

intervista

Dagli uffici alle piazze ai metrò un'invasione che confonde realtà e finzione: parla Codeluppi

Dentro lo schermo ma senza memoria



DI ROSSANA SISTI

Nella multisala del cinema Aurora alla periferia di Denver la sera del 20 luglio 2012 davano l'ultimo episodio di Batman e molti avevano pensato che l'uomo comparso all'improvviso armato di tutto punto, con la maschera antigas e il giubbotto antiproiettile, facesse parte dello spettacolo. Quel cavaliere oscuro, che balzava in sala da una porta d'emergenza laterale, pareva la materializzazione di Bane, il criminale mascherato che terrorizza Gotham City. L'uomo invece sparò all'impazzata, uccise 12 persone e ne ferì 58. Sembrava un film, hanno detto sconvolti diversi spettatori, come oggi sembra un film, di quelli catastrofici, la scena replicata all'infinito con la gente in fuga tra la polvere delle Torri Gemelle che collassano. Come se un'attenta regia avesse coordinato la scena trasformando la realtà in un gigantesco effetto speciale capace di confondere la mente e i sensi. Ma se realtà e finzione si sovrappongono continuamente come dar torto ai visitatori di Animal Kingdom, il parco della Disney a Orlando, paradossalmente delusi dalla presenza degli animali veri, così poco realistici rispetto ai pupazzi di Di-

sneyland? «Oggi - racconta Vanni Codeluppi - le esperienze individuali sono sempre più vissute attraverso la rappresentazione che ne danno i media. Che non è mai la semplice realtà, ma una costruzione intensificata, resa più credibile e convincente che tende a sostituirla». E fin qui niente di nuovo se non l'exasperazione del binomio realtà e apparenza, verità e finzione, mondo e rappresentazione sul quale da sempre l'umanità si interroga. Il fenomeno inedito è un altro: la moltiplicazione e l'onnipresenza di schermi di ogni dimensione che accompagnano le nostre giornate dentro cui scorre un'iperrealtà spettacolare. Benvenuti ne *L'era dello schermo*, per dirla con il titolo dell'ultimo saggio di Vanni Codeluppi, che inaugura la collana "Comunicazione e società" diretta dallo stesso sociologo (96 pagine; 15 euro) per **Franco Angeli**.

«**C**on un'invasione senza limiti - spiega Codeluppi - gli schermi ci accompagnano ovunque, li incontriamo in ogni luogo che frequentiamo dagli uffici alle piazze, nelle stazioni, nei ristoranti. Nei bar o nei negozi delle grandi marche diventati spazi mediatici spettacolari e coinvolgenti dove gli schermi raccontano in mille modi l'identità del marchio. Così

che l'utente si senta dentro e parte di un'esperienza condivisa». Un evento straordinario rispetto a una realtà che appare sempre più impoverita e poco seducente. Lo stesso, spiega Codeluppi, succede nei centri storici dove le grandi operazioni di *restyling* hanno finito per imporre quel modello di spettacolo mescolato alla cultura del consumo che, replicato in forme identiche in tutte le città occidentali, ha cancellato un'identità di luoghi, spazi e comportamenti tradizionali, sedimentati nel tempo. Ed è questa nuova cultura che sta sempre più invadendo gli schermi elettronici e i flussi che li attraversano.

Marshall McLuhan, manco a dirlo, aveva visto lontano: già vent'anni fa aveva capito che lo schermo è solo apparentemente una specie di specchio in cui ci si vede riflessi e su cui scorre il flusso continuo della realtà. Lo schermo è un passaggio verso qualcosa, un varco che ci porta verso un dove da scoprire. E poiché gli schermi sono tanti, sempre di più, è importante capire dove stiamo approdando e quali conseguenze, il loro impiego assiduo e la cultura del consumo che ne fa da collante, avranno sulla cultura sociale e sul nostro modo di pensare.

«Le prime conseguenze - continua Vanni Codeluppi - si avverto-

no sul piano della memoria e della struttura del pensiero. Gli esseri umani hanno sempre fissato su superfici rigide i propri pensieri. Dalla pietra alla carta, il supporto fisso ha consentito la conservazione del messaggio nel tempo. Le lapidi oggi parlano il linguaggio dell'antichità. Lo schermo invece ci fa accedere al flusso continuo delle informazioni, a qualcosa che cambia rapidamente, dove i messaggi sono estremamente liberi. Dal punto di vista della comunicazione è un vantaggio, ma per la nostra memoria no. E così la perderemo». Libri, dischi, film, giornali, messaggi, tutto scorre; i supporti dialogano tra loro e lo schermo, come un "operatore neutro", così lo definisce Code-

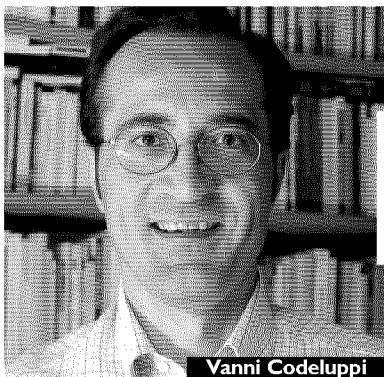
luppi, fa da canale di passaggio, unificando i diversi linguaggi e combinando le informazioni in una convergenza sicuramente di grande utilità per lo sviluppo degli scambi, del mercato e del consumo. Il risultato è un grande senso di potere. Con un tablet o un smartphone abbiamo la sensazione di avere il mondo in mano. Anzi, di entrarci e vedere dentro, come del resto l'esperienza del cinema in 3D ci ha abituato a fare. Come in un film, meglio di un film, visto che i *touch screen* hanno ormai infranto la barriera fisica tra corpo e immaginario

che ancora esisteva con il cinema tradizionale. Così che non ci accontentiamo più di guardare lo spettacolo, ma vogliamo penetrarlo. È il grande sogno inseguito dalla cultura moderna che si realizza, l'esistenza trasparente, senza segreti perché scrutata e controllata in ogni suo minimo particolare: può esistere esperienza più gratificante, assoluta e inebriante di questa? O è solo un'illusione?

«È soprattutto lo schermo tattile, la possibilità di dar vita a un'unione intima con il corpo, quasi una fusione, ad amplificare il coinvolgimento e la sensazione di poter controllare la realtà circostante. Un'impressione appunto, perché in realtà, la fisicità diretta e la necessità di reazioni immediate riducono il ruolo di controllo della mente. La mano che diventa appendice dello strumento finisce per eliminare o almeno indebolire la mediazione della mente che dovrebbe funzionare da filtro». Cioè quel che vediamo e dentro cui ci mettiamo - il virtuale - ci sembra il vero mondo, la realtà sempre a portata di mano. Democraticamente trasparente. Ecco il grande inganno che emana dalla cultura dello schermo globale: l'illusione dei controllori ribaltata nella beffa dei

controllati. Il mondo nelle proprie mani diventato mondo di manipolatori. Ecco il nucleo di quella democrazia in *streaming* che si agita in nome della massima trasparenza. «Nella politica italiana da poco ha fatto irruzione il mito della partecipazione *on line*. Ma attenzione, il popolo della rete che si esprime attraverso i sondaggi non è certo la maggioranza della popolazione, ma un'élite che si impone - quella che ha più domestichezza con il mezzo, non necessariamente la più competente - senza nessuna validità statistica e nell'assoluta mancanza di controllo". La realtà vera che Internet vorrebbe mostrarci senza veli è invece là dove nessuna telecamera riesce a inquadrarla. «E il potere degli utenti, delle persone comuni, è davvero modesto, anche se in apparenza può sembrare elevato. Si immagina di essere dentro, protagonisti "dal basso" del flusso di informazioni mentre si continua a rimanere irrimediabilmente fuori". Partecipi al massimo per quelle frasette che corrono in sovrapposizione sullo schermo durante i talk show. Una forma di partecipazione folcloristica, senza disturbo per il messaggio principale». È un impoverimento dal punto di vista sociale e culturale. Conclude Codeluppi: «La democrazia è un confronto di idee, un processo lungo e lento, che richiede dibattito e pensiero critico. Non è solo un voto».

«Un flusso continuo di immagini che manipola gli utenti: l'illusione dei controllori si ribalta nella beffa dei controllati»



Vanni Codeluppi



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.