

Identity: Denied.

La dimensione umana tra virtuale e universale

di Susanna Crispino

Con l'avvento di internet [...] occupiamo e viviamo due mondi differenti, ognuno con regole e comportamenti consuetudinari propri e dotato di una logia e una percezione distinta di ciò che è lecito e ciò che non lo è. Questi due mondi interagiscono costantemente ma possono veramente esistere in armonia? Come si influenzano reciprocamente? Come si trasformano l'un l'altro e, soprattutto, dopo aver trascorso sette ore e mezzo in uno stato di costante connessione, com'è possibile tornare nel mondo offline con le stesse attese e ambizioni di prima?

Zygmunt Bauman¹

Ciò che è nuovo, non consiste nel fatto che il mondo abbia poco senso, meno senso o non ne abbia affatto. Il punto è che noi proviamo esplicitamente e intensamente il bisogno di dargliene uno [...].

Questo bisogno di dare un senso al presente, se non al passato, costituisce il riscatto da questa sovrabbondanza di avvenimenti, corrispondente ad una situazione che potremmo definire di "surmodernità" per render conto della sua modalità essenziale: l'eccesso.

Marc Augè²

Ogni opera d'arte ha una storia peculiare, che parte dalla sua genesi e giunge fino al momento in cui incontra lo spettatore, trasformandosi – attraverso il suo sguardo – in altro. Per chi la guarda può essere uno specchio, un pungolo estetico o una sfida intellettuale, ma è certo che il confronto tra l'osservatore e l'opera riuscirà sempre a dare al primo una "impressione", alla seconda un senso nuovo.

Nel caso di *Identity: Denied*, doppia personale di Luigi Guarino e Mauro Rescigno, che ho curato insieme ad Erica Prisco al Complesso Monumentale di San Severo al Pendino (Napoli, 1 - 12 settembre 2017), lo spettatore si ritrova al cospetto di due lavori che hanno come tema l'identità.

Un tema apparentemente semplice, ma che ad un'analisi più attenta non lo è affatto. Cosa definisce l'identità di un essere umano? In linea di principio, essa afferisce la concezione che una persona ha di sé, sia in quanto individuo che rispetto agli altri, intesi come gruppi sociali di cui sente di fare parte o segue le regole. Significa che "io" diventa "noi" (e si contrappone a "loro") in base alla nazione, all'etnia, al genere e così via, influenzando il modo in cui un individuo si considera, si comporta e si relaziona, sia con gli altri membri del gruppo che con quelli di gruppi differenti.

In parole semplici, l'identità di un individuo è costituita dalle sue caratteristiche proprie, ma anche dall'adesione a regole, convenzioni e valori del gruppo sociale cui appartiene.

Non bisogna però pensare che essa sia un elemento granitico e immutabile, è piuttosto un fattore in continua costruzione, che da un lato è influenzato dal proprio background personale, ma dall'altro è sottoposto a stimoli continui, che gli consentono di crescere, mutare, arricchirsi.

L'appartenenza a un gruppo sociale e la contrapposizione a ciò che è "diverso" però, sono elementi cardine per la sua esplicitazione. Come si può definire se stessi senza individuare l'Altro?

In una società globalizzata come quella in cui viviamo individuare "noi" e "loro" può richiedere uno sforzo notevole: con la fine delle "grandi narrazioni"³ e la disgregazione

¹ Zygmunt Bauman, *La vita tra reale e virtuale*, a cura di Maria Grazia Mattei, Egea, Milano 2014, p. 29

² Marc Augè, *Nonluoghi*, Eléuthera, Milano 2005, pp. 31-32

³ J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 1996

della struttura sociale tradizionale a favore di una società *liquida*⁴, i confini del gruppo cui si dovrebbe appartenere risultano più labili che in passato e le “comunità” arrivano a rappresentare una sorta di paradiso perduto⁵.

L'avvento di internet, quindi di una interconnessione che azzera i confini geografici, e dei social network, che creano delle relazioni virtuali (e spesso fittizie) apparentemente senza impegno e difficoltà, con una quantità di persone impensabile nel mondo reale, ha mutato enormemente la percezione dell'identità degli individui.

Se da un lato le possibilità di confronto si sono ampliate a dismisura, dall'altro la tentazione di chiusura nella propria zona di comfort è diventata molto più forte.

Inoltre, l'opinione di sconosciuti o quasi è diventata un elemento fondamentale per quella che è la propria identità online, soprattutto per gli individui più giovani o deboli. Senza voler entrare nel merito delle azioni codificate per screditare una persona o un gruppo di persone online (dal cyberbullismo⁶ alle shitstorm⁷ pilotate su pagine social o su siti presi di mira per i più disparati motivi), si può tranquillamente osservare che la vita “online” e quella “offline” sono per molti ugualmente importanti, e seguono, per tutti, regole di comportamento e codici etici diversi. Alcune azioni, come scrivere insulti, augurare i mali peggiori o incitare alla violenza, sono compiute online da persone che in un contesto offline considereremmo “normali”, non aggressive, persino cortesi⁸.

E d'altra parte, la presenza online, soprattutto su Facebook, ha un preciso cifrario estetico e un codice di comunicazione ben definito, spesso sintetizzato in piccoli manuali e tutorial reperibili in rete.

L'idea di questa doppia identità, divisa tra mondo online e offline, è il nucleo fondante dell'installazione di Luigi Guarino.

Le quattro sculture che la compongono si ergono come dei mehir a due facce: su una di esse l'inconfondibile tratto aguzzo dell'artista delinea le fattezze di un uomo o di una donna; sull'altra uno specchio in frantumi restituisce all'osservatore schegge di se stesso, come simbolo sia della dissociazione dell'individuo nella sfera sociale online/offline, che della sua difficoltà ad affermare una identità propria sotto il peso delle continue pressioni esercitate dai ruoli che gli sono imposti, dalle convenzioni che è tenuto a rispettare, dai canoni cui deve conformarsi

Ogni scultura appare come una monade, suggerendo l'isolamento dell'individuo nella costruzione di un'apparenza artefatta e la difficoltà a relazionarsi con gli altri in modo diretto.

I soggetti ritratti hanno, tutti tranne uno, gli occhi chiusi, indossano i simboli del loro genere (la cravatta o il reggiseno) e si “affacciano” alla scultura con espressioni innaturali, come se si stessero mettendo in posa per scattarsi un selfie. L'unico ad avere gli occhi aperti sembra più spaventato che vigile, come se il vedere lo mettesse improvvisamente davanti all'aspetto grottesco del suo mostrarsi e della sua omologazione a modelli privi di

4 Z. Bauman, *Modernità Liquida*, Laterza, Bari 2000

5 Z. Bauman, *Voglia di Comunità*, Laterza, Bari 2001

6 Per una definizione si veda: <https://it.wikipedia.org/wiki/Cyberbullismo>

7 Tecnicamente “shitstorm” indica un'azione di massa compiuta su una pagina o un profilo social “colpevole” di diffondere idee che non si condividono. Generalmente consiste nell'inserire commenti offensivi o insulti sotto ogni post o, nel caso di attività commerciali e simili, redigere recensioni negative. Per qualche tempo (2014) shitstorm ha indicato anche un gruppo di persone che si inseriva in maniera fraudolenta nei gruppi di discussione o nelle pagine facebook, rubandone il controllo agli amministratori.

8 Le definizioni per le persone che si comportano in questo modo (pur nelle diverse sfumature di senso) si sprecano: haters, leoni da tastiera, cyberbulli. Celebre è quella utilizzata dal giornalista Enrico Mentana per suo commentatore che si scagliava contro gli immigrati, a suo dire ospitati in hotel a cinque stelle, ovvero “webete”. <https://www.wired.it/attualita/media/2016/08/29/mentana-webete-idioti-informazione-network/>

significato.

L'altra faccia della scultura è uno specchio. Elemento simbolico per eccellenza, sia del contesto artistico (si pensi alle "vanitas") che di quello sociologico e psicologico (uno studioso su tutti: Jacques Lacan), in questo caso rimanda un'immagine frammentaria.

Lo spettatore viene riflesso in piccole schegge dalle forme irregolari, come a voler rappresentare la frammentarietà dell'essere nel mondo, le differenti istanze che compongono l'identità di un individuo.

Lo specchio fa da ponte tra i soggetti rappresentati e lo spettatore stesso, lo invita a chiedersi se è poi così distante dagli uomini e dalle donne sospesi dall'altra parte, se la sua identità online e quella offline siano congruenti o se, invece, la sua immagine è deformata dal "muro di vetro".

Alla visione individuale di Guarino fa da contraltare quella escatologica del video di Mauro Rescigno, *Run After*, in cui un uomo è impegnato in un'affannosa corsa, apparentemente senza meta, lungo un "cerchio nel cerchio", ovvero uno dei simboli più antichi del dio creatore precristiano, generalmente associato al Sole.

Sotto di lui, accompagnato da una musica ipnotica composta e suonata dallo stesso artista, scorrono le immagini di un viaggio attraverso lo spazio siderale, dalla via Lattea al Sole, come per suggerirgli che la sua appartenenza all'universo è il significato dell'esistenza, che tanto affannosamente ricerca. Il cerchio-sole evoca quindi anche il cerchio della vita, il cui moto infinito riconduce l'uno al tutto e l'universo all'uno. Le sequenze che scorrono al suo interno sono realizzate con un software che simula ogni elemento e corpo celeste conosciuto nell'universo. Il percorso che esse costruiscono nei pochi minuti del video è in realtà un viaggio attraverso migliaia di anni luce. Nello spazio/tempo irreali, in cui siamo immersi grazie al video, la corsa del singolo uomo del video diventa il moto vitale di tutti gli esseri umani.

In questo caso, l'identità non viene declinata come un elemento individuale, ma come quella – molteplice – di tutta l'umanità, l'esistenza del singolo diviene parte dell'esistenza di tutti i suoi simili, il "tempo assoluto" che era già stato negato dalla teoria della relatività, viene ricondotto all'inevitabilità della progressione della freccia del tempo⁹.

È quindi nell'appartenenza al "tutto" inteso come l'universo nella sua totalità, che la vita umana ha il suo senso più profondo.

La prospettiva che porta l'essere umano a cercare una risposta individuale ad un interrogativo collettivo, ovvero al senso dell'esistenza, può dipendere da quella che nella ricerca antropologica di Marc Augé viene definita come la terza condizione che caratterizza la surmodernità, ovvero la fase storica che segue la postmodernità e che è caratterizzata dall'eccesso di avvenimenti, di spazio e, appunto, di individualità¹⁰. Un eccesso egotico che si spiega attraverso il mutamento di coordinate che ha interessato le società occidentali globalizzate, in cui, da un lato, «*l'individuo si considera un mondo in sé*» e dall'altro «*[...] mai le storie individuali sono state così esplicitamente implicate nelle storie collettive, ma al contempo mai i riferimenti dell'identificazione collettiva sono stati così fluttuanti*¹¹».

9 In base a quanto postulato da Stephen Hawking: «*[...] le leggi della scienza non distinguono fra le direzioni del tempo in avanti e all'indietro. Ci sono però almeno tre frecce del tempo che distinguono il passato dal futuro. Esse sono la freccia termodinamica: la direzione del tempo in cui aumenta il disordine; la freccia psicologica: la direzione del tempo in cui ricordiamo il passato e non il futuro; e la freccia cosmologica: la direzione del tempo in cui l'universo si espande anziché contrarsi*». S. Hawking, Dal Big Bang ai buchi neri, in: http://www.fmboschetto.it/tde/lettura_5.htm

10 Marc Augé, Op. Cit

11 Marc Augé, Ivi, p. 38

Run After riesce a rendere quindi la condizione umana contemporanea o, se si preferisce, "surmoderna", attraverso la sfiancante corsa di un uomo occidentale (l'artista stesso) lungo il dipanarsi del cosmo.

La relazione tra i lavori di Guarino e Rescigno denota, pur nelle differenze stilistiche, notevoli elementi comuni. Innanzitutto il rifiuto dell'*art pour l'art*, cui essi contrappongono l'idea di un'arte pienamente inserita nel presente e nel mondo reale. Inoltre, entrambi partono da un'osservazione di radice sociologica, anche se declinata diversamente. Guarino si muove in base ad un'impostazione attenta all'influenza della tecnologia e della comunicazione social sull'evoluzione dei rapporti tra gli esseri umani e di ogni essere umano con se stesso. Rescigno invece appare legato ad un'indagine di stampo filosofico, in cui i riferimenti simbolici affondano le radici nel simbolismo arcaico e precristiano (come nel caso del cerchio-nel-cerchio). Tali differenze appaiono per certi versi paradossali, perché, a dispetto dell'attenzione alla tecnologia, Guarino utilizza mezzi tradizionalmente riconosciuti come "artistici" (il disegno, la scultura) mentre Rescigno, pur muovendosi lungo una linea di indagine tradizionalmente speculativa, predilige un mezzo altamente tecnologico, che fatica a inserirsi nel sistema dell'arte, ovvero il video digitale.

Entrambi situano i loro lavori in una dimensione sospesa, in cui mancano riferimenti puntuali: il tempo è sospeso, lo spazio è assimilabile al vuoto. La tensione verso un concetto "universale" (nel senso di slegato dal particolare) che informa le sculture e il video appare, anche questa volta, opposta: le figure di Guarino sembrano "affacciate" in un eterno presente, ovvero nella dimensione temporale tipica dell'universo virtuale, cristallizzate in un selfie grottesco e inquietante, mentre l'alter ego digitale di Rescigno vive in un loop infinito, il suo tempo non ha né inizio né fine, il suo moto perpetuo non conosce presente, passato o futuro, perché li riunisce tutti.

Il dialogo creato dalle due installazioni offre quindi allo spettatore un viaggio attraverso la dimensione umana che si dipana lungo due direttrici parallele: da un lato la vita virtuale del singolo, con tutte le sue implicazioni quotidiane, dall'altro quella universale che, pur nelle differenze di ogni essere umano, trascende dal singolo individuo per appartenere a tutta l'umanità.