

Luca Cardone

Noi, macchine memeficanti. O di come il mondo scompare nei nostri scherzi

Abstract

In this paper, we introduce the concept of the memefying machine. Drawing on Baudrillard's perspective, which sees irony as the only cure for the paralysis of the West caused by the proliferation of simulacra, we argue that memes and memetic games embody a deactivation and incorporation of this subversive irony. This reflection aims to analyze the meme from both aesthetic and political perspectives, showing how it becomes a pathogenic and autoimmune response to the virtual derealization of reality. In this context, the memefying machine reduces every event and the world itself to an ironic miniature, avoiding confronting its impossibility of taking place.

Keywords

Meme, Irony, Conspiracy theories, Baudrillard

Received: 31/01/2025

Approved: 14/05/2025

Editing by: Gianni de Nittis

© 2025 The Author. Open Access published under the terms of the CC-BY-4.0.
luca.cardone@univr.it (Università di Verona)

“Perché non ci uccidete e basta?”
“Lei sottovaluta l’importanza dello spettacolo”
(M. Haneke, *Funny Games*, 2007)

1. *La spettacolare cannibalizzazione dell’ironia*

Nel dichiarare una netta presa di distanza teorica dal movimento *situazionista* (Latouche 2016: 63), il filosofo e sociologo francese Jean Baudrillard ha sottolineato la necessità di ripensare le nozioni di *spettacolo* e *spettacularizzazione* – alla luce delle riflessioni di Debord – a seguito di ciò che egli ha inteso come accadimento totalizzante e *senza appello*: lo spettacolo, fase antecedente della *società dei simulacri*, ha lasciato il posto a una virtualizzazione integrale degli eventi, ovvero a una definitiva *iper-realizzazione* di tutta la sfera fenomenica delle nostre vite che, nelle immagini contemporanee, diviene quel precipitato più reale del reale stesso con il quale unicamente siamo in grado di entrare in contatto¹. Il punto gravitazionale dello scarto baudrillardiano è quello secondo il quale saremmo, oggi più di ieri, al di là di qualsivoglia forma di *alienazione*², spossessati di qualsiasi tentativo – politico – di una riappropriazione estetico-critica degli *Eventi* del mondo. Al termine del suo percorso filosofico Baudrillard arriva dunque a sostenere che l’unico modo per contrastare il simulacro sia giocare d’anticipo e con le sue stesse regole o, meglio, attivando strategicamente la sua disposizione *ironica: annientare il nulla con il nulla*. Questa è l’operazione, una per tutte, compiuta con successo da Warhol, che con *Campbell’s soup* ironicamente sacralizza l’oggetto-segno-merce (Baudrillard 2012: 31) salvo poi lasciar reincorporare il suo potere disattivante a partire da una sua messa a lavoro, un suo ricadere nella catena di montaggio con le *Soup boxes* (Baudrillard 2003a: 146). Se il segreto del *segno* è stato rivelato – e tale rivelazione è la presa di coscienza di una *rottura del patto simbolico* –, ovvero non c’è alcun segreto, *nulla* si nasconde sotto

¹ Poiché colta sempre in anticipo dai suoi prodotti mediali e virtuali, la realtà scompare nell’atto stesso della sua duplicazione; si sottrae al culmine del suo eccedersi e precedersi. Per tale motivo Baudrillard nomina il punto di coincidenza tra la sottrazione e l’eccesso della realtà nel termine iperreale, una totale simulazione della realtà più reale della realtà stessa.

² In un saggio del 2004 Baudrillard, rifacendosi alla postilla conclusiva del saggio di Benjamin sull’Opera d’arte nell’epoca della riproducibilità tecnica, scrive: “L’umanità oggi riesce a fare della sua peggiore alienazione un godimento estetico e spettacolare” (Baudrillard 2002: 48).

i *segni* (fatto sconcertante e ironico), è con l'ironia che il potere dei simulacri va combattuto: "C'è forse un modo più gioioso di vedere le cose, e di sostituire finalmente l'eterna teoria critica con una *teoria ironica*" (Baudrillard 1984: 102) e ancora "L'ironia devitalizza la realtà del male pur essendo inevitabilmente cattiva e disfattista" (Baudrillard 2002: 102). Il potere dell'ironia viene ricondotto da Baudrillard alla *patafisica*, o *scienza delle soluzioni immaginarie* che "oltrepassa i propri limiti. Di tutto ciò che va al di là delle leggi della fisica e della metafisica. Scienza ironica per eccellenza, che corrisponde a una condizione in cui le cose arrivano contemporaneamente a uno stadio parossistico e a uno stadio parodistico" (Baudrillard 2006: 72). L'ironia della patafisica, questa la sua potenza, è *reversibile*. Come sottolinea Latouche, Baudrillard non intende esclusivamente una reversibilità fisica (azione = reazione) ma in primo luogo una proprietà del linguaggio (Latouche 2016: 44). Di fatto, Baudrillard immagina di trasferire la potenza dei giochi linguistici all'interno dei fenomeni sociali: anagramma, palindromo, acrostico, inversione, rima ecc. Su tutte, però, la *metalessi*, ovvero la sovversione delle *cause* con gli *effetti*. Baudrillard tenta di dimostrare, e solo una certa sovversione ironica del linguaggio sarebbe in grado di metterlo in luce, come la proliferazione simulacrale lavori segretamente contro se stessa: "La simulazione, proprio in quanto eccessiva e parodistica, non si batte con l'analisi critica, ma con un surplus di ironia e parodia; esattamente perché la simulazione tende *motu proprio* al parossismo" (Gurisatti 2012: 244).

Essere immersi in questa viralità del mondo e, contemporaneamente, essere in contropiede. Questa è la postura *diversamente situazionista* di Baudrillard: "sono piuttosto per un pensiero che entra nella regola del gioco del mondo, perché giocando un altro gioco non avrebbe più presa, un pensiero che ne accelera il corso, lo fa precipitare – nel senso letterale del termine – verso la sua fine" (Baudrillard 2003b: 107). Quale fine? Animato da uno spirito ironicamente *accelerazionista*, Baudrillard sottolinea come la realtà stessa, nel suo divenire integralmente simulatrice, non faccia che rimandare al suo *ordine ironico*: "Giunta allo stadio parossistico (proprio prima della fine, come indica il suo nome), [la realtà] precipita anch'essa nello stadio parodico – essendo l'ironia, la parodia, l'ultimo bagliore che la realtà ci manda prima di sparire, l'ultimo segno che l'oggetto ci manda dal fondo del suo segreto" (Baudrillard 2012: 34). Esattamente come per Jesi, al fondo della *strategia patafisica e metaleptica* di Baudrillard c'è la consapevolezza che il sistema mediale del tardo-capitalismo neoliberista non pos-

sa essere affrontato direttamente³. Ma laddove per Jesi il comando è quello di non provare a decapitare la macchina poiché, come l'*Idra*, essa si ripresenta con due teste – e pertanto va attaccata solo la situazione che la rende produttiva – (Jesi 2014: 116), per Baudrillard, metalepticamente, potremmo dire che l'idra moltiplica le sue teste affinché noi possiamo tagliarne una. È questo aspetto carnevalesco del nemico a dover esser posto di fronte a uno specchio, per farlo ridere di se stesso.

Se a cavallo tra la fine del XX e i primi anni del XXI secolo Baudrillard individuava nell'ironia l'ultima valida strategia rivoluzionaria contro la *società dei simulacri*, a partire dagli anni Dieci appare nelle nostre vite virtuali uno strano oggetto che, qui proviamo a sostenere, pare esser stato in grado di incapsulare e disattivare tale potere: il *meme*. La nascita del termine è da ricondurre al celebre testo *Il gene egoista* (1976) di Richard Dawkins, ma ben presto si dota di vita propria, fagocitato e digerito culturalmente fino ad assumere una nuova veste semantica. Un meme è, nella sua originaria accezione "tutto ciò che nella cultura si replica" (Lolli 2020: 25). Corrispettivo culturale del *gene*, il meme è l'unità minima di trasmissione di simboli, idee e comportamenti. La mitologia, ad esempio, si offre in modo ottimale a una scomposizione in *memi*, ovvero singoli blocchi narrativi le cui strutture si trasmettono per contagio, mantenendo i loro *pattern* strutturali ma differenziandosi di volta in volta per contesto, ambientazione, personaggi ecc. La rivoluzione semantica del concetto di meme macchinata dal web ha mantenuto alcuni elementi fondamentali della sua originaria definizione, ovvero la virulenta trasmissibilità e la ricorsività della sua struttura costitutiva. Per gli *internauti*, un meme era ed è un'immagine, una *gif* o un video che circola in modo virale sulle piattaforme social e sui blog, venendo adattato a differenti contesti e situazioni ma mantenendo per lo più inalterata la sua struttura. Aspetto cruciale del meme, in questa sede il suo aspetto più importante, è la sua natura forte-

³ Confrontando il posizionamento di Baudrillard rispetto ad altri pensieri dissidenti dei suoi anni, Latouche scrive: "C'è un nesso tra le posizioni di Baudrillard e quelle sostenute da Toni Negri e Michael Hardt? Per gli autori di *Impero*, la globalizzazione non deve essere combattuta ma spinta all'estremo, cosa che porterà all'implosione del sistema e all'avvento del comunismo sognato. Dunque Negri e Hardt condannano, e in questo sembrano concordare con Baudrillard, ogni forma di contestazione frontale della globalizzazione [...]. Il progetto politico di Negri e Hardt tuttavia è molto lontano dall'utopia paradossale delineata da Baudrillard. Questa infatti non permette di disegnare i contorni di un altro mondo possibile, contrariamente a ciò che fanno Negri e Hardt definendo un progetto collettivo di emancipazione" (Latouche 2021: 180-1).

mente ironica o, come spesso definita negli ultimi anni, *post-ironica*⁴: definizione che testimonia un tentativo di mettere in luce un oltrepassamento dell'ironia, della "*permutatio ex contrario ducta*, cambiamento [di senso] ottenuto dal contrario" (Mortara Garavelli 1988: 166). Il prefisso 'post-', di cui certamente un qualsiasi iniziato alla dimensione esoterica e meno superficiale del meme comprende a colpo d'occhio, non restituisce, tuttavia, la reale portata epocale di tale intensificazione. Ciò con cui abbiamo a che fare, riteniamo, è piuttosto un'autoimmunitaria forma di *incorporamento* dell'ironia come strategia o, utilizzando le parole di Žižek, un ripresentarsi dell'ideologia, del *Grande Altro*, sotto mentite spoglie: "se c'è un'esperienza ideologica allo stato puro, al livello zero, essa si verifica nel momento in cui adottiamo un atteggiamento di distanza ironica, e ridiamo delle sciocchezze in cui siamo pronti a credere; è in questo momento di riso liberatorio, quando guardiamo con scherno all'assurdità della nostra fede, che diveniamo puri soggetti dell'ideologia, che l'ideologia esercita la più forte presa su di noi" (Žižek 2011: 22-3).

Oggetto di ricerca conteso oggi sia dall'estetica che dalla politica – come testimoniano i due testi di Tanni (*Memestetica*) e Lolli (*La guerra dei Meme*) – il meme ha contagiato, come un *virus*, i luoghi virtuali entro i quali quotidianamente ci intratteniamo. Il nesso tra ironia e viralità, ben al di là di una mera contingenza, è alla base di ciò che ha determinato la nascita di una nuova forma di partecipazione politica collettiva: "Parrebbe evidente, dunque, che la dimensione pragmatica dell'ironia sia la sua stessa viralità: un messaggio ironico (l'inatteso atteso) è costituzionalmente virale, apre orizzonti di sensatezza laddove è possibile che siano condivisi. In tal senso, la strategia dell'ironia nel web ha una connotazione profondamente politica" (Finocchi 2016: 16). La giuntura tra estetica e politica espressa nei nostri scherzi memetici si basa su un assunto che in questa sede cercheremo di decostruire: il meme, codificando un'inedita e originale semiotica, sarebbe la ricostituzione dello spazio simbolico all'interno del virtuale; spazio entro il quale il senso di partecipazione politica, traslandosi, andrebbe incontro a una sua sistematica riconfigurazione. Attraverso la lucida e disincantata prospettiva baudrillardiana è possibile mettere in luce il fattore miope di questa concezione.

⁴ Piuttosto che l'espressione di una distanza e un'inversione nei confronti dell'oggetto del discorso assunto in modo sarcastico, post-ironico è quel discorso che in modo ambiguo si riavvicina a ciò che apparentemente critica. Un'interiorizzazione dell'ironia tale da far risultare il discorso, seppure ancora sarcastico, indistinguibile dalla sincerità.

La rottura del patto di referenzialità, o in altre parole, il collasso della trama simbolica operato dai *simulacri* non è indagabile in quanto semplice sostituzione dell'ordine simbolico. Piuttosto, "il simulacro prende sì il posto del simbolo, ma all'interno della medesima struttura di commercio di senso con il mondo. Più precisamente, la de-simbolizzazione si manifesta come *massima istanza simbolica*" (Cardone 2023: 109). Pertanto, l'idea di una ricostruzione di un tessuto simbolico traslato, entro cui il politico troverebbe una nuova domiciliazione attraverso la nascita di un'inedita e ironica semiotica, resta vittima di una ben occultata *logica reazionaria*. Piuttosto che il segno ricostituente del politico, il meme è la più sfavillante icona della sua rovina e del suo inabissamento. Una cancrena simbolica con la funzione di scimmiettare il tessuto dello scambio politico, spacciandolo come restauro progressista.

L'idea di una *modifica* della trama simbolica gioca un ruolo di prim'ordine in ciò che qui tentiamo di mettere a fuoco come *incorporamento* della strategia ironica. Rispetto a ciò che Baudrillard ha provato a pensare dell'ironia, il meme non è semplicemente un differente che manifesta il medesimo carattere o lo stesso stile. Piuttosto, sembra possibile ridefinirlo attraverso gli schemi di un paradigma immunologico: per non lasciarsi annientare, la macchina permette l'introduzione di una minima parte del potere ironico sovversivo, immunizzandosi dal suo stesso male e riconvertendo l'ironia in uno strumento genuinamente de-realizzante e de-simbolizzante – che per inciso vuol dire – in grado di decretare ironicamente la sua massima istanza simbolica. In questo modo l'ironia serve a correre ai ripari dal divenir ironica della realtà stessa. Pur non sapendo nulla della natura dei meme, sul tragico destino dell'ironia e in modo premonitore così Baudrillard proferiva durante una conferenza: "Questo è lo stato delle cose. Dove il sistema ha fatto man bassa di tutti i dispositivi di simulazione, di parodia, di ironia, di autoderisione – di tutto il negativo e del pensiero critico –, non lasciando a quest'ultimo altro che il fantasma della verità" (Baudrillard 2024: 83).

La strategia è ben nota; lungo la loro trentennale collaborazione Deleuze e Guattari ci hanno già messi in guardia sulla capacità del capitalismo di contenere, inglobare e rovesciare il segno delle sue crisi, riassorbendo in modo cicatriziale ogni strategia rivoluzionaria.

2. Memeficare il mondo

Come già noto a partire dalle analisi di Agamben, il mondo ha attraversato, per mezzo di una spinta spettacolarizzante, un processo di totale *museificazione*. Il museo, il cui termine per Agamben non designa più una specifica istituzione ma il grande processo che istituzionalizza il mondo nella funzione della sua in-adoperabilità (Agamben 2005: 94-6), è lo stesso mondo con il quale abbiamo quotidianamente a che fare. Nel divenir-museo del mondo, gli eventi e i loro oggetti giungono a noi in una guaina defunzionalizzante che le preclude al nostro utilizzo, depurando le nostre prassi (Boni 2014: 145). Tuttavia, se la *teca* è un dispositivo delimitante che opera la tracciatura di confini – e nel farlo sarebbe anche in grado di mettere in moto forme di alienazione –, lo stadio *virale* dei simulacri – di cui il meme fa da grande reggente – sembra aprire a una differente situazione. O meglio, proveremo a definire la nascita dei giochi memetici come una risposta immunitaria al divenire immagine e museo da parte del mondo.

In *Infanzia e storia*, Agamben analizza come i bambini siano in grado di trasformare qualsiasi anticaglia in un *giocattolo* attraverso un processo di *miniaturizzazione* che consegna al rito del gioco qualsiasi oggetto appartenete alla sfera dell'uso:

Ma qual è, allora, l'essenza del giocattolo? Il carattere essenziale del giocattolo-l'unico, se ben si riflette, che possa distinguerlo dagli altri oggetti, - è qualcosa di singolare, che può essere colto solo nella dimensione temporale di un «una volta» e di un «ora non più». [...] Il giocattolo è ciò che ha appartenuto- una volta, ora non più- alla sfera del sacro o a quella pratico-economica. Ma, se questo è vero, l'essenza del giocattolo è, allora, qualcosa di eminentemente storico: essa è anzi, per così dire, lo Storico allo stato puro. (Agamben 2001: 73-4)

Profanando e miniaturizzando un oggetto prelevato dal suo contesto storico, il bambino, inconsapevolmente nei più autentici panni del *materialista storico*, fa del suo giocattolo una testimonianza della storia. Ancor più che un monumento o un oggetto d'antiquariato, è il giocattolo a lasciar cogliere la temporalità nel suo puro valore differenziale. La *miniaturizzazione*, o ciò che permette di godere della temporalità in un frammento, è secondo Agamben la *cifra stessa della storia* (Agamben 2001: 75). Ora, se disponendo del suo giocattolo e giocando al gioco della profanazione il bambino è in grado di costituire la storia – per Eraclito, ci dice Agamben, *aion* o il tempo nel suo carattere originario, figura come un bambino che

gioca con i dadi – che tipo di gioco è quello che eseguiamo all’interno dei nostri giochi memetici?

Per far fronte alla musealizzazione del mondo e al rigido sistema per il quale l’*Evento*, pur avendo le qualità del suo stesso accadere, viene continuamente trattenuto da un rigido *sciopero degli eventi* promosso dall’integrale copertura e anticipazione mediatica (Baudrillard 1997), abbiamo dunque prodotto una contro-strategia autoimmunitaria: siamo divenuti *macchine memeficanti*. In modo speculare al bambino e nel bel mezzo dello sciopero della storia, adoperiamo nei nostri giochi i brandelli e le rovine della nostra epoca. I nostri giocattoli sono frammenti di eventi che vediamo scorrere sugli schermi dei nostri dispositivi con la velocità di un sorriso, incapaci di lasciarli accadere. Se tutto ci perviene nella sua forma simulacrale-spettacolare, la risposta autoimmunitaria che la nostra epoca ha generato è il *gioco memetico*: la miniaturizzazione ironica di quanto storicamente non siamo in grado di incontrare. La *macchina memeficante* qual è il soggetto nella società occidentale tardo-capitalista contemporanea, ben lontano dall’essere colui che incarna patafisicamente e metaletticamente il compito di *bucare* il simulacro, è colui che per immunizzarsi dalla sua epocale e strutturale impossibilità si lega con un doppio nodo alla medesima catena, occultandola in uno scherzo; colui che *memifica* il mondo per evitare di discutere i termini della sua liquidazione. Il meme allora, piuttosto che il *segno* che ricostituisce e trasla lo spazio simbolico, è la funzionale e camuffata icona del suo disastro, il giocattolo con il quale ci intratteniamo sul bordo della fine della storia.

La contro-strategia memetica perdura in ragione della sua struttura, o ciò che le consente d’essere uno *scherzo infinito*. Com’è noto, la vita di un meme attraversa differenti stadi. Nasce in una dimensione esoterica, fase in cui la chiave interpretativa è custodita da un gruppo ristretto di adepti. Una seconda fase virulenta trasporta il meme all’interno di nuovi spazi virtuali e pubblici. Qui avviene il processo di *normificazione*, ovvero il meme diviene leggibile da parte dei *normie*, coloro che non sono iniziati e non hanno una padronanza linguistica profonda delle strutture memetiche (Lolli 2020: 123-4). Giunto in uno spazio *essoterico*, il meme va incontro alla sua massima circolazione, acciuffato in una spirale commerciale che capitalizza il suo potere ironico e lo trasforma in un *gadget*: “I meme possono, a oggi, essere usati come lingua comprensibile in un ambiente che non ammette errori: il mercato. Stando così le cose, la battaglia contro la normificazione dei meme può considerarsi perduta” (Lolli 2020: 123). Dopodiché il meme muore, rimpiazzato dal suo virale successore: *‘una volta’* e *‘ora non più’*. In questa infinita circolarità ciò che si reitera è il processo, che

ponendo l'ironia pre-incorporata e neutralizzata alla sua matrice è in grado di bandire in esilio lo spettro epocale che infesta le nostre vite.

La concezione politica degli spazi virtuali-memetici – che per noi silenziosamente e ingenuamente opera in accordo al totalizzante processo di de-realizzazione –, rievocando l'*aut-aut* benjaminiano tra un'*estetizzazione della vita* attraverso l'arte e una *politicizzazione dell'arte*, ha necessità di riconfigurare un *gioco delle parti politiche*. In tal senso è soprattutto ciò che è politicamente orientato a sinistra a ritenere di dover contrastare e scalzare la *destra memetica*. Vero è che le maggiori officine di meme – come il forum *4chan*, spesso definito come il grande baluardo dell'*alt-right wing* americana – sono risaputamente frequentate da utenti di estrema destra. Noto è il motto "*left can't meme*" secondo il quale la sinistra non sarebbe mai davvero in grado di produrre meme politici abilitati all'alterazione della *Realpolitik* degli stati. Si tratterebbe allora di un gioco estetico-ironico grazie al quale il fascista si nasconde in bella vista "per diffondere opinioni fasciste senza essere mai davvero responsabile. Un fascismo ironico che è diventato fascismo reale" (Lolli 2020: 164). L'obiettivo strategico è il non lasciare i meme alle destre e ingaggiare una battaglia politica sul medesimo terreno, una guerra le cui armi, oltre ogni immaginazione kittleriana⁵, sono estetico-mediali in una modalità inedita.

Pur comprendendone le motivazioni, riteniamo che la *guerra dei meme* non pensi le sue sovrastrutture. La tensione teleologica che permea entrambi gli schieramenti, poiché strettamente legati all'idea di un campo d'azione politico, è quella di un'*ecologia dello spazio simbolico virtuale*, ovvero una pulizia ideologica che non problematizza la stessa cornice che la contiene e la dispone. Sul tema dell'ecologia Baudrillard sottolineava come essa sia fondata su "una sparizione dei dati naturali. Tutto ciò che è natura o naturale deve essere eliminato per costruire un mondo perfettamente artificiale in cui gli spazi naturali diventano delle 'riserve' a loro volta artificialmente protette" (Baudrillard 2003c: 57). L'ecologia, in quanto *astuzia del sistema*, è per Baudrillard la costruzione di una bolla simu-

⁵ Il filosofo dei media Friedrich Kittler riteneva che la guerra fosse il motore determinante della storia dei media, l'apriori storico dei media moderni. Kittler giunge a sostenere che sono le guerre ad aver permesso alle tecnologie mediali di evolversi in modo vertiginoso. Definendo gli scontri bellici il testo chiaro della storia, Kittler osserva come solo la guerra sia in grado di rendere palese non solo le strutture di una determinata tecnologia, ma anche la sua stretta necessità. In modo esemplare, è la vulnerabilità dei cavi che consentono le comunicazioni ad aver spinto, in ambito militare, alla produzione di tecnologie wireless.

lacrale – costruita con gli stessi materiali *esplosi*⁶ del simbolico – che relega l’oggetto naturale al di fuori della prassi: “L’ecologia, la qualità della vita, la lotta contro l’inquinamento – che fanno parte del *credo* della sinistra – non sono dei terreni di lotta contro il capitale, bensì mezzi che ne accelerano la ristrutturazione” (Baudrillard 2001: 275). Allo stesso modo, riteniamo, una concezione ecologica dei giochi memetici, e dunque della nuova trama simbolica virtuale, ha l’unico effetto di reiterare il medesimo tranello. Mentre si tenta essotericamente di ripulire lo spazio simbolico dall’inquinamento fascista, esotericamente lo si consegna alla piaga della sua disfatta simulacrale. In questo modo, i giochi della *macchina memeficante* codificano una prassi al di là delle coordinate politiche benjaminiane: l’estetizzazione della vita e la politicizzazione dell’opera devono obbedire al medesimo ordine simulacrale; posture in *convergente disaccordo* di due guardiani schiavi di un’unica torre del potere.

Seppure pregno delle più genuine intenzioni politiche, il meme è un *replicatore mimetico* con l’unico scopo di moltiplicare il medesimo, il positivo con il positivo: il marchio di fabbrica di una *dialettica negata*. L’ultima degenerazione di un “gigantesco dispositivo di simulazione, di violenza mimetica in cui si esauriscono sia le culture indigene che quella occidentale” (Baudrillard 2024: 49-50).

3. Il meme e il complotto: come poter dire un trauma senza nome?

I luoghi di fabbricazione dei meme coincidono spesso con gli spazi di costituzione delle *teorie cospirazioniste*. Meme e complottismi sono spesso accorpati come fenomeni che si spalleggiano l’un l’altro attraverso un prestito di caratteristiche: il meme offre viralità e semiotica; il complotto, il corpo della narrazione da diffondere come un virus. Tuttavia, qui proveremo a sostenere, la circolazione virale, la costruzione narrativa e il gioco

⁶ La distinzione tra esplosione e implosione non è per Baudrillard indifferente ma dirimente: “Tutto il processo è affetto da una violenza che è appena iniziata, violenza orbitale e nucleare, di risucchio e di fascinazione, violenza del vuoto...L’implosione non può essere per noi, oggi, che violenta e catastrofica, perché essa è il risultato dello scacco del sistema di esplosione e di espansione orientata che da qualche secolo è stata il nostro in Occidente” (Baudrillard 1978: 65). Come sottolinea Latouche, “L’ironia suprema è dunque il passaggio dall’esplosione all’implosione del sistema. [...] Tutta la tradizione rivoluzionaria vede il cambiamento del sistema, la rivoluzione, come un prodotto di esplosione (di contraddizioni). Il compito del militante è di provocare o accelerare questa esplosione” (Latouche 2021: 179-80).

memetico che presiedono al dilagare della cospirazione nella sua età dell'oro, muovono uno scacco disattivante e incorporante rispetto a un'urgenza strettamente legata a un comune e spettrale *sentire* della nostra epoca.

Come osserva Jameson, il complotto non è che la “mappatura cognitiva delle persone comuni nell’era postmoderna; è una figura degradata della logica totale del capitale, un tentativo disperato di rappresentare il sistema di quest’ultimo, il cui fallimento è segnato dal suo scivolare in puro tema e contenuto” (Jameson 1988: 356). Questo passaggio di Jameson dice due cose importanti sulle quali vale la pena sostare. In primo luogo, il complottismo è il prodotto di un collasso politico e sociale messo in moto dal capitalismo; in secondo luogo, dopo l’implosione di tutte le narrazioni, il complottismo sorge come necessità di colmare un vuoto narrativo, di dare un nome e un volto al vuoto in cui le nostre vite sono iscritte, ma “che finisce per scovare società segrete e segreti agenti, anziché confrontarsi con i veri oppressori” (Di Cesare 2021: 77). Il complottismo è allora, come sottolinea Di Cesare, un problema politico che non riguarda tanto la verità, quanto il potere (Di Cesare 2021: 10). Ora, è esattamente la natura dei rapporti tra potere e narrazioni cospirazioniste a dover essere messo in luce, e tenteremo di farlo seguendo la medesima linea fin qui assunta, a suo modo *impolitica* e ironicamente disincantata. Proponiamo una lettura che taglia l’intricato nodo di Gordio che lega estetica e politica in favore della prima, ovvero non screditando l’irregolare percepire gli schemi delle nostre vite con sospetto, ma dando credito al fondo originario delle sue più infuocate urgenze: se “Il complotto è la forma in cui oggi intendiamo il mondo e lo abitiamo” (Di Cesare 2021: 25), questo modo di abitare e sentire il mondo è in cima al nostro ordine del giorno.

Non possiamo negare che l’operazione di marcatura complottista di qualsivoglia dissenso possa essere utilizzata come arma politica; non altro che la manipolazione di un sofisticato dispositivo *anti-complottista* intrecciato con le origini del neoliberalismo e al suo dogma “*There is no alternative*”, introdotto anche negli ambienti di sinistra, sia accademici che non (Lello 2024: 13-6). Allo stesso modo, e forse meno sottotraccia, il complottismo è vittima di quel meccanismo di cattura ideologica, in particolar modo operato dalle destre, che fomenta facile consenso e irretisce il senso critico delle masse. Come sostiene Mizzau, laddove gli studi politici tendono a partire dal presupposto che le teorie del complotto siano fenomeni reattivi alle società neoliberali, dovremmo piuttosto intendere il cospirazionismo, al contrario, come espressione diretta del neoliberalismo, e la macchina comunicativa neoliberale come strumento di promozione del-

la *cultura di destra* (Mizzau 2024). In questo senso, il complottismo sarebbe la diretta manifestazione residuale di ciò che persiste della nera macchina mitologica dell'estrema destra, riconvertita in modo spettacolare – come nuova forma di *estetizzazione della vita* promossa da nuovi apparati di riproducibilità tecnica e di comunicazione – nella sua variabile contemporanea neoliberale.

Se non possiamo che concordare sul fatto che i complottismi siano la grezza materia prima della macchina comunicativa neoliberale, non siamo persuasi dall'idea che essa sia un diretto ed esclusivo veicolo di trasmissione della cultura di destra. Il nesso di fondo che contestiamo è quello secondo il quale il commercio simbolico con la morte, che appartiene costitutivamente alla macchina mitologica della destra, si sarebbe incanalato in una nuova guisa: problema che riteniamo, allo stato attuale delle cose, a noi non pertinente. È il male stesso ad essere stato bandito. Spossessati di tutto il *negativo*, abbiamo a che fare con una *positività esponenziale* per mezzo della quale è l'atto stesso del sacrificio ad esser stato sacrificato, *la morte a morire*; un'integrale impossibilità di dare e restituire – perfino la vita stessa – a partire dal fatto che tutto ci è stato donato senza riserva, in modo scandaloso e senza residui⁷. Ancora una volta, non possiamo più vivere nell'illusione dei pericoli del simbolico laddove di quest'ultimo è proprio tutto l'illusorio ad essere esploso oltre ogni calcolabile pericolo. Inoltre, come sottolinea Di Cesare,

Si può parlare solo di «cultura di destra»? Evidentemente no. Sarebbe più giusto inquadrare la macchina mitologica in una più ampia cultura nostalgica e passatista, profondamente reazionaria perché reagisce non solo all'ignoto del presente, ma anche alla penuria di mezzi interpretativi che aiutino a leggere il mondo. Incapace di elaborare nuove coordinate, questa cultura si accontenta di vecchio cibo rimasticato. Può valere anche a sinistra. Il mito del complotto, che sopravvive in modo così pervasivo, non è allora propriamente un mito, bensì l'esito della macchina, o meglio, del dispositivo mitologico. La rete stesa sul mondo, che lo avvolge e lo avvolge, non ha solo la metallica asetticità della tecnica, ma si ravviva anche grazie alla carne morta della mitologia. È questa alchimia che ne costituisce la gravità mortifera. (Di Cesare 2021: 39)

⁷ Baudrillard amava ricordare una parabola di Arthur Clarke secondo la quale il mondo sarebbe finito quando una comunità di monaci tibetani avrebbe terminato di trascrivere i nove miliardi di nomi di Dio. Ma per velocizzare il lavoro essi hanno chiamato dei tecnici informatici: i computer hanno portato a termine il lavoro in un mese, compiendo il destino del mondo con le tempistiche di una simulazione. In questo modo la fine è vissuta in tempo reale e, pertanto, non è vissuta: il codice ha annullato qualsiasi forma di parusia poiché non si può attendere ciò che è già pervenuto.

I rapporti tra comunicazione neoliberale e cospirazionismo sono più complessi di quanto una lettura legata ai posizionamenti politici possa suggerire. Il complotto è sì la maschera che il vuoto di potere indossa per occultare il suo stesso vuoto, ma al di là e a favore di ogni postura politica: è di fattura sovrastrutturale e impolitica.

Provando a smarcarci dalla lettura di Di Cesare, riteniamo che la macchina mitologica, alla quale i complottismi pure si agganciano, intervenga solo *après coup*, e che non operi alle sue fondamenta generative⁸. Come scrive Benveniste,

La potenza dell'atto sacro risiede precisamente nella congiunzione del mito che enuncia la storia e del rito che la riproduce. Se a questo schema noi paragoniamo quello del gioco, la differenza appare essenziale: nel gioco, solo il rito sopravvive, e non si conserva che la forma del dramma sacro, in cui ogni cosa è di volta in volta posta daccapo. Ma è stato dimenticato o abolito il mito, l'affabulazione in parole pregnanti che conferisce agli atti il loro senso e la loro efficacia. (Benveniste 1947: 65)

Se nel gioco – e qui di giochi memetici discutiamo – è a lavoro non altro che un *rito* che reitera il processo vuoto emanato da un mito assente e collassato, allora realmente reazionario ci sembra quell'orientamento che fa dei giochi narrativi dei cospiratori una mera riapparizione della macchina mitologica (di qualunque provenienza politica). Il mostro con il quale abbiamo a che fare non ha il suo luogo natio negli antichi schemi, ma sa bene come abitarli.

Il complotto produce narrazioni aberranti per nominare una *condizione innominabile*. Ma la narrazione stessa è ciò che il sistema neoliberale promuove con il solo fine di mantenere innominabile la condizione che pure l'ha generata, *abortendosi*. Ciò che dei complottismi non viene sufficientemente messo a fuoco è come al suo *grado zero*, ovvero quando non hanno già assunto la loro forma narrativa, essi incarnino la più pura e genuina percezione delle storture del sistema capitalista e neoliberale. Nella dimensione embrionale del complotto il dissenso brucia, e brucia in quanto sprovvisto di parole e di immagini. Un puro sentire intollerabile che in quanto svuotato di contenuto e narrazione è in grado di posare lo sguardo sull'assurda e ironica forma carnevalesca del sistema. Allora, ogni

⁸ Scrive Agamben (2021: 78), "Rito e gioco appaiono piuttosto come due tendenze operanti in ogni società, che non riescono però mai a eliminarsi a vicenda e che, pur prevalendo l'una sull'altra in misura diversa, lasciano sempre sussistere uno scarto differenziale fra diacronia e sincronia".

teoria della cospirazione non può che agire da disinnescio per questa sua condizione muta, un suo *incantato differimento*. Il tentativo di tradurre in parole, visioni e schemi questo sentire largamente condiviso nella nostra epoca non è che la costruzione – ben accolta dalla macchina delle comunicazioni simulacrali – di una narrazione che, nel suo costituirsi, mina le sue stesse fondamenta: una tela di Penelope che nello stesso atto di farsi, si disfa. Il complotto va congenitamente incontro alla sua disattivazione; il dispositivo complottista e quello anti-complottista non sono che due declinazioni di un medesimo meccanismo con l'unico fine di tenere in catene una percezione traumatica epocale comunicabile. Sia nelle sue più fortunate progressioni che nel più totale discredito, il complotto è sempre trionfante perché piuttosto che incarnare la crisi del sistema, esso fa da vizio di forma patogeno e autoimmunitario. Il sistema capitalista neoliberale, allora, ci concede di cospirare, nelle forme più bizzarre. Concede di crederci troppo o non crederci affatto e screditare quegli altri; non avrà alcuna importanza. Nel gioco di costruzioni e decostruzioni è il gioco stesso a sopravvivere.

Quale ruolo gioca il meme in questo processo? Il momento di memeficazione declina l'ironia su differenti livelli. In primo luogo, concedendo al complotto le sue strutture, consentendone l'apparire e la circolazione. Ma *apparizione* e *circolazione* saranno il nome e il cognome all'appello degli esiliati: il cospiratore cospira segretamente contro sé stesso. Il meme, allo stesso tempo, consente l'apparire della comunità contrapposta, che su un secondo livello e ancora per mezzo della medesima ironia tenterà di attaccarne la narrativa. Nel consenso e nel dissenso il meme *trattiene elargendo*, in un singolo colpo. Nei giochi mostruosi memetico-cospirazionisti della nostra epoca non è solo il mondo a sparire, ma la nostra stessa possibilità di reclamarlo.

Come poter dire, allora, un trauma senza nome? Mizzau scrive che "il complotto è ciò che rimane della congiura nell'epoca della fine del giuramento" (Mizzau 2024: 135). Ipotesi *sconcertante*, alla quale vorremmo controproporre un'alternativa degna della sovrastruttura epocale e impolitica alla quale in queste pagine stiamo tentando di fare riferimento. Baudrillard sosteneva che il gigantesco sistema simulacrale e simulativo, giunto al suo stadio virtuale, ha compiuto un *delitto perfetto* ai danni della realtà: "Né i moventi né gli autori hanno potuto essere scoperti, e il cadavere del reale non è mai stato ritrovato" (Baudrillard 1994: 3). Ma come ci insegna Derrida, quando i congiurati, riuscendo nei loro delitti, si preoccupano di occultare il cadavere e di eliminare la possibilità di fare i conti con esso, ecco che *uno spettro torna per infestare*. L'accurata attenzione dei congiu-

rati e la scomparsa del cadavere provocano una non calcolabile forma di *attenzione indesiderata*: “Dal momento che una tale congiura insiste oggi, con un consenso assordante, perché, essa dice, ciò che è davvero morto resti morto per davvero, ecco che risveglia il sospetto. Ci risveglia laddove vorrebbe addormentarci. Vigilanza, allora: forse il cadavere non è così morto, così semplicemente morto, come la congiura tenta di farci credere. Lo scomparso appare sempre *qui*, e la sua apparizione non è nulla” (Derrida 1994: 124-5). Che ne è oggi della congiura? Certamente non possiamo intenderla nel senso di “un patto, una relazione tra uomini sigillata da un giuramento”, ma potremmo intenderla ancora nel suo essere “diretta contro l’ordine politico o giuridico stabilito” (Mizzau 2024: 135). Ciò che sosteniamo è che se certamente siamo nell’epoca della fine delle congiure politiche, siamo precisamente i posteri della congiura *contro* la politica. Se il soggetto congiurante è un mimetico e processuale ripetitore di segni, le vittime sono il reale, il simbolico e il politico *tout court*. Ma a seguito del mancato ritrovamento dei loro corpi – questo è l’*aspetto perfettivo* del delitto, ossia la sua stessa *imperfezione* – ecco sorgere lo strisciante sentire spettrale della nostra epoca, il complotto al suo *grado zero*, prima di qualsivoglia narrazione o gioco memetico: questo è lo *spettro* che ogni complotto, costruendo la sua narrazione, riduce al silenzio. Sotto questa luce, la cospirazione non sarebbe più l’immagine rovesciata e collassata della congiura, ma il prodotto patogeno della sua più radicale attualizzazione.

Al termine di queste pagine vogliamo sottolineare come questo puro sentire spettrale si presenti con la necessità di una rigorosa presa in carico da parte dell’*estetica*, e come al cuore di questa operazione siano in gioco le salme del politico e del simbolico. Il compito che questa *estetica* ha l’onere di assumere è la ricerca *hauntologica* di tutte le manifestazioni spettrali, prima di ogni cattura, prima di ogni gioco spettacolare e immunizzante: prima di divenire intrattenimento. Auspichiamo l’epoca di una *estetica d’urgenza* per la quale un sano *demonismo impolitico* si prenda cura di tutto ciò che pretende di sfuggire all’anestetizzante e carnevalesco *pneuma* che mortifica la vita tardocapitalista neoliberale. Se è vero che il complotto è la forma in cui oggi intendiamo il mondo e lo abitiamo, allora non ci resta che infestarlo attraverso il nostro epocale e specifico *patire*. Ma come disattiveremo i giochi delle macchine memeficanti? Come affronteremo le nuove teste dell’Idra che ci porgono il collo? Diremo loro, una volta in più: *non siamo qui per intrattenervi*.

Bibliografia

- Agamben, G., *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Torino, Einaudi, 2001.
- Agamben, G., *Profanazioni*, Milano, Nottetempo, 2005.
- Baudrillard, J., *All'ombra delle maggioranze silenziose, ovvero la morte del sociale* (1978), tr. it. M. Camici, Bologna, Cappelli, 1978.
- Baudrillard, J., *Le strategie fatali* (1983), tr. it. S. D'Alessandro, Milano, Feltrinelli, 1984.
- Baudrillard J., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1995), tr. it. G. Piana, Milano, Raffaello Cortina, 1996.
- Baudrillard, J., *L'illusione della fine. O lo sciopero degli eventi* (1993), tr. it. A. Serra, Milano, Anabasi Edizioni, 1997.
- Baudrillard, J., *Le ludique et le policier (et autre textes parus dans Utopie 1967/78)*, Paris, Sens et Tonka, 2001.
- Baudrillard, J., *Cool memories. Diari 1980-1990* (1990), tr. it. A. Cossu, Milano, SugarCo, 2002.
- Baudrillard, J., *L'estetica della disillusione* (1997), in V. Valentini (a cura di), *Le storie del video*, tr. it. M. Formenti, Milano, Bulzoni Editore, 2003a, pp. 141-56.
- Baudrillard, J., *D'un frangment l'autre. Entretiens avec François L'Yonnet*, Paris, Albin Michel, 2003b.
- Baudrillard, J., Nouvel, J., *Architettura e nulla. Oggetti singolari* (2000), tr. it. C. Volpi, Milano, Mondadori, 2003c.
- Baudrillard, J., *Il patto di lucidità o l'intelligenza del male* (2004), tr. it. A. Serra, Milano, Raffaello Cortina, 2006.
- Baudrillard, J., *La sparizione dell'arte* (1988), tr. it. E. Grazioli, Milano, Abscondita, 2012a.
- Baudrillard, J., *Lo scambio impossibile* (1999), tr. it. L. Saraval, Trieste, Asterios Editore, 2012b.
- Baudrillard, J., *Carnevale e cannibale, ovvero il gioco dell'antagonismo globale* (2004), tr. it. D. Altobelli, Milano, Meltemi, 2024.
- Benveniste, E., *Le jeu et le sacré*, "Deucalion", 2 (1947), pp. 161-7.
- Boni, S., *Homo Comfort*, Milano, Elèuthera, 2014.
- Cardone, L., *La rappresentazione della crisi all'epoca della crisi della rappresentazione*, "Chiasmi International", 25 (2023), pp. 103-17.
- Derrida, J., *Spettri di Marx* (1993), tr. it. G. Chiurazzi, Milano, Raffaello Cortina, 1994.
- Di Cesare, D., *Il complotto al potere*, Torino, Einaudi, 2021.
- Finocchi, R., *Strategie dell'ironia nel web, un'introduzione*, "Carte semiotiche", 3 (2016), pp. 11-9.

Gurisatti, G., *Scacco alla realtà. Dialettica ed estetica della derealizzazione mediatica*, Macerata, Quodlibet, 2012.

Latouche, S., *Baudrillard. O la sovversione attraverso l'ironia*, tr. it. R. Prezzo, Milano, Jaca Book, 2016.

Latouche, S., *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi* (2019), tr. it. F. Grillenzoni, Torino, Bollati Boringhieri, 2021.

Lello, E., *Le teorie del complotto: tra populismo, scientizzazione della politica e disincanto del mondo*, prefazione a M. Amiech, *L'industria del complottismo*, Urbino, Edizioni Malamente, 2024, pp. 9-45.

Lolli, A., *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Firenze, ef-
fequ, 2020.

Mizzau, L., *The conspiracy in the age of the neoliberal machine of communication*, "B@bel", 11 (2024), pp. 131-44.

Mortara Garavelli, B., *Manuale di retorica*, Milano, Bompiani, 1988.

Jameson F., *Cognitive mapping*, in C. Nelson, L. Grossberg (eds.), *Marxism and interpretation of culture*, Urbana, University of Illinois Press, 1988, pp. 347-57.

Jesi, F., *Il tempo della festa*, Roma, Nottetempo, 2014.

Tanni, V., *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero, 2020.

Žižek, S., *Vivere alla fine dei tempi* (2010), tr. it. C. Salzani, Milano, Adriano Salani Editore, 2011.