

L'idolatria virtuale

Ernesto Rossi di Montelera

La conoscenza umana, come si sa, parte dalle sensazioni, dalle immagini sensibili (*phantasmata*) e da esse astrae l'universale intelligibile che propone alla contemplazione gaudiosa dell'occhio dell'intelletto.

Non vi è dubbio che nell'estate 2002 l'onda, anzi il maremoto delle sensazioni riversa, su di un numero assai rilevante di quegli "animali razionali" che sono gli esseri umani, un universo di immagini multimediali il cui oggetto intelligibile si identifica, o almeno sembra identificarsi, con l'immortale sfera calcistica.

Il fenomeno, naturalmente, è lungi dall'essere nuovo. Che la sfera stessa rivesta dagli albori della civiltà una valenza simbolica di rara densità, è un fatto conosciuto: la forma perfetta nella sua finitezza, che nella sua stessa perfezione contiene un indice di incommensurabilità, resiste alla pretesa possessiva dell'uomo, a cui infatti nega il potere di misurarla per numeri interi, come essa analogicamente sfugge, inesorabile, alle mani protese del portiere!

Dalla forma mitica delle sfere celesti alla forma fisica come pure all'orizzonte dell'occhio umano, dal globo terrestre alla pallina del ping-pong, dal calcio fiorentino al tavolo del biliardo, dalla roulette al... cannone, non si contano i giochi, esaltanti o innocenti o crudeli, che sulla forma sferica hanno gettato e gettano le loro fondamenta, allo stesso tempo cercando l'efficacia del risultato e la perfezione della forma simbolica.

Nemmeno è nuovo il fatto che l'azione atletica costituisca materia di spettacolo: in fondo, già nell'antica Grecia i Giochi Olimpici costituivano un'esibizione pubblica ed è nel ricordo (nostalgico!) di tutti coloro che hanno passato la sessantina, la definizione dello sportivo implicitamente contenuta nel celebre *incipit* di Nicolò Carosio: «Sportivi italiani in ascolto, buon pomeriggio!». Semmai potremmo lamentare che dall'esibizione dell'eleganza e dell'armonia del corpo umano, còlte dagli immortali scultori greci, si sia passati al prevalente culto della potenza materiale dei muscoli, per cui il corpo umano non riflette più lo splendore dell'anima spirituale, ma piuttosto s'ingegna a rivaleggiare con le macchine: da segno di ciò che sta al di sopra dell'uomo, si è fatto piuttosto strumento di... Superman!

La stessa ammirazione per gli autori di imprese sportive, che spesso possiamo senz'altro chiamare con il nome di idolatria, non solo non è una esclusiva caratteristica di questo campo della vita umana, ma è da dire che costituisce il fondamento stesso dell'azione sportiva: questa non avrebbe senso se fosse da tutti ignorata, essa non è, in quanto tale, rivolta all'autore dell'impresa, ma a coloro ai quali è proposta come modello da imitare (o come prodotto da fruire, assistendovi con piacere).

Eppure, ci sembra di percepire, forse per via della diffusione senza precedenti della notorietà degli eventi sportivi, un qualche salto di qualità (non necessariamente un... salto in alto!). E' possibile che l'irruzione dello schermo tra i mezzi di comunicazione abbia sublimato l'effetto spettacolare dell'evento, potenziandone tra l'altro l'efficacia e quindi l'appetibilità economica, introducendo tutta una serie di difficoltà e anche di pericoli che sono sempre più sotto gli occhi di tutti.

Ma forse l'aspetto, in qualche modo più sottile, ma almeno altrettanto determinante, di questa evoluzione, potrebbe risiedere nella natura stessa dello strumento, ossia nello schermo.

Lo schermo ha invaso praticamente tutti i campi dell'attività umana, talora con effetti straordinari (si pensi alla medicina e alla chirurgia, rese capaci di agire a distanza), spesso con effetti più ambigui quando non chiaramente deleteri: ad esempio, l'alluvione di violenza che spettatori molto sovente indifesi sono quasi costretti ad assorbire con alta frequenza e periodicità invita a riflettere con seria attenzione all'invito: «Beato l'uomo che chiude gli occhi per non vedere il male, che chiude le orecchie per non udire il sangue!» (Is. 33, 15b).

Ma un aspetto che raramente si vede rilevato, almeno in maniera esplicita, è il paradosso, anzi la contraddizione contenuta nella pretesa affermata dagli utilizzatori dello schermo, di offrire un contatto immediato (un "contatto virtuale") con la realtà, ossia con i fatti e con gli avvenimenti presentati allo sguardo e che altrimenti sarebbero (e comunque rimangono!) fisicamente irraggiungibili: lo schermo, come infatti dice il suo nome, è strumento di separazione, di protezione, di isolamento, che ci permette sì di assistere ai fatti «come se vi foste presenti», ma appunto senza correre il rischio di subire l'impatto, o il coinvolgimento, che la presenza reale esigerebbe.

Quello a cui noi assistiamo, di fronte allo schermo, è uno *spettacolo di immagini*. E quale è la natura delle immagini? Jacques Maritain, nel suo saggio *Signe et symbole*,¹ ha illustrato la differenza essenziale che distingue le immagini dagli altri segni, al cui universo d'altra parte esse appartengono. La differenza fondamentale consiste nel fatto che la natura del segno consiste nella funzione di «far segno» a qualcosa di altro da sé, ed in quella funzione si esaurisce, per cui qualunque cosa può ad un certo punto assumere la funzione di segno, indipendentemente dalla sua natura propria: la natura dell'immagine invece conferisce a quest'ultima una consistenza sua propria, per cui essa, oltre a rispecchiare l'identità del modello da cui è stata tratta o generata, vive anche di una sua propria vita, possiede un suo proprio valore e può, al limite, riproporsi essa stessa come un modello. Così il figlio è per antonomasia l'immagine del padre.

Cosa significa ciò? Significa che quando noi guardiamo una immagine visiva, ad esempio una fotografia, non ritorniamo soltanto con la mente alla persona o all'evento che la fotografia ricorda, ma godiamo anche (soprattutto?) di una fotografia ben fatta: l'immagine è per noi la fonte o l'occasione di un'esperienza estetica ed in questa esperienza estetica può senz'altro esaurirsi il nostro rapporto con l'immagine.

Lo schermo, grazie alla sua tecnologia, permette la ricerca della verosimiglianza perfetta, il cui caso esemplare è evidentemente la *trasmissione in diretta*, ma che anche nelle trasmissioni ricostruite cerca di offrire il massimo verismo: esso ci propone così delle immagini che ci danno l'illusione di assistere di presenza all'evento che illustrano, ma che in realtà sono dallo spettatore fruite per sé stesse, più o meno inconsciamente. Nel caso del cinema, possiamo verificare abbastanza facilmente questo fatto, quando ci succede ad esempio di criticare o contestare il contenuto, la trama del film, concedendo allo stesso tempo che «ci sono però delle bellissime immagini». Con questa affermazione riconosciamo una certa ambivalenza dello spettacolo, una indipendenza di forma e contenuto, per cui la forma (l'immagine) può essere presa e fruita per sé, indipendentemente dalla realtà sottostante.

Ora le immagini, nonostante siano offerte ai sensi corporali, hanno una indubbia *tendenza all'immaterialità* e in questo le immagini dello schermo sono certamente le più efficaci: la separazione effettuata dallo schermo le sottrae infatti alla percezione del tatto, che è il senso per eccellenza della presenza fisica e sembra sottrarle per ciò stesso ai condizionamenti del tempo e dello spazio, che definiscono l'universo corporale. Si può quindi esigere da esse una potenza, una frequenza, un ritmo, un'efficacia, che non ci si sognerebbe di richiedere ad un reale organismo fisico. Il tifoso che dà una spinta al ciclista in salita si rende conto della

fatica che il campione sta affrontando ed in certo qual modo la condivide, mentre chi lo guarda alla TV, è naturalmente portato, standosene comodamente in poltrona, a richiedergli una potenza ed una regolarità da metronomo: una immagine infatti non si stanca!

L'idolo virtuale ha soppiantato l'idolo reale: ora, l'idolo deve essere perfetto e l'idolo virtuale non ha scuse! L'idolo reale deve quindi adeguarsi alle regole del virtuale, se vuole produrre uno spettacolo della qualità richiesta ed ottenere il prezzo che il mercato è disposto a sborsare. La logica (appoggiata dalla tecnica del *body-building*) conduce inevitabilmente a produrre non tanto un Superman, quanto un... Super-body.

Ciò spiega probabilmente l'inesauribile ed inesausta fame di spettacoli televisivi, come appunto il calcio, di cui i telespettatori sembrano non stancarsi mai e che si estende ben al di là del tempo cronometrato degli incontri: i quali, d'altra parte, debbono essere anch'essi moltiplicati all'infinito, richiedendo a loro volta agli atleti delle prestazioni fisiche che vanno certamente assai oltre alle possibilità di un organismo non aiutato dalla tecnologia farmaceutica. Da parte degli spettatori, si tratta di un caso evidente del vizio di *curiositas*,² ed anche una applicazione dell'idea paolina dell'insaziabilità (dell'avarizia, nel passo di Col. 3, 5) come idolatria.

Il linguaggio delle immagini ha del resto un'altra caratteristica, al cui servizio lo strumento dello schermo si è posto con assoluta naturalezza ed efficacia: è un linguaggio translinguistico, transnazionale e quindi *tendente all'universalità*. Chiunque può avervi accesso, indipendentemente dalla lingua, indipendentemente dall'età. Certo, le immagini possono differenziarsi secondo le culture ed assumere valenze e significati più o meno profondi: ma vi sono indubbiamente delle immagini universali, fondate ad esempio sulla natura stessa dell'uomo, sulla sua gestualità fisica, che sono per ciò stesso di universale ed immediata interpretazione.

Esse hanno quindi un potere aggregante e mobilitante libero dai condizionamenti dello spazio geografico e, come si è visto in epoche in cui ancora la tecnologia era molto più limitata, possono diventare strumenti efficacissimi del potere, sia esso politico o ideologico, sia esso volto ad esaltare o al contrario a deprimere le masse.

Riassumendo, ci troviamo, confrontandoci con le immagini dello schermo, soprattutto le più elementari (come appunto, paradossalmente, quelle sportive, cioè le più fisiche) di fronte alle note di *immaterialità* (abolizione dei condizionamenti spazio-temporali della corporeità), *immediatezza* (presenza senza distanza), *universalità* (potenza unificante), *infinità* (fruibilità illimitata). In conclusione abbiamo forse nel campo del tele-spettacolo sportivo un esempio di una idolatria che potremmo chiamare virtuale, se tutte le idolatrie non fossero, appunto, virtuali: gli idoli infatti non sono nulla, «hanno bocca e non parlano; hanno occhi e non vedono; hanno orecchi e non odono; non c'è respiro sulla loro bocca.» (S. 134, 16-17)

«Tele-sportivi di tutto il mondo in ipnosi, buon pomeriggio...!»

NOTE

¹ In *Œuvres Complètes*, VII, Paris et Fribourg, 1988, pp. 97-158. Cfr. S. TOMMASO D'AQUINO, *Summa Th.*, I, 35.

² Cfr. S. TOMMASO D'AQUINO, *Summa Th.*, II-II, Q. 167.