



Dai simulacri alla metarealtà.

Dalla proliferazione incontrollata delle immagini alla digitalizzazione della vita: cause ed effetti del passo successivo alla cancellazione del mondo

Diego K. Pierini *

È il caso di affermare, in base all'Ecclesiaste: "Il simulacro non nasconde la verità, è la verità che nasconde il fatto di non esserci. Il simulacro è vero." [J. Baudrillard, "Il delitto perfetto"]

Il 20 Luglio del 1969, l'uomo conquistò la Luna. Neil Armstrong, comandante della missione spaziale americana Apollo 11, posò, per la prima volta nella storia dell'umanità, un piede sulla superficie misteriosa, butterata, sabbiosa del nostro affascinante satellite. *Un piccolo passo per un uomo, un grande balzo per l'umanità.* E lo fece in mondovisione.

Il suo *piccolo passo* fu la monolitica certezza, per miliardi (senza iperboli) di persone, di aver esteso il dominio della conoscenza diretta, tattile, concreta oltre le colonne d'Ercole della stratosfera. E il 1969 divenne una di quelle date attorno alle quali si costruiscono le macrostrutture della Storia, divenne l'istante cosmistorico, il punto zero legittimo dell'Era Spaziale. Finché qualcuno non decise di mettere tutto in dubbio.

Il fatto sorprendente, al di là della pletera di argomentazioni pro e contro la verosimiglianza di una tale, epocale messinscena,

* Studioso di tematiche postmoderne, è consulente del programma televisivo "Parla con me" e co-direttore del portale multimediale LoudVision.it

è che la nostra storia di esseri umani, di memorie, di coscienze, non ha di fatto subito alcuna deformazione decisiva nel suo corso. La nostra consapevolezza ha ammortizzato in maniera automatica, indolore, la plausibile inesistenza di un passaggio altresì cruciale della nostra storia sociale, civile, persino naturale. Perché, al di là di ogni ragionevole dubbio, al di là di ogni acceso confronto, che l'atterraggio dell' Apollo 11 sia stata verità o finzione, Armstrong il piede sul soffice suolo lunare lo mise comunque: le immagini ne sono testimonianza inconfutabile.

Anzi: vera, pur se confutata. Perché l'immagine trasforma la realtà in astrazione, in un non-essere fluttuante che può assumere qualunque valore di verità. E può violare ogni principio logico, persino quello della non contraddizione. Il substrato, prodotto un simulacro, diventa indefinito, un'insieme infinito di stati di realtà sovrapposti e contrari, come i gatti di Schrödinger chiusi in una stanza ermetica.

Ecco: l'immagine è una stanza ermetica che dimostra l'indeterminazione del reale.

E se è vero, come sostiene Günther Anders, che il mondo di oggi è il più *platonicoide* tra tutti quelli passati, con la sua proliferazione di oggetti che altro non sono se non la proiezione di modelli, di idee – sono repliche, simulacri anch'essi – è altrettanto chiaro che viviamo l'epoca di totale realizzazione del principio di Berkeley dell'*esse est percipi*.

Viviamo, in un certo senso, in una traduzione a-teologica di quella realtà proiettiva figlia di un Dio minore, di un demiurgo, che era al centro delle teorie gnostiche nate in seno al cristianesimo delle origini.

Oggi il nostro territorio di influenza, con il progresso della tecnica – sistemi di locomozione ultraveloci, economia globale, ecc – è sfuggente, lontano. Intangibile e, per questo, trasmesso. La costruzione di noi stessi, delle nostre aspirazioni individuali, dei progetti, dei piani economici e relazionali che caratterizzano il nostro agire orientato, passa attraverso una conoscenza differita di fatti lontani, attraverso la manipolazione di dati in soprannumero, il calcolo di effetti figli di variazioni lontane. L'effetto farfalla non è più paradigma del caos necessario della realtà, ma è un percorso causale da decifrare: ogni evento nell'orizzonte del visibile deve essere preso in considerazione e inserito in una

matrice interpretativa, perché la tecnica ha moltiplicato esponenzialmente il grado di concatenazioni causa/effetto all'interno delle nostre strutture sociali, economiche e civili. E ognuno di questi eventi può giungerci soltanto attraverso la propria immagine, incorporea e fruibile, veloce (*real time*, fa notare Paul Virilio) e concreta: le immagini, quindi, sono le nostre astrazioni operative, gli oggetti manipolabili di un grande calcolo algebrico che altro non è che la nostra esistenza.

Il punto critico, però, è che una volta trasferita la vita nell'iperuranio teorico, l'ancoraggio al dato reale diventa arbitrario, indimostrabile, e il viaggio di ritorno alla realtà primaria rischia di essere precluso.

Gli input, infatti, crescono senza posa, la disponibilità di nuove variabili, di nuovi fatti, è pressoché infinita, e la velocità computazionale dei nostri strumenti di gestione di questo piano astratto è di gran lunga più grande della nostra capacità logico-mentale e del nostro senso dell'orientamento. Una volta tradotto il mondo in astrazione computabile, per seguire la dilatazione del nostro raggio d'influenza siamo costretti a piegarci al *modus operandi* della tecnica stessa, e l'uomo, di fatto, non è sufficientemente performante. Ogni rappresentazione, ogni immagine, finisce per trovare la sua dimostrazione logica, la sua causazione, in un'immagine precedente. I piani di realtà possono essere frantumati all'infinito, come nell'onirico finale di "Existenz", di David Cronenberg.

Questo panorama, piuttosto inquietante peraltro, rappresenta la schematizzazione di uno stato dei fatti tuttavia chiaro, di cui gran parte dell'umanità – almeno quella tecnicamente sottoposta alla proliferazione delle immagini – ha consapevolezza chiara, magari non sempre lucidamente cosciente, ma se non altro istintiva. I rischi insiti in questa traduzione della realtà nella propria rappresentazione, nel proprio simulacro (o nel *simulacro del simulacro*, in una reiterazione infinita, come si diceva), sono quindi percepiti, quando non esplicitamente conosciuti. Questa consapevolezza, però, non pare essere di alcuno ostacolo nei confronti della radicalizzazione sempre crescente del fenomeno: anzi, sembra che l'uomo sia ben disposto addirittura ad accelerare questo processo, ad accrescerne la portata e gli effetti. Occor-

re comprenderne i motivi: la semplice necessità di rapportarsi con un mondo che va oltre la nostra capacità di esperienza diretta non pare una ragione sufficiente.

Va inoltre sottolineato come a rigor di logica non si parli necessariamente di *immagini*, quando si prendono in considerazione gli oggetti dell'astrazione della realtà a fini interpretativi, conoscitivi e operativi, bensì della categoria ben più ampia delle *informazioni*. In altre parole, occorre capire (A) perché le immagini siano la forma prediletta di traduzione del reale in oggetto della nostra esperienza elaborativa (e non solo), (B) perché questo accada nonostante i rischi, le contraddizioni e le difficoltà, (C) perché tale processo sia in continua crescita e in quale modo sia peculiare del nostro tempo, e infine (D) quali siano le conseguenze principali sul piano della nostra percezione individuale del mondo, almeno a livello macroscopico e quotidiano.

Per quanto riguarda il punto (A), la spiegazione è relativamente semplice: l'immagine è un canale di espressione e ricezione preferenziale a causa della sua immediatezza sensoriale. "L'immagine è più contagiosa, più virale dello scritto" [R. Debray, "Vita e morte dell'immagine"] e, soprattutto, l'immagine nell'era della tecnica è un prodotto non solo facilmente ottenibile sul piano del consumo e della fruizione, ma anche generabile in maniera diretta ed estremamente semplificata. Non richiede, almeno a un livello di comunicazione elementare, alcuna alfabetizzazione.

Le tecniche di impressione fotografica, così come quelle di riproduzione, hanno subito una forte semplificazione con l'avvento del digitale e del supporto informatico: oggi come oggi usare una fotocamera e un supporto di archiviazione di massa (memorie usb, schede flash rom, ecc) è operazione facile e immediata, contraddistinta da costi molto bassi e riutilizzabilità pressoché infinita dei supporti.

L'immagine fotografica è un prodotto istantaneo, facilmente trasmissibile e decifrabile, replicabile all'infinito: piuttosto ovvio che ottenga un grande successo sul piano della comunicazione – anche interpersonale – a scapito dell'uso di sistemi di astrazione diversi, come ad esempio quello squisitamente linguistico.

Detto questo, l'immagine supera anche uno degli scogli tradizionalmente più ostici per i linguaggi codificati, ovvero (sempre a

livello di comunicazione elementare, d'altronde i tempi frenetici della vita odierna non permettono una maggior penetrazione nei sottolivelli espressivi) quello della traduzione: "Le immagini, contrariamente alle parole, sono accessibili a tutti, in tutte le lingue, senza competenza né apprendistato preliminare" [Debray, cit.].

Universalità, immediatezza, trasmissibilità: queste caratteristiche rendono quindi le immagini forma principe delle astrazioni. Rendono, peraltro, il cyberspazio luogo di massima espressione di questo fenomeno. Esso garantisce infatti l'accesso a un numero illimitato di altre persone, una grande disponibilità di strumenti utili (i software) ad accrescere le capacità generative e manipolative delle immagini, è infine un sistema di trasmissione strutturato e ramificato (che genera una potenziale *ubiquità*), oltre che molto veloce.

Il cyberspazio, contrariamente agli altri luoghi dell'*iconosfera* (i media tradizionali, per esempio), è il luogo *tecnicamente omogeneo* in cui mezzi di produzione e ricezione/fruizione coincidono, ed è quindi regno privilegiato dell'interscambio di immagini. Nel suo caso, tra l'altro, ogni immagine è di per sé, a uno stadio più profondo, informazione: nel web ogni oggetto visibile dall'utente come immagine altro non è che la forma palese di un agglomerato di informazioni stratificate su più livelli. Al livello più basso si situa il codice informatico, mentre sul piano dell'esperienza dell'utente c'è per l'appunto l'immagine.

Il rapporto privilegiato tra dominio delle immagini e universo telematico, e l'essere quest'ultimo paradigma della traduzione dell'informazione codificata in immagine (in favore dell'assimilazione e della comprensione umana), dà già una spiegazione parziale del perché il primato delle immagini sia oggi ancora più forte che in passato.

Tuttavia l'uomo ha sempre accordato alle immagini un ruolo fondamentale nella propria esperienza di vita, anche in passato (B), e non solo per i loro caratteri di universalità e immediatezza precedentemente accennati.

Fin dai tempi delle pitture rupestri, prima elaborazione decorativo/espressiva di cui ci sia pervenuta testimonianza cospicua, la storia dell'uomo è percorsa da una presenza costante, a più livelli e con più finalità, dell'immagine.

Arte figurativa, rappresentazioni celebrative, iconografia sacra: sono tutti esempi di produzione legata strettamente all'indiscutibile potere mitopoietico e simbolico delle immagini, siano esse statiche e stilizzate, o realistiche e in movimento (con l'avvento della cinematografia nel tardo '800). Tratto comune, la funzione culturale, in taluni casi commemorativa, in altri volta invece a dare corpo tangibile a figure della fede. È questo il caso delle icone sacre, delle figure di santi e martiri, che rappresentano peraltro una prima emergenza del *primato* dell'immagine, in un esemplare ribaltamento della relazione di dominio del significato sul significante, con quest'ultimo che viene a rivestire la posizione di oggetto principe dell'esperienza e della considerazione.

Valore, finalità e potenziale simbolico si fondono nell'immagine a una capacità senza pari di sprigionare sull'osservatore un potere fascinatore, ipnotico, in grado di soggiogare il senso attraverso un'esperienza estetica che si fa rapimento. Anche perché, non va sottovalutato, il senso della vista occupa una posizione preminente nella nostra esperienza di conoscenza del mondo, di orientamento, di acquisizione attiva dei dati del nostro ambiente.

Le ragioni che ci portano a investire di una tale importanza le immagini, però, non sono semplicemente quelle legate ai loro caratteri intrinseci di *cose sensibili*, per quanto di forte attrazione, di grande capacità simbolica. Se fossero solo queste, infatti, ci troveremmo semplicemente di fronte a oggetti della percezione. Oggetti di grande valore, senza dubbio, ma pur sempre appartenenti a una dimensione di cui l'uomo è padrone consapevole.

Sarebbero in un certo senso come utensili, o balocchi, o meri piaceri: irresistibili, ma in grado di dominarci soltanto a fronte di una nostra sostanziale debolezza, di una nostra disponibilità al loro giogo. E invece no: le immagini sono – dopo un processo di emancipazione dallo stato di semplici *cose* – qualcosa di organicamente connaturato alla nostra stessa esistenza, come se le avessimo in un certo senso rese parte integrante e necessaria di alcune nostre funzioni vitali. Ecco: l'immagine è divenuta funzione organica dell'uomo, al culmine di un processo ibridativo che ben ricorda le mutazioni proprie dell'estetica filmica di David Cronenberg.

Esistono ragioni profonde che ci portano in un certo senso a traslare parte del nostro stesso spirito, parte della nostra identità, frammenti di noi stessi all'interno delle immagini. Esse, in primis, sottraggono il naturale e ineluttabile flusso della vita al proprio destino, alla propria dinamica eterna, al tempo e allo spazio, e all'unicità della nostra vita. L'immagine rapisce lo scorrere della vita e lo trasforma in oggetto artificiale, manipolabile, puntuale – soprattutto! – e lo rende così crocevia di una potenziale moltiplicazione delle linee dell'esistenza, in una sorta di possibile multiverso quantistico. E, ancora più importante, l'immagine è il quadro di Dorian Gray, è la via di fuga, offerta all'uomo (attraverso la sua azione creatrice) dalla temporalità, dal decadimento fisico da essa implicato, dalla stringente e implacabile meccanica della natura disgregativa ed entropica.

L'immagine risponde a un'esigenza specifica dell'essere umano: "L'uomo deve agire per trasformare gli oneri che sopporta in chances di prolungamento della vita; egli deve superare la 'pressione della situazione', del 'qui e ora'" [U. Fadini, "Sviluppo tecnologico e identità personale"].

In altre parole, la sventurata condizione di limitatezza temporale, con la drammatica percezione di incompletezza che reca con sé, può essere elusa caricando l'immagine di un valore che va oltre quello simbolico, e diviene parte integrante di noi. Con il risultato, inoltre, che ogni differenza tra il *prima* e il *dopo* viene a perdere di significato, e ogni altrui riconoscimento di se stessi, del proprio valore, smette di essere differenziabile in ceteriore, immediato, ulteriore – secondo le categorie di Vladimir Jankelevitch ["Il non-so-che e il quasi niente"] – e finisce per situarsi, all'infinito, su un piano di contemporaneità con l'esistenza *hic et nunc* dell'immagine.

Slittare lentamente (ancorché parzialmente) sul piano delle immagini non rende solo potenzialmente immortali, sempiternamente fissati nella condizione che più ci aggrada, ma più precisamente *moltiplica* la nostra vita. Una prospettiva allettante, fino ad oggi rimasta dominio della finzione letteraria o della speculazione filosofica.

L'era contemporanea, però, mette a disposizione (C) dell'uomo conoscenze e tecniche tali da dare un'ulteriore spinta a questo tentativo di portare la vita naturale su un differente piano del-

l'esistenza, su un diverso livello ontologico. Perché le immagini sono in questi termini fenomeno paralinguistico, in grado quindi, analogamente alla letteratura, di schiuderci le porte di livelli ontologici differenti. Questo ci rende ancora di più soggetti al loro giogo indissolubile: l'enorme disponibilità di strumenti tecnologici, attraverso i quali tradurre la nostra esperienza di vita in un percorso di immagini, dischiude in maniera definitiva una serie di loro potenzialità un tempo neanche immaginabili.

Innanzitutto (*ragione numero 1*) le immagini sono un oggetto *perfettibile*, in particolar modo quelle digitali: nel confronto con Dorian Gray appare chiaro quanto questo fattore possa essere determinante nell'accrescere il nostro impulso a *farci immagine*. Replicarci in una riproduzione visuale di noi stessi non è solo un modo per accedere alla dimensione extra temporum, ma ci offre l'opportunità di agire plasticamente sulla nostra apparenza senza accedere alle pratiche chirurgiche. Possiamo dare a noi stessi e al mondo un volto più compatibile con i nostri desideri, scomparendo, contemporaneamente, dietro l'avatar così generato e manipolato.

L'immagine, peraltro, è (2) la nostra via d'accesso (in quanto leggera, informatizzabile, universale) a un mondo, quello della virtualità, il cyberspazio, che si è progressivamente strutturato nel tempo fino a divenire una sorta di *iperuranio* indipendente, ancorché vincolato da numerose analogie, dal mondo reale.

In questo universo sovrastrutturale l'uomo può permettersi di scomparire definitivamente delegando la sua intera esistenza alla propria immagine – un'immagine, come dicevamo, plasmabile a proprio piacimento. Fattore, questo, molto importante nella sfera delle pratiche sessuali: da un lato c'è il ruolo da sempre cruciale dell'impatto visivo, dall'altro la rivoluzione della sessualità post-moderna (si veda in proposito M. Perniola, "Il sex appeal dell'inorganico").

Se Dio, poi, ci ha fatto a sua immagine, oggi l'uomo può riportarsi alla più comoda, artificiale dimensione dell'icona (dell'avatar), un *creatum* (3) in notevole assonanza con il tentativo umano, figlio della *vergogna prometeica* andersiana [G. Anders, "L'uomo è antiquato"], di emanciparsi dall'imperfezione casuale e ingestibile della generazione naturale, biologica. Rifarsi immagine è un primo passo verso i gradi della divinità.

E come ogni pratica tecnica e macchinale, essa reca in sé (4) il germe dell'imprigionamento dell'uomo all'interno di un meccanismo di reiterazione infinita del processo di produzione e consumo: "Anders sottolinea [...] come l'umano sia ricompreso nel 'principio del macchinale', in quella spinta considerata infine come 'autonoma' e dunque non più governabile" [U. Fadini, cit.], causando l'"imperativo categorico del produrre e del consumare" il prodotto della macchina, con conseguente proliferazione indeterminata di questi *prodotti*.

Il mondo delle immagini, inoltre, è territorio in cui l'uomo può (5) alleggerirsi del peso delle proprie responsabilità. In primo luogo rendendo soggetto/oggetto dell'esperienza (virtualizzata, ma pur sempre reale, su un piano ontologico diverso, come si è già sottolineato) un'immagine, la tangibilità diretta di effetti e conseguenze, e quindi delle relative responsabilità, è fortemente decrementata. Perché da un lato l'immagine è *mediatore* dell'esperienza, dall'altro ci offre giocoforza una sorta di scappatoia garantita dal principio, proprio del voyeurismo, secondo cui la colpevolezza non è sentita in quanto il soggetto non è direttamente osservato (a essere osservata, di fatto, è l'immagine).

Gli apparati tecnici che poi presiedono alla codificazione/decodificazione dell'uomo in immagine sono macchine a "responsabilità differita", ed in un certo senso "restituiscono all'uomo una specie di libertà, lo alleggeriscono del peso della sua volontà" [J. Baudrillard, "Il delitto perfetto"]. Non solo, infatti, lo allontanano concretamente dagli eventi, spostando il piano ontologico dell'azione su un altro livello, ma offrono una chance allettante di semplificazione del mondo (6), opportunità tanto più desiderabile quanto più complicata si fa la realtà *vera*.

Esempio lampante di questo processo sono le reti sociali (Facebook, in primis), grandi piazze virtuali in cui alla complessità delle relazioni sociali reali, accresciuta dall'estensione dei nostri spazi d'azione, del numero di contatti interpersonali, dello spazio di influenza, si contrappone una sorta di sintesi tecnica: schiacciamento del nostro essere a profili descrittivi e immagini, pratiche di contatto standardizzate, grandi classi e macrocategorie da applicare a temi di confronto, discussioni, azioni collettive. Lo stesso avviene all'interno delle realtà simulate come i

MMORPG (*massive multiplayer online role playing games*), divenuti, con il tempo e la crescita dell'utenza, veri e propri mondi alternativi (ma fortemente contigui, per influenza, alla realtà concreta).

È il caso, di forte peso *sociopolitico*, di Second Life.

Ad alleggerimento e semplificazione si affianca, in ultimo (in una paradossale posizione contemporanea di *causa ed effetto*), il processo (7) di *sostituzione dell'altro* all'interno della normale dinamica del confronto attivo tra individui finalizzato al riconoscimento e alla definizione di sé.

“Con la modernità si entra nell'era della produzione dell'altro” [J. Baudrillard, cit.], con il risultato che il termine di confronto del sé diviene una semplice riproposizione in forma alterata, virtualizzata, dello stesso soggetto: “Questa liquidazione dell'Altro si accompagna a una sintesi artificiale dell'alterità”. Ciò che ne consegue è un accentramento *autistico* della *propria* posizione nel meccanismo di creazione della *propria* rappresentazione estetica ed etica del mondo.

L'altro, quindi, viene cancellato e rimpiazzato dalla propria immagine: evento quanto mai appetibile in una società la cui generazione più giovane (grande consumatrice e provvista di un avvenire biologicamente più lungo), come fa notare lo psicologo Gustavo Pietropolli Charmet in “Fragile e Spavaldo”, ha visto slittare negli ultimi decenni il suo paradigma educativo dallo schema *edipico* a quello *narcisistico*. L'immagine in veste di sostituto dell'altro, insomma, ci permette di crearci (l'aspettativa di) un mondo etico ed estetico fatto a nostra somiglianza.

L'uomo, quindi, ha oggi più che mai ragioni forti per tradurre se stesso e la propria vita in immagine. A questo meccanismo di progressiva auto-trasformazione creativa in immagine si giustappone d'altro canto un fenomeno che opera in senso opposto, ma che ne accresce gli effetti: il progressivo abituarsi (8) all'immagine e alle sue modalità, causata dall'universo dei mezzi d'informazione di massa.

Alle dinamiche espressive e comunicative proprie della tv l'uomo si adegua e si rende *compatibile* proprio in quanto costretto a sottostare a un incessante flusso di informazioni, frutto automatico e inevitabile di una realtà di complessità sempre

crescente – tra crescita demografica, stratificazione economica e politica, ecc.

“I più giovani” (come detto, motore biologico della nostra società), d’altra parte, sono “incollati allo schermo fin dalla scuola materna” [P. Virilio, “La bomba informatica”].

Vale anche la pena di notare come il (tentato, e ancora incompleto) balzo dell’uomo, bramoso di virtualizzazione, nel mondo dell’immagine, ha anche un suo opposto, con l’immagine che si trasferisce alla dimensione del reale: perché grazie alla suddetta abitudine, quasi pavloviana, il senso estetico, specie tra i più giovani, viene deformato in base ai caratteri peculiari del mondo delle immagini e dei media di massa. E tutte le scelte concrete – a partire dal vestiario, terminando con le più istintive forme gestuali – divengono così una rappresentazione fisica, di grottesca teatralità, di quanto osservato nell’universo mediatico.

Parafrasando Baudrillard, “tutto diventa un lavoro filmico”, e gli individui portano sulla scena della propria vita una sceneggiatura ipotetica e priva di un pubblico reale. Questo lascia comprendere in modo abbastanza chiaro per quale motivo, poi, la stragrande maggioranza delle persone si senta pienamente esistente soltanto di fronte a un obiettivo, a una macchina da presa, sia essa televisiva o meno: perché l’azione, il gesto, sono divenuti significativi solo se inseriti in uno spettacolo ipotetico che dia senso all’intero sistema di scelte estetiche, e addirittura etiche, operate.

Parrebbe, questa – la perdita di senso assoluto delle proprie azioni, o comunque la perdita del loro senso intrinseco – la più tremenda delle conseguenze di questo odierno asservimento allo strapotere delle immagini. E, nel suo rappresentare lo svuotamento della vita, la sua *funzionalizzazione spettacolare estrema*, forse lo è. Ma di certo, non è l’unico effetto critico (D) generato dal fenomeno di cui si tratta.

In primis, delegare parte della propria esistenza alla dimensione delle immagini significa di fatto derubricare le relazioni sociali dirette e concrete.

Robert Putnam, sociologo di Harvard, ha scoperto (analizzando la società americana) “un declino del 50% circa, a partire dagli

anni '60, di ogni forma di interazione sociale” [N. Chomsky, “Il bene comune”], attribuendo questo fenomeno all’influenza della televisione.

Chiunque faccia uso dei *social network* sa bene che, al di là della loro plausibile funzione di indirizzario esteso (utili insomma per raggiungere qualcuno, per rintracciarlo), essi rendono possibile, attraverso il già descritto fenomeno della autosemplificazione (l’appiattimento di se stessi sulla propria immagine, sull’avatar), la tessitura di amicizie simulate, lo svolgimento di attività collettive automatizzate e spesso non partecipative, l’accumulazione di scampoli di conversazione che sono spesso un semplice agglomerato di vuoti formalismi reiterati, a volte addirittura realmente automatici.

Un po’ come se la nostra segreteria telefonica parlasse direttamente con la segreteria telefonica di un nostro amico.

Insomma, non è solo questione di tempo speso di fronte alla TV.

In secondo luogo, sorge una questione etico-morale: “Se l’altro sparisce, come può esserci ancora una morale concepibile?” [R. Debray, “Vita e morte dell’immagine”]. Non solo: “Viviamo in migliaia di spazi diversi, ciascuno con il proprio particolare sistema di prossimità [...]. Ogni spazio ha la propria assiologia, il proprio particolare sistema di valori e di misure” [U. Fadini, cit.], e annullando grazie all’universalità dell’immagine (che non conosce vincoli locali dovuti alla traduzione) le barriere culturali, mandiamo in corto circuito questa differenziazione dei sistemi assiologici.

Ci spostiamo senza soluzione di continuità tra un mondo convenzionale e l’altro, sulla scorta – unico rimedio all’insorgenza di contrasti etici continui – di una forma di ‘traduzione interculturale e interlinguistica *debole*’, una forma di multiculturalità basata sull’ depotenziamento delle differenze, sulla cancellazione delle complessità.

E al momento del ritorno al mondo reale, questa complessità si ripresenta, ingestibile e quasi sconosciuta.

In ultimo, la centralità delle immagini ha come conseguenze estreme un fenomeno di inevitabile spersonalizzazione, e il più complesso effetto che potremmo definire come *distanziamento*.

Per quanto riguarda il primo punto, si tratta di un corollario piuttosto semplice: “Attraverso l’attività tecnica l’uomo crea delle mediazioni, e queste mediazioni sono separabili dall’individuo che le ha pensate e prodotte: l’individuo si esprime in esse ma non vi aderisce; la macchina possiede un’impersonalità che la rende disponibile a diventare strumento per un altro uomo” [brano di Aubier riportato in U. Fadini, cit.].

A livello macroscopico, questo è osservabile nel cyberspazio con la proliferazione, garantita dalla scomparsa dei soggetti e dall’indebolimento dei processi di autenticazione, dei cosiddetti *fake* (false identità).

Il *distanziamento*, invece, è diretta conseguenza del soprannumero di immagini (ognuno è ormai presente in tante immagini, tanti luoghi) e della loro frammentazione, dispersione, spazio/temporale: come per ogni panorama composito e frastagliato, allontanare l’oggetto dell’osservazione pare l’unica via per coglierne l’aspetto globale. Un classico esempio, i punti – *dots* – di un’immagine stampata: il senso di essa viene colto solo avvenendo percezione complessiva. A questo va aggiunto che l’avvicinamento ai *particolari* di un soggetto permetterebbe di cogliere in modo invece più chiaro le presumibili incongruenze con l’immagine che lo rappresenta, dando vita a un cedimento della credibilità e inficiando quindi tutto il processo di traslazione qui descritto.

La *società delle immagini*, questa *metarealtà* che abbiamo generato e stiamo abitando in modo sempre più continuo, diviene quindi il luogo delle distanze per eccellenza: perché *la distanza* permette di coglierne il senso senza disvelarne la finzione, perché la sua geografia è atomizzata e contemporaneamente globale, perché “la telepresenza [...] non può installarsi che nella distanza più vasta che ci sia” [P. Virilio, “La Bomba Informatica”]. Un mondo impalpabile sovrastato dall’overflow di immagini è quindi un mondo in cui si cancella, programmaticamente, la ricerca del contatto, l’esperienza dell’intimità – e l’inquinamento dell’ecologia del sensibile, profetizzata dallo stesso Virilio, è realizzata.

Le immagini, in sintesi, valicano confini sino ad oggi considerati rigidi, offrono opportunità di portare il concetto di astrazione, necessario sul piano della conoscenza e della manipola-

zione del mondo, a un livello superiore, sintetizzano l'informazione in un modo che è contemporaneamente caratterizzato da fascino primordiale e portata infinita. Rendono possibili virtualizzazione, semplificazione, *alleggerimento* dell'esperienza, rottura dei vincoli spaziotemporali, creando peraltro un nuovo canale d'accesso alla mobilità tra livelli ontologici dell'esistenza – una possibilità un tempo propria soltanto dei *linguaggi* verbali, di più semplice *producibilità*. È proprio questa analogia con il linguaggio ci permette di parafrasare Wittgenstein, e dire che *i limiti delle nostre immagini sono i limiti del nostro mondo*.

Bibliografia

- Anders, Günther, *L'uomo è antiquato*, vol. I e II, Bollati Boringhieri, 2003.
Baudrillard, Jean, *Il delitto perfetto*, Cortina, 1996.
Chomsky, Noam, *Il bene comune*, Piemme, 2004.
Debray, Régis, *Vita e morte dell'immagine*, Il Castoro, 1999.
Fadini, Ubaldo, *Sviluppo tecnologico e identità personale*, Dedalo, 2000.
Gerosa, Mario e Pfeffer, Aurélien, *Mondi virtuali*, Castelveccchi, 2006.
Jankelevitch, Vladimir, *Il non-so-che e il quasi niente*, Marietti, 1997.
Perniola, Mario, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, 2004.
Pietropolli Charmet, Gustavo, *Fragile e spavaldo*, Laterza, 2008.
Virilio, Paul, *La bomba informatica*, Cortina, 2000.
Virilio, Paul, *Università del disastro*, Cortina, 2008.
Wilde, Oscar, *Il ritratto di Dorian Gray*, Giunti, 2006.