



Book Review.

Perché la sinistra non impara a usare il meme?

Adorno, videogiochi e Stranger Things di Mike Watson, Maltemi 2022

MARTINA MASULLO*

Come citare / How to cite

Masullo, M. (2025). Book Review. Perché la sinistra non impara a usare il meme? Adorno, videogiochi e Stranger Things di Mike Watson, Maltemi 2022. *Culture e Studi del Sociale*, 10(1), p-p.112-117

Disponibile / Retrieved <http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>

1. Affiliazione Autore / Authors' information

* Phd Student, Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia,

2. Contatti / Authors' contact

* marmasullo@unisa.it

Articolo pubblicato online / Article first published online: Giugno/June 2025



- Peer Reviewed Journal

INDEXED IN
DOAJ

Book Review.
Perché la sinistra non impara a usare il meme?
Adorno, videogiochi e Stranger Things di Mike Watson,
Maltemi 2022

Martina Masullo

Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia

marmasullo@unisa.it

Tracciare una linea continua che tenti di intercettare i tratti caratterizzanti di una generazione – quella dei Millennial – che appare oggi, nelle analisi socio-culturali, così disincantata e rassegnata al crollo delle grandi ideologie non è un’impresa da poco. Raccogliere, poi, a piene mani l’eredità di uno dei padri fondatori della sociologia moderna come Theodor W. Adorno e interpretare alcune delle sue più significative riflessioni alla luce delle dinamiche e dei fenomeni che vengono generati e si muovono all’interno della (nostra) digital society è qualcosa di ancor più ambizioso ed entusiasmante.

Nel suo saggio “Perché la sinistra non impara a usare il meme? Adorno, videogiochi e Stranger Things”, edito da Meltemi, l’autore Mike Watson delinea un chiaro percorso che si orienta tra industria culturale, arte e politica, suddiviso in sette capitoli attraverso cui si impegna a gettare le basi – ma, in verità, vi costruisce sopra diversi piani di confronto – per una comprensione totale dell’universo generazionale dei Millennial che egli definisce cinici, ma allo stesso tempo attraversati da un profondo malessere che ne ha generato, tuttavia, la spinta creativa. Ad aprire il varco alla riflessione di Watson è l’introduzione di Nello Barile dal titolo “Stranger Things come avamposto della Netflix Society” il quale affianca al discorso generazionale una potente e preziosa riflessione sulla funzione culturale di Netflix.

La primissima parte del saggio, quella introduttiva appunto, rappresenta un’imprescindibile punto di partenza per il lavoro di Watson. Barile scrive dell’importanza che hanno assunto le piattaforme di streaming nella nostra vita quotidiana e del ruolo “impattante” che ha avuto Netflix, soprattutto per il modo in cui “interagisce con i valori e i comportamenti sociali”. Tuttavia, Netflix non è solo una piattaforma, ma molto di più: rappresenta la promessa di dare agli utenti – principalmente Millennial e Post Millennial – ciò che vogliono, in un mondo che li ha invece privati di tutto ciò di cui avevano bisogno. Netflix – sostiene Barile – è un brand, un movimento culturale che prende forma nella concezione di Netflix Society.

Non si tratta più – ma è mai stato così? – di un supporto meramente tecnologico che raggruppa una serie di contenuti divisi per genere, ma dell’espressione politica e culturale di un’utopia progressista che si scontra con quella che Bauman ha chiamato retrotopia, un ritorno al passato, che rappresenta poi lo scontro tipico del nostro tempo.

Oltre ai contenuti, su Netflix vengono riprodotti quotidianamente valori, estetiche e visioni che molto hanno a che fare con l'inclusività etnica, la fluidità di genere e la body positivity. Questi valori diventano la base dei contenuti prodotti da Netflix, selezionati attraverso un politically correct che già da sé definisce l'orientamento della piattaforma. Interessante è comprendere in che modo tali principi vengano accolti dai due target generazionali che maggiormente fruiscono dei contenuti di Netflix: la Generazione X, che attraverso la propria controcultura ha provato a cambiare la società e i Millennial che, secondo Barile, "oscillano tra una visione ottimista e funzionale alla società e un'altra depressa e sociopatica".

L'aver agito e il subire divengono, dunque, le attività caratterizzanti dei due segmenti fruitori principali della Netflix Society, dove "subire" racchiude in sé non solo le mancanze della società contemporanea, ma anche una spinta nostalgica verso il passato, quello stesso passato vissuto, invece, in primissima linea dalla Gen X. Gli anni 80 rappresentano l'epoca in cui voler far ritorno, anche per chi non li ha mai vissuti e questa newstalgia a cui fa riferimento Barile, invece, diviene fenomeno di massa che filtra attraverso la maggior parte dei prodotti culturali contemporanei. Il meme, ad esempio, è uno dei prodotti comunicativi tipici della nostra epoca e rappresenta appieno quell'idea di riproducibilità benjaminiana e che si scontra, invece, con il concetto adorniano di astrazione, fortemente legato ad un ideale di purezza artistica difficilmente rintracciabile nella società consumistica contemporanea.

Tuttavia, l'autore si chiede se sia davvero possibile affrontare le sfide del nostro tempo utilizzando il meme e se ad un primo sguardo all'indice i temi di questo saggio appaiono relegati ognuno al proprio capitolo, man mano che si procede con la lettura ci si rende conto che, invece, essi dialogano perfettamente tra di loro, intrecciandosi ed influenzandosi gli uni con gli altri.

Nel primo capitolo, "Stranger Things: arte e politica, un binomio impossibile", Watson riporta sul piano di discussione il concetto di astrazione ed attraverso un brillante e lucido ragionamento lega in un unico, coerente discorso l'arte, la politica e quella pietra miliare della serialità contemporanea che è Stranger Things, inquadrando sempre il tutto all'interno del macro-tema generazionale. Se Stranger Things sa trasmettere così bene che "si è sempre solo o nell'oscurità guardando fuori da essa o nella luce che si sforza di ignorare l'oscurità", è pur vero, parallelamente, che la generazione dei Millennial, privata di quel sogno utopico dei propri predecessori, partecipi molto di più al processo di produzione e ricezione creativa. Come si è detto all'inizio: il malessere profondo che diviene spinta creativa. Meme, selfie, video virali, dunque, acquisiscono il medesimo valore di oggetti culturali, allo stesso modo in cui gli scarabocchi di Will Byers svelano che l'idillio della piccola città immaginaria di Hawkins sia in realtà una falsità. Ognuna di queste azioni, tuttavia, presuppone un grado di identificazione che, ancora una volta, diverge totalmente dalla spinta verso l'astrazione – e dunque verso quel sogno di democrazia culturale - in cui Adorno rintraccia l'unica possibilità di tornare ad una forma di arte pura, distante dal capitalismo del suo "pensiero di identità".

Nel secondo capitolo, "Perché troviamo poca speranza nel sogno generazionale" le riflessioni sulla teoria generazionale si spingono ben oltre il nozionismo e i

didascalici tecnicismi in cui si è soliti imbattersi. Cosa definisce una generazione? Si tratta di una domanda comune per chi si occupa di flussi generazionali e ne studia le reazioni ai fenomeni sociali. Se i romanzi, le riviste, i giornali, le serie tv e internet rappresentano i prodotti fondamentali per la creazione di un senso di identità collettivo, a forgiare più di tutto una generazione sono gli atteggiamenti, le paure e gli stati d'animo, relativi all'età, che derivano dalla sperimentazione di determinati eventi storici.

Dunque, già da qui è possibile intravedere il quadro generale che si sta cercando di mettere insieme. Se il punto di partenza è la teoria generazionale, quello intermedio non può che essere il concetto di nostalgia su cui, inoltre, si basa l'offerta di Netflix in generale e rappresenta la solida base su cui è stata costruita la serie *Stranger Things*. La forza nostalgica che rimane imperante nella generazione Millennial ne rende i suoi membri incapaci di domare il caos perché da esso sono stati troppo protetti, così incanalati nelle nozioni di ordine e nei modelli di "giusto" e "sbagliato" tanto da non riuscire ad accettare l'idea di un ordine naturale degli eventi che è, sostanzialmente, ingiusto. È nell'archetipo del ribelle che la coscienza dei Millennial si assottiglia e si sente insoddisfatta. Ma "allora perché insegnare ai Millennial a trovare conforto nel mito, piuttosto che confrontarsi con il livello di base del caos presente nell'universo?" si domanda l'autore, ma l'interrogativo, a questo punto, non può che divenire collettivo e assordante.

La premessa al terzo capitolo "Perché troviamo poche speranze nel mondo dell'arte" è la volontà di reperire, nei tratti della Generazione Y, le tracce di un percorso spirituale e rivoluzionario iniziato dalle generazioni precedenti e se esso, abbandonato, possa riprendere attraverso la ricerca artistica.

I due canali su cui il discorso intorno all'arte viene costruito sono sempre quelli relativi all'autenticità dell'opera e le sue forme economiche e politiche incarnate dalla figura del gallerista che distrugge il sogno artistico e la sua istintività al di sopra di ogni tecnicismo.

È Jean-Michel Basquiat che, prima di tutti, attraverso la sua arte così istintiva, libera e scevra dalle regole imposte dall'establishment artistico rappresenta quella purezza dell'arte – e Adorno avrebbe concordato pienamente – che si allontana totalmente dal mondo artistico elitario.

Se l'arte è l'espressione di un sogno rivoluzionario, puro e salvifico allora possono esserlo, oggi, anche i media visivi in generale?

L'analisi di Watson è lucida e puntuale e riesce ad intercettare appieno quelli che, nella storia, sono stati i tentativi dei soggetti-artisti di allontanarsi dalle tendenze materialiste e conservatrici tipiche del mondo dell'arte, coloro che hanno attuato nella realtà ciò che Paolo Sorrentino ha saputo raccontare (e deridere) ne *La Grande Bellezza*, premio Oscar nel 2014: l'ipocrisia e la eccessiva esuberanza del mondo dell'arte.

Da Basquiat, l'autore traccia un parallelismo, scontato quanto necessario, fino a Oscar Murillo, probabilmente oggi l'artista Millennial più importante del mondo, che fin da subito ha respinto quelle logiche di mercato che intendevano classificare il suo lavoro con arguzia e cinismo. Murillo, dunque, come Basquiat rappresenta la

speranza adorniana di un ritorno all'arte dell'istinto, astratta e privata dell'elemento dell'autodefinizione. Tuttavia, da un lato viene da riflettere sul fatto che restare fedeli ad uno spirito libero e rivoluzionario appare l'unica strada per mantenere "integra" l'arte, dall'altro, invece, viene da domandarsi quale sia il prezzo da pagare per questa incredibile prova di fedeltà? Se Murillo appartiene alla generazione dei Millennial, Basquiat oggi apparterrebbe a pieno titolo a quella dei Boomer e sarebbe interessante sapere quale potrebbe essere il suo approccio a quell'universo di democrazia visiva e culturale che Internet sta tracciando e che si contrappone all'idea di industria culturale di Adorno.

Nel quarto capitolo, Watson cerca di inquadrare correnti artistiche come post-impressionismo e concettualismo, alla luce delle nuove forme di comunicazione visiva prodotte su Internet e lo fa "Stando al passo con i meme dei gatti", che è anche il titolo del capitolo. L'immagine del gatto è entrata a far parte, negli anni, di un immaginario di massa che rappresenta pienamente il mondo dei social network. Quando nel 1914 Marcel Duchamp dichiarò che un portabottiglie capovolto fosse un'opera d'arte si radicò l'idea che tutto potesse essere arte. È questo l'assunto che si pone alla base della classificazione del meme come prodotto culturale e comunicativo. La riflessione politica che attraversa questo lavoro di Watson possiede una premessa: perché la sinistra non impara a usare il meme?

Se è vero che i meme, per natura, si sviluppano in maniera organica, quasi spontanea, è altrettanto vero che la sinistra, provando ad orchestrarli (si pensi al meme "rosso e nero") ha ottenuto l'effetto opposto, rendendo la propria comunicazione farsesca piuttosto che efficace. La scelta acquisisce qui un ruolo secondario e non è un caso che la sinistra intellettuale continui a mantenere le proprie riserve sui media digitali proprio perché essi non permettono alle persone di scegliere. Il punto, come sottolinea Watson, è che "noi scegliamo, ma non le cose che il mondo accademico di sinistra si aspettava che le persone scegliessero quando veniva data un'immensa libertà di scelta". Oggi la nostra è una libertà senza precedenti nell'ambito della produzione e ricezione di contenuti e non esiste più, forse, una demarcazione netta tra il buono e il cattivo nello sviluppo dei media.

Un concetto fondante per chi studia la sociologia degli audiovisivi è che ogni prodotto può e deve essere interpretato in base alle potenzialità che contiene in sé, ai fenomeni sociali che produce e ai limiti, ma soprattutto alle possibilità che possiede il sistema che lo ha generato e veicolato. È il caso della serie *The Ferragnez* o *Al passo con i Kardashian* che lo stesso Watson riporta come esempio all'interno del capitolo quattro. È interessante, per comprendere questo discorso, l'esempio del duo hip-hop Run the Jewels e dell'album *Run the Jewels 2* che è stato remixato per intero usando versi di gatti una volta che il pubblico ha raccolto quarantamila dollari. Non è l'impresa in sé a raccontare qualcosa di significativo, ma il mantra di cui si fa portatrice: "accetta tutto – meme di gatti e selfie a duck face inclusi – e qualcosa potrebbe brillare attraverso le fessure di un sistema rotto". Cercare la luce in un sistema rotto, in effetti, è probabilmente la più importante lezione che si può apprendere dalla generazione Millennial. Ed è in questa spinta resiliente che si possono riconoscere i tratti del pensiero – illuminato, ma anche contraddittorio – di Adorno. Secondo il filosofo francofortese, infatti, "l'arte non può esistere dopo

Auschwitz”, ma è necessario anche “continuare a fare arte, comunque, poiché attraverso l’opera d’arte potrebbe trasparire un barlume di verità”. Una verità che può brillare attraverso le crepe di una società, la nostra, completamente controllata, oggettivata, mercificata.

Nel capitolo quinto, “Perché troviamo un po’ di speranza in Mad Men” il prodotto analizzato - sempre in relazione al tris di elementi fondanti di questo saggio: industria culturale, arte e politica – è la serie tv andata in onda per la prima volta nel 2007 su AMC e poi, negli ultimi anni, acquistata da Netflix che ne ha ripensato il target di riferimento. Come un vero e proprio meta contenuto, Mad Men compie una “critica immanente dei media”, mettendo lo spettatore di fronte all’amara verità di un mondo, quello della pubblicità, senza scrupoli che si serve del suo pubblico per arrivare al proprio scopo, in ogni modo possibile. Tuttavia, nonostante questo, come scrive Watson, riesce a coinvolgere il pubblico, soggiogandolo. In particolare, in una scena riportata all’interno del saggio, si fa riferimento all’arte come qualcosa di troppo importante da sopportare, quasi come in una versione artefatta della sindrome di Stendhal. La domanda che si pone l’autore è se qualcuno dei prodotti artistici generati oggi riesca a stanziare al di fuori del sistema di scambio che tenderà a mercificarla per un tempo abbastanza lungo da provocare una reazione simile ad uno shock transitorio, come quello del personaggio di Mad Men, Don Draper, nella scena riportata all’interno del capitolo e nella sua battuta: “dovrei andare ora. Troppa arte per me” che riporta alla mente l’idea di quel “brivido primordiale” a cui fa riferimento Adorno. Ritorna, dunque, impetuoso il tema della scelta e dell’illusione, provocata dai media, che le innumerevoli decisioni prese all’interno dell’implacabilità della cultura mediatica siano esse stesse il simbolo di una libertà ostacolata, ma pur sempre libertà.

Di scelta e di illusione di libertà, si riflette ancora nel sesto capitolo che s’intitola: “I ragazzi questo lo fanno da soli. Ma cos’è «questo»?” in cui ci si interroga sulla possibilità di dar vita, in un’epoca come la nostra, a forme visive mai viste prima, capaci di resistere nella dimensione dell’astrazione. Il movimento sottoculturale Vaporwave ha fatto della nostalgia la propria base d’appoggio e del fai da te il proprio modus operandi. È questo ciò che s’intende quando nel titolo di questo capitolo si fa riferimento al questo che i ragazzi fanno da soli? Costruire un’estetica che si rende portavoce di un malessere legato al presente che le nuove generazioni vivono contro voglia, con lo sguardo rivolto a un passato che, in realtà, non conoscono davvero? Probabilmente, in parte, sì. Ma non solo. Watson non è d’accordo nell’interpretare fenomeni come la Vaporwave come un vero e proprio apripista ad un processo di democratizzazione dell’arte contemporanea e le sue conclusioni sono così aderenti alla realtà che vanno riportate per intero: “In un momento in cui l’economia del laissez faire ha contagiato il mondo dell’arte a tal punto che è diventato un’apologia del neoliberismo. La resistenza è involontariamente guidata da estranei del mondo dell’arte, con i computer e con una cruda voglia di esplorare”.

Allo stesso modo in cui si è affrontato il discorso sui meme e i selfie, con la stessa problematicità e profondità di pensiero, è necessario introdursi nell’ambito del gaming. Watson lo fa nell’ultimo capitolo, il settimo, che si intitola “Lezioni dalla League”. La cultura del gioco possiede intrinsecamente la possibilità – che è, in verità, una necessità – di scelta. E nel frattempo, permette a chi ne usufruisce, grazie

ai progressi della tecnologia, “di scivolare attraverso un condotto spazio-temporale, in un’esperienza comune, condivisa, in base alla quale viene concesso momentaneamente e su base ripetuta un grande, infinito livello di scelta”.

A conclusione di un ragionamento che sembra lontano anni luce dal mondo del gaming, ma che in realtà vi è più aderente di quanto si possa credere, Watson si chiede e ci chiede: che tipo di giocatore si vuole essere?

Partendo dal presupposto che nel gioco online, così come nel più ampio contesto analizzato fino a questo punto, sono, tendenzialmente, due le direzioni e i comportamenti da poter seguire: seguire pedissequamente le regole del gioco o rimediare nuovi giochi, a partire da quelli vecchi, attraverso un processo di reinterpretazione creativa.

Ci si chiede, dunque, se Adorno – nonostante la sua distanza ideologica e temporale dai processi di produzione di meme e creazione di giochi – sarebbe stato d’accordo, e ne avrebbe approvato le logiche, con il regno astratto e pieno di scelte – tuttavia, relative e limitate – che si sta via via delineando.

L’industria culturale, il mondo dell’arte, la politica e l’universo dei social media sono tutti spazi che riflettono quel profondo senso di libertà relativa che si è cercato di descrivere all’interno di questo saggio e ognuno degli ambiti e dei prodotti descritti segue un mantra ben preciso che prende vita dalle riflessioni di Adorno e si staglia nella contemporaneità come un’imprescindibile verità a cui bisogna far fronte: non abbiamo speranza. Continuiamo a sperare. È così che si chiude il libro di Watson ed è in questo modo che ci si sente dopo averlo concluso. Una presa di coscienza amara, complicata da accettare, ma anche necessaria e frutto di un’analisi estremamente lucida e ben costruita.