DOPPIOZERO

Il tablet sfida la Medusa della realtà

Marco Belpoliti

26 Agosto 2013

Perseo, dopo aver rubato alle tre Graie l'unico occhio che hanno in comune, e il dente, lo scambia con doni magici in loro possesso: i sandali alati, Kibisis la bisaccia, e l'elmo d'Ade che rende invisibili. Con queste armi, e una roncola d'acciaio molto tagliente, va incontro alle Gorgoni. Se le si fissa in volto, si resta pietrificati. Perseo deve decapitare Medusa e portare la testa a Polidette. Solo Medusa, dal collo coperto di squame di drago e zanne da cinghiale, è mortale; perciò sarà lei che attacca. L'aiuto definitivo glielo fornisce Atena, che regge sopra la Gorgone uno scudo levigato, che funge da specchio.

Perseo guarderà la sua avversaria in modo indiretto senza restare catturato dal suo sguardo. Con colpo secco la testa cade. Dal collo reciso esce Pegaso, il cavallo alato e un gigante, Crisaore. Riposta la testa nella bisaccia riparte, inseguito dalle sorelle di Medusa: l'elmo lo fa scomparire alla loro vista. Così il mito. Nel 1985, preparando le sue *Lezioni americane*, Italo Calvino ripartì da Medusa per raccontare il mondo che stava di colpo diventando leggero. Erano gli impulsi dei neuroni, i quarks, i neutrini vaganti, l'affermarsi del software dei personal computer. Di più: il mondo sembrava via via polverizzarsi; là fuori crollava il Muro, esplodeva l'impero sovietico, andavano in crisi i partiti tradizionali e i sindacati, finiva il lavoro e il posto fisso. La grande trasformazione era cominciata.



Lo scrittore ligure aveva fiutato che si trattava di un movimento doppio. Se da un lato il mondo diventava più leggero, dall'altro la pesantezza del vivere non retrocedeva, anzi. Era l'*all-pervading* del Nuovo Mondo del virtuale, che arrivava a passi da gigante, senza liberare gli uomini dalla "fitta rete di costrizioni pubbliche e private che finisce per avvolgere ogni esistenza con nodi più stretti". Perseo con la sua leggerezza e la Medusa con la pesantezza erano per Calvino le due facce della medesima medaglia. Sono sicuro che se oggi lo scrittore potesse aggiornare la sua lezione, riprendere in mano la lettura che Ovidio dava del mito, e aggiungere altri dettagli, parlerebbe del nuovo scudo di Medusa che permette agli uomini di guardare in forma indiretta il mondo, e non restarne pietrificati. Lo specchio che Atena regge in mano oggi si chiama schermo.

Vanni Codeluppi in un recente saggio, *L'era dello schermo* (Franco Angeli), ci spiega come dall'unica superficie delle televisioni siamo passati a tanti piccoli schermi, specchietti che teniamo in mano ogni giorno, dal computer ai tablet, dagli iPhone all'iPad. Sono questi scudi che ci permettono di vedere il mondo in modo indiretto, senza restare pietrificati, almeno in apparenza, di saltare da una pagina di Facebook a un sito porno, da YouTube a TripAdvisor. Tutta la realtà in una sola schermata. La fluidità è diventata la parola d'ordine, tanto che la metafora della società liquida, che Bauman ha tratto da Georg Simmel (1908), ha il suo corrispettivo materiale nei cristalli liquidi degli schermi che usiamo. Ma come suggerisce Codeluppi questi non sono propriamente degli schermi; al contrario di quello che pensava Marshall McLuhan, solo in apparenza è una superficie riflettente, in cui gli individui, e l'intera umanità, può vedere riflessa la propria immagine.



Il passaggio al virtuale, che Calvino aveva solo intuito, fa somigliare lo specchio in cui guardiamo ogni giorno le previsioni del tempo o i cartoni animati per i bambini, a quello magico in cui entra Alice di Carroll: un passaggio in un altro mondo. Il mito di Perseo ci parla di un universo a due e tre dimensioni; quello contemporaneo, con il mito dello schermo, introduce almeno la quarta, quella del tempo. Sono proprio gli strumenti informatici, che funzionano con algoritmi e

linguaggi-macchina, a dominare la temporalità in modo concreto, comprimendo il nostro tempo a dismisura, così che tutti facciamo sempre più cose in sempre minor tempo, abolendo la differenza tra il giorno e la notte, tra le attività diurne e quelle notturne.

Lo schermo ci tiene sempre collegati, e grazie a Internet ci proietta in una dimensione per raggiungere la quale il povero Perseo doveva ricorrere ad almeno due oggetti delle Graie: i calzari alati e l'elmo che rende invisibili. Voliamo sullo schermo, proprio come lui, e insieme siamo invisibili, o quasi, dato che ogni nostra mossa è archiviata nei database di organismi sovranazionali che agiscono come divinità dell'Olimpo: Google, Apple, Facebook. Sanno dove siamo, cosa facciamo, cosa pensiamo. Anche Perseo non era mai solo. Per nascere nella grotta, in cui era segregata sua madre, Zeus si trasforma in pioggia d'oro, e per mozzare il capo alla Gorgone, ha bisogno che Atena gli proietti l'immagine del mostro sulla superficie liscia dello scudo. Colpisce il collo di Medusa perché un'immagine guida la sua mano; e anche noi vediamo ogni giorno la realtà attraverso le sue rappresentazioni. Come nel racconto di Carroll, lo specchio ha un suo "dentro" virtuale. Codeluppi lo riassume così: "lo spettatore rimane all'esterno dello schermo, ma ha la sensazione di essere costantemente in contatto con esso e di poter esercitare un controllo su quella realtà a cui lo schermo gli consente di accedere". Ogni giorno, appena alzati, accendiamo lo scudo di cristalli liquidi che s'interpone tra noi e la realtà, aspettiamo che l'immagine si componga sul visore, piccolo, medio o grande che sia, e poi ci mettiamo in contatto con tanti altri Perseo come noi.

Tocchiamo lo schermo e mutiamo l'immagine che vi compare. Agiamo sulle App come l'eroe greco faceva con le Graie e le tre Gorgoni. Non temiamo nulla, perché teniamo in mano il mondo e il mondo, nello stesso tempo, tiene in mano noi. La nuova Atena, che ha la forma di Steve Jobs, vola alta sulle nostre teste, e ci assiste nella nostra avventura quotidiana. Non abbiamo più paura di restare pietrificati dallo sguardo meduseo della realtà. Ci facciamo plastici per sfuggire ai piccoli e grandi destini, che sono in agguato dietro a ogni email, pagina Facebook o twitter. Rimbalziamo dall'America all'Oceania, con i calzari di Google. Lo schermo-scudo si fa sempre più ampio sino a inglobare l'intera società, scrive Codeluppi. Il grande mito evocato da Calvino si sminuzza e rifrange in tanti piccoli miti, tutti uguali, tutti identici, tutti somiglianti, eppure tutti diversi. Con questo miracoloso strumento tecnologico – lo schermo – siamo finalmente arrivati in

quello che un filosofo contemporaneo chiama “il deserto del reale”. La moltiplicazione delle immagini ci ha liquefatto. Altro che pietra dura. Leggeri e invisibili scompariamo dietro l’orizzonte. Siamo là. Medusa non sembra esserci più.

Questo articolo è apparso su La Stampa *l’11 agosto 2013*

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

