questi racconti mitici racchiude, coniugato secondo la contemporaneità, meglio di ogni altra categorizzazione può offrire il senso delle parti in causa nel confronto politico, poiché non si limita a una mera lettura politologica, ma esprime delle forme che contemplano anche le dimensioni estetiche, sensibili e irrazionali proprie di ogni particolare visione dell'esistenza che si declina negli individui.

Il mito di Prometeo è la volontà di potenza insita nel messianismo di Obama, così come nelle distopie di un controllo burocratico e tecnicistico della società, e dunque in tutte le forme di progressismo e fideismo e nella rivoluzione affidata all'Eroe e al Supereroe (che sia poi una rivoluzione liberale o tecno-utopistica poco importa). I neocon americani e la loro mission di esportare la democrazia nel mondo sono epifenomeni di questa progettualità, tanto quanto le utopie cyber-democratiche del Movimento 5 Stelle e i progetti universalistici e post-politici esplicitati nel manifesto neoumanista di Zuckerberg.

Il mito di Dioniso e dell'errante ebbrezza dionisiaca racconta del rifiuto di ogni paradigma fondativo della modernità, di un'accanita critica del progressismo in nome di un rinvenuto primato del sentire, dell'emozione e della sensualità dell'essere. Sono epifenomeni di questa suggestione le corrispondenze e la comunione con la vita e l'accondiscendenza a ogni desiderio intimo, allorché gli individui restano quotidianamente immersi nelle proprie esistenze digitali come avatar che consumano sé stessi e gli altri. Rispondendo alle urgenze della carne (quella viva e quella mistica del virtuale, considerate fra l'altro indissolubili) ci si accende di vita privi di protezione e di filtri.

Il mito di Orfeo, infine, si caratterizza come tensione verso un ritorno al sangue e alla terra. Uno sguardo dritto negli occhi dell'apocalisse che i seguaci di Orfeo scorgono nella contemporaneità, infestata dall'invasività tecnologica e dalle ideologie gender, che sono l'apice di un attacco inarrestabile a ogni forma tradizionale e spirituale di ideale comunitario e naturalistico della vita. Orfeo è un monito che brama un atto superomistico tale da materializzarsi a dispetto della virtualità delle nostre vite



digitali. Neo-identitari, antieuropeisti e critici del multiculturalismo lottano nelle piazze occidentali per la difesa della famiglia e del matrimonio, elogiando il ruolo della religione come collante sociale. Si scorge fra gli orfici una rinnovata critica del capitalismo, uno schieramento trasversale e post-ideologico che si pone contro i poteri cosiddetti forti che a giudizio loro ne motivano le ingiustizie, perché frutto di quella che è comunque l'unica forma politica capace di mantenere in vita il migliore dei mondi possibili.

Indagare le forme che incarnano le varie mitologie è un esercizio arbitrario che non cristallizza persone ed eventi in uno schema prestabilito, ma funziona da indicatore di una tendenza. Affascinante può risultare quindi insinuarsi in queste nuove divisioni valoriali, nuovi *cleavages* sui quali si sta ristrutturando lo scontro politico e il conflitto fra visioni esistenziali. È necessario tenere alta l'attenzione sul riproporsi sotto mentite spoglie di schemi banali; ma urge più che mai volgere uno sguardo curioso e vergine alle provocazioni che il confondersi dei confini politici predefiniti ci offre come gustoso antipasto di un mondo ancora lontano da venire, pur essendo questo il luogo in cui già abitiamo.

Le nuove sfide della mediologia politica sono legate alla influenza dell'intelligenza artificiale nella comunicazione politica. Ciò che si scorge nel futuro prossimo è una necessaria e ineluttabile attenzione alle declinazioni distopiche della democrazia artificiale degli algoritmi e al conflitto della medesima con le forme di resistenza che la Rete crea e alimenta come anticorpi iniettati contro il "monstrum" che essa incarna come potenza tecnologica incontenibile. Vi sono meandri virtuali dove esplodono nuove forme di partecipazione e di critica che hanno avuto un ruolo chiave nella propagazione di un pensiero non allineato. Vi sono focolai di ribellione che solo la Rete poteva far nascere e mettere in relazione attraverso la dimensione reticolare e comunitaria che gli è propria. La Rete, che era considerata lo strumento per completare la creazione di una democrazia globale digitale e reticolare, ha invece fornito una piattaforma espressiva a delle forme alternative e non conformi di pensiero politico ed esistenziale (Abruzzese 2011). Nemesi. La Rete è nata con scopi militari, poi è diventata il totem dei democratici globalisti che credevano di aver trovato la chiave per uniformare il mondo e creare una comunità globale progressista, infine ci si è ritrovati un mondo, il web appunto, non controllabile e dove vige una anarchia che trasborda e svislisce il progetto "affidatole". Oggi si corre ai ripari, ma inutilmente, cercando di tamponare gli irregolari che hanno preso forza grazie alla rete. Ma è come fermare con le mani un'onda. Il vero scontro del futuro prossimo è fra le "Reti" viventi e la A.D., Artificial Democracy.

## Bibliografia

Abruzzese A. (2009), *Sul disprezzo che abbiamo per la vita che siamo*, Gli Altri



- Abruzzese A. (2011), *Il crepuscolo dei barbari*, Roma, Luca Sossella Editore.
- Agamben G. (2006), *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo.
- Barile N. (2008), *La mentalità neototalitaria*, Milano, Apogeo.
- Bovalino G. N. (2018) *Imagocrazia. Miti e immaginari del tempo presente*, Milano, Meltemi.
- Cristante S., *Comunicazione (è) politica. Scritti sui media e l'opinione pubblica*, Lecce, BePress, 2009.
- Cristante S., *A cosa serve McLuhan*, in «Alfabeta2», volume 14, anno II, Milano, 2011, p. 11.
- Deleuze G. (2005), *Che cos'è un dispositivo*, Napoli, Cronopio.
- Eco U. (1964) *Apocalittici e integrati: comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani.
- Katz E. (2009), *I media studies tra passato e futuro*, Roma, Armando Editore.
- Maffesoli M., (2009), *La trasfigurazione del politico. L'effervescenza dell'immaginario postmoderno*, Roma, Bevivino Editore.
- Maffesoli M., (1990), *L'ombra di Dioniso*, Garzanti, Milano.
- McLuhan M. (1976), *La galassia Gutenberg*, Roma, Armando Editore.
- Obertone L. (2015), *La France Orange Mécanique*, France, Ring.
- Rokkan S. (2002), *Stato, nazione e democrazia in Europa*, Bologna, Il Mulino.
- Susca V. and De Kerkhove D. (2008), *Transpolitica. Nuovi rapporti di potere e di sapere*, Milano, Apogeo, 2008
- Veneziani M. (2017), *Alla luce del mito*, Venezia, Marsilio.