

Federico Vercellone

L'EDUCAZIONE ESTETICA NELLA CIVILTÀ DELL'IMMAGINE. ALCUNE RIFLESSIONI

Abstract

The question of the current and future situation of images is, evidently, very influential in terms of our cultural identity. We live in a world increasingly populated by images we do not simply contemplate from the outside; on the contrary, we often share then same space with them, as it happens in the case of 3Ds and play-stations.

In this context, what happens is a radical transformation of the cultural canon that seems to repropose, within a completely changed framework, Schiller's idea of an "aesthetic education of the human being."

È inutile dire che quella del futuro dell'immagine nel nostro mondo è una questione molto influente per quanto riguarda la nostra identità culturale. Viviamo in un mondo che è sempre più popolato da immagini che non ci limitiamo a contemplare dall'esterno, ma con le quali talora condividiamo lo stesso spazio come esemplarmente avviene oggi con il 3D e con la playstation.

A rifletterci bene la questione presenta anche alcune lontane ma significative analogie con quanto era a suo tempo avvenuto con il concetto di classico. Un concetto che è insieme un modello di perfezione e di bellezza, che tiene dunque intrinsecamente congiunte la dimensione estetica e quella pedagogica. Nel caso del classico come in quello della situazione odierna dell'immagine abbiamo infatti a che fare con un'identità che vuole essere o è globale, con una pretesa di universalità quasi imperialistica¹. Tuttavia, mentre il classico costituisce un richiamo alle tradizioni fondanti, e indica una volontà restaurativa, l'identità fornita dall'immagine sul piano pubblico, quotidiano, politico, artistico, scientifico, deriva da un'ambivalente quanto sfumata frattura del rapporto con queste tradizioni. Mentre il classico si profilava così, agli occhi dei suoi estimatori sette-ottocenteschi, come un trionfo della "religione dell'umanità", abbiamo qui a che fare con una sorta di avvicendamento antropologico che conduce dall' *Homo faber* all'*Homo videns*.

Il predominio dell'immagine deriva dunque da una lacerazione, da una modificazione che interessa strutture profonde del nostro corpo culturale. I cui esiti sono per alcuni aspetti temibili e imprevedibili. Le *Digital Humanities* stanno per esempio intervenendo in modo molto significativo sui canoni della tradizione. Il senso degli eventi sembra ora

¹ Cfr. naturalmente per quanto riguarda il concetto di classico, la sua ricezione moderna e le sue prospettive S. SETTIS, *Futuro del classico*, Einaudi, Torino 2004.

trasferirsi, quantomeno in parte, dal corretto instaurarsi del rapporto tra presente e passato veicolato dalla storia, a meccanismi più semplici e forse addirittura primordiali, come l'analogia, la similitudine, l'anacronismo. Sono meccanismi che si radicano nelle strutture del profondo. Questo, sia detto di passaggio, ha notevolissime conseguenze sul piano pedagogico, e su quello, a esso correlato, dell'intelligibilità della nostra tradizione culturale. Se i manuali sono diventati d'un colpo difficilissimi agli occhi degli studenti, questo non dipende principalmente dal fatto che sono i professori a esprimersi in termini troppo tecnici, e neppure, naturalmente, dal fatto i giovani siano meno intelligenti di un tempo. Abbiamo a che fare piuttosto, per esprimerci molto velocemente, con un tacito tracollo delle tradizioni culturali che necessitano di una loro profonda riorganizzazione.

Tornando a noi, una civiltà nella quale l'immagine svolge un ruolo così spiccato suscita un terrore arcaico, un terrore che tutti i grandi critici della civiltà dell'immagine, da Debord a Baudrillard, da Adorno a Fumaroli hanno evocato denunciandola come una cultura mortuaria². È il timore atavico che il confine tra i vivi e i morti non venga rispettato. Che le immagini, cui il culto dei morti è peraltro profondamente legato, non siano in realtà null'altro che vuote apparenze, veri e propri fantasmi che infettano e corrompono con la loro irruzione il mondo dei viventi. Le immagini che popolano la nostra vita sarebbero, quantomeno da questo punto di vista, affini a spaventosi *revenants*. E se, secondo quanto Hegel insegnava, non si «tiene fermo il *mortuum*» distinguendolo, grazie alla sua inerzia ormai definitiva, da ciò che vive, viene meno uno dei grandi presupposti che fondano la modernità, quello dell'oggettivazione come presupposto della conoscenza scientifica. Su questa via si rischia di cadere in una situazione avvertita come priva di ordine e di vita, anarchica e mortuaria insieme. In particolare, prima dell'avvento dei *visual studies*, si è avuto difficoltà a circoscrivere in un ambito peculiare e stabile, autonomamente caratterizzato dal punto di vista filosofico e scientifico, il mondo delle immagini. L'avvento dei *visual studies* ha consentito di riconoscere che esse sono *forme* dotate di una grammatica peculiare, di un'ontologia autonoma, di una propria ermeneutica. Sono gli ambiti principali di una possibile ripresa del progetto morfologico goethiano³.

Dobbiamo riconoscerlo: proveniamo da un orientamento teorico ed epistemologico per molti aspetti puritano e molto tentato dall'iconoclastia; ed esso, oggi, sembra andare incontro a molteplici difficoltà e possibili confutazioni.

Resta che l'immagine esercita nel nostro mondo una potenza incomparabile proprio per queste sue caratteristiche ambigue. È un veicolo di senso che convoglia, grazie alla sua estrema adattabilità ai più diversi contesti, e inoltre in forza della sua capacità di variare il proprio *medium*, contenuti profondamente diversi gli uni dagli altri, dalle arti, alle indagini mediche, alla politica, alla pubblicità, ai media...

² Cfr. in particolare a questo proposito G. DEBORD, *Commentari sulla società dello spettacolo e La società dello spettacolo*, trad. it. F. Vasarri e P. Salvadori, con una nota di G. Agamben, Sugarco, Milano 1990. Mi sia consentito inoltre rinviare per lo sviluppo e la considerazione di questa diagnosi al mio *Dopo la morte dell'arte*, Il Mulino, Bologna 2013, in particolare pp. 96-103.

³ Mi permetto di rinviare a questo proposito a O. BREIDBACH-F. VERCELLONE, *Pensare per immagini. Tra scienza e arte*, Bruno Mondadori, Milano 2010.

L'immagine viene così a costituire l'elemento cardine di un'identità nuova che non è più plurale come le identità tradizionali, ma unica, anche se capace di differenziarsi in se stessa grazie ai propri *media* tecnologici e di inglobare così voracemente le differenze tra i saperi e le culture, proponendo tutto il volto variegato del mondo nelle sue griglie. L'immagine tende, in altri termini, a farsi essa stessa mondo.

Abbiamo a che fare con un flusso quantitativo immane di immagini che vengono veicolate in particolare dalla rete, e che si configurano molto spesso in termini del tutto affini o simili dal punto di vista formale o strutturale nonostante le molteplici differenze di contenuto che le attraversano.

Per venire alle scienze, esemplari sono a questo riguardo le immagini che concernono la ricerca sul cervello, le quali diffondono uno stile assolutamente monotono ma ampiamente mutuato da altri piani, non ultimo quello artistico. Naturalmente ci sono dei vantaggi per fare così. Ciò che può essere contemplato attraverso dei modelli rende in qualche modo più perspicuo quello che in una formula sarebbe più difficilmente accessibile. Tuttavia, e in ogni caso, l'immagine digitale compie un potente esercizio di semplificazione riducendo le modalità significative a pochi elementi sintattici: il simbolo, il segno e la cifra.

In questo quadro molto sintetico non è inopportuno, per ultimo, interrogarsi sulle *chances* dell'immagine. A fronte di un'immagine che ha talora perduto la propria plasticità (una plasticità che era stata variamente rivendicata in una variegatissima e spesso eterogenea tradizione che va dai Padri cappadoci sino a Paul Klee), la propria elasticità, che è anche capacità di autoriflettere su di sé, si aprono anche opportunità diverse⁴. L'arte contemporanea, spesso orientata verso l'installazione e la performance, ci offre, nel confronto e nel reciproco dialogo con la scienza, molti spunti di riflessione anche a questo proposito. Accade fra l'altro che sia la scienza stessa a cercarsi nell'arte. Si propongono in questo quadro, prescindendo qui dallo schizzo nella sua indeterminatezza inventiva non solo artistica, opere d'arte che hanno la capacità di costituire ambienti e luoghi attraverso il *medium* tecnologico. Si pensi solo al significato di un'installazione come lo *Weather Project* di Olafur Eliasson alla Tate Modern di Londra nel 2003. È un nuovo sole, che illumina e, per così dire, "inventa" un nuovo ambiente e modifica anche il modo di sentire. Che interviene, come un'energia nuova, sul sentimento individuale e su quello collettivo approssimandoli, creando una nuova comunità lirica ed epica al tempo stesso. L'immagine, in questo quadro, sembra addirittura costituire il modello di un nuovo ecosistema.

Su questa via entriamo dunque a contatto con una profonda mutazione dei caratteri dell'esperienza estetica che è profondamente modificata, quantomeno in ambito figurativo, dalle nuove caratteristiche dell'immagine. L'esperienza estetica si va trasformando da esperienza eminentemente contemplativa in un'esperienza

⁴ Cfr. a proposito del carattere performativo e delle possibilità "autoriflessive" dell'immagine, nell'ambito di una bibliografia ormai piuttosto ampia, H. BREDEKAMP, *Theorie des Bildakts*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 2010.

“immersiva”⁵. Lo spettatore vive così nell’immagine come nel proprio mondo-ambiente. La distinzione tradizionale tra tecnica e natura viene qui meno.

L’esperienza estetica è in questo quadro un’esperienza-pilota che ci guida attraverso le trasformazioni dei comuni, abituali mondi percettivi. Proprio queste trasformazioni rendono sempre più incerti i confini che dividono l’immagine artistica da quella non artistica. Ed è in questo quadro che può proporsi in tutto il suo spettro la questione del “futuro dell’immagine” e la scommessa su questo futuro connessa all’idea di una nuova morfologia, ma anche al progetto, e all’idea della necessità di ridisegnare il progetto schilleriano di una “educazione estetica dell’umanità”. Non si tratterà più, a questo punto, di integrare nuovamente cultura e natura, secondo le direttive originarie del progetto schilleriano, ma di cogliere come l’immagine venga a costituirsi come un nuovo mondo-ambiente che non rispetta le divaricazioni tradizionali tra natura e cultura, tra artificio tecnico e mondo della vita. In questo mondo che non prevede più le partizioni sicure della modernità classica dobbiamo *imparare* a vivere.

⁵ Cfr. O. GRAU, *Virtual Art: From Illusion to immersion*, MIT, Cambridge MA 2003.