

Vi facciamo vedere noi (chi siamo)

Gli schermi nella pandemia.

di [Mauro Carbone](#) – 10 Aprile 2020



Ha ragione Pietro Montani, di cui mi ritrovo ormai a citare anche la corrispondenza privata, a scrivermi, in un'e-mail del 18 marzo, che sarebbe più saggio aspettare prima di voler ragionare sugli effetti della pandemia da Coronavirus perché, "all'uscita dal tunnel, avremo maturato idee più chiare e sentimenti più appropriati". Però, visto che più ci inoltriamo in quel tunnel, più si rafforza il dubbio che non si tratti di una galleria, ma di un ben più prolungato percorso sotterraneo interrotto da imprevedibili passaggi in superficie, forse non è inutile proporre qui qualche abbozzo di riflessione, dichiaratamente provvisorio, sulla questione che sono stato sollecitato ad affrontare: **quella degli effetti che la pandemia, con le sue conseguenze e i possibili strascichi sulla convivenza umana, sta avendo e potrebbe continuare a produrre sui nostri rapporti con gli schermi.**

Era il 5 marzo quando, nel corso di un [videoforum](#) intitolato "L'epidemia al tempo del Game" (*sic*) e trasmesso su Repubblica.it, ho sentito Alessandro Baricco suggerire di considerare la pandemia da Coronavirus come *il primo grande crash-test della civiltà digitale.*

Attenzione: **parlare dell'emergenza da pandemia in termini di *crash-test* non vuol dire che, visto che siamo andati a sbattere e viste le conseguenze della botta, "nulla sarà più come prima"**. Questa frase veniva ossessivamente ripetuta già dopo l'11 settembre 2001 (come del resto già di quell'evento si diceva che era la fine del post-moderno...), ma penso varrà anche nel nostro caso quanto il vignettista Altan faceva dire allora a una delle sue donne dallo sguardo perplesso: "Forse sono troppo ottimista, ma penso che dopo l'11 settembre continueremo a essere la stessa gentaglia che eravamo prima".

Vorrei però avanzare l'ipotesi – e la speranza – che, per quanto riguarda i nostri rapporti con gli schermi, *parecchio* non tornerà come prima. E dico "non tornerà", perché è chiaro a tutti che, nel frattempo, molto è cambiato. Del resto lo sancisce anche il titolo di un articolo del "New York Times" del 31 marzo, che ringrazio [Angela Maiello](#) per avermi segnalato: [Coronavirus Ended the Screen-Time Debate. Screens Won](#). L'articolo precisa però che la resa senza condizioni all'assedio degli schermi di cui dà conto vorrebbe valere solo per il periodo dell'emergenza. Tutti gli intervistati si mostrano infatti convinti che, "all'uscita del tunnel", i nostri rapporti con gli schermi non ne saranno stati irrimediabilmente trasformati. Anzi, alcuni aggiungono l'auspicio che la lezione ci sarà servita a sentire una maggiore esigenza di contatti fisici con altri esseri umani. A questo punto chi legge non può reprimere la tacita speranza che ce ne si guardi bene, perché ovviamente ciò scatenerrebbe una terrificante recrudescenza dei contagi.

Ecco allora che i dubbi sul ritorno al "come prima", magari condito di saggezza nuova, cominciano a farsi strada. Perché, in un mondo reso drasticamente più povero, dovrebbero continuare a pagarmi viaggi aerei per partecipare a convegni in Giappone o Brasile, quando si è visto che posso intervenire, con più modica spesa per gli organizzatori, restando a casa mia? Ma anche: perché, uscito dal tunnel, dovrei smettere di cenare su Skype con quella coppia di Londra che non avevo mai avuto modo di frequentare prima, adesso che ho scoperto che non solo è possibile, ma anche semplice e piacevole?

In fondo, lo stesso articolo del "New York Times" riporta una dichiarazione della tecnopentita psicologa Sherry Turkle, che nove anni dopo aver denunciato la nostra condizione tecnologicamente alienata in *Alone Together* e quattro anni dopo averci implorato in *Reclaiming Conversation* di fare una chiacchierata piuttosto che guardare il cellulare, alla luce degli schermi perennemente accesi nel tempo del [Coronavirus](#) ammette che la preoccupazione per il tempo passato davanti a tale luce era "*a misplaced anxiety*", ricavandone che "ora, **costretti a rimanere da soli ma volendo essere insieme, moltissimi stanno scoprendo cosa dovrebbe essere il tempo davanti**

agli schermi". Già, perché non è proprio quella *conversation* auspicata dalla Turkle che gli schermi mi hanno consentito di fare l'altra sera, permettendomi così di approfondire finalmente la conoscenza della coppia di Londra?

Il *crash-test* della pandemia da Coronavirus ci ha dunque fatto *scoprire* – è il verbo usato dalla Turkle – cose che né lei né noi avevamo ben chiare (però fatemi aggiungere: *chi più, chi meno*). Ecco quelle che mi vengono in mente adesso:

❑ **Gli schermi non sono – né sono mai stati – semplici superfici che mostrano immagini.** In quanto hanno sempre operato una certa (storicamente, culturalmente e tecnologicamente determinata) distribuzione del visibile e dell'invisibile, con ciò stesso essi **hanno di volta in volta *istituito relazioni e perciò aperto esperienze***. Insomma, gli schermi non sono mai stati mere *surfaces*, bensì *surfaces* operanti come *interfaces*, se è questo che mettere in relazione sottintende.

❑ Con la rivoluzione elettronica e poi con quella digitale, **gli schermi sono via via diventati le principali interfacce visuali della nostra comunicazione con gli altri e col mondo**, evidenziando quel potere di *mettere in relazione* che il mostrare-e-insieme-nascondere ovviamente implica e che nel frattempo si è andato *tecnologicamente sviluppando in senso multimodale*, variamente abbinando cioè testi, immagini, suoni, ivi compresi sguardi, gesti, voci.

❑ Abbiamo tuttavia avuto bisogno del *crash-test* della pandemia da Coronavirus, all'incirca trent'anni dopo l'inizio della diffusione dell'uso di Internet, per *renderci massicciamente conto*, nella *nostra esperienza collettiva*, di certe potenzialità implicite in quanto indicato ai punti precedenti. **Allora non ci siamo più limitati a scambiarci foto di cibo prima di assaggiarlo, ma abbiamo preso a consumarlo *insieme* grazie agli schermi.** È questo che fa dire alla Turkle che stiamo "scoprendo cosa dovrebbe essere il tempo" trascorso davanti a essi. Eppure la possibilità di impiegarlo in quel modo era già disponibile. "Non lo sapevo, l'ho sempre saputo", insomma, direbbe la duplice formula dell'inconscio freudiano. Ma com'è potuto succedere? Mi pare sia culturalmente rilevante domandarsene le ragioni.

❑ Ovviamente un tale ritardo culturale non riguarda solo l'esperienza collettiva. Sviluppatisi proprio sulla spinta della rivoluzione digitale, **gli *screens studies* si sono concentrati prevalentemente sullo statuto di *surface* del loro oggetto di studio**, indagandolo attraverso ricerche archeologiche e genealogiche tanto suggestive quanto erudite, ma spesso non altrettanto interessate ad aiutarci a comprendere quel che caratterizza le esperienze schermiche attuali o prossime venture e come esse vadano a

influenzare il nostro stare al mondo.

☑ Anche certi *visual culture studies* non hanno saputo cogliere e mettere in risalto lo statuto di interfacce visuali innestate su dispositivi di relazione multimodali che gli schermi elettronici, e poi digitali, andavano progressivamente evidenziando. In tal modo, troppo spesso si sono concentrati esclusivamente sulla visualità e le sue mutazioni. Da un lato questi studi hanno allora isolato tale ambito d'indagine da quello, complementare, riguardante le parallele mutazioni in atto nei nostri rapporti con la lingua scritta e parlata. Dall'altro, a partire dalla ristretta considerazione degli schermi quali mere superfici che mostrano immagini, in un'ottica puramente *imagocentrica* si sono lanciati in poco meditate fughe in avanti per pronosticare il dispositivo visuale che avrebbe soppiantato gli schermi stessi, ritrovandolo inevitabilmente nei caschi di realtà virtuale già indicati da Manovich nel 2001. C'è però da chiedersi se, usciti dal tunnel dell'emergenza da Coronavirus ma entrati in un mondo in cui la più diffusa esigenza potrebbe diventare quella di essere connessi, interattivi e *insieme protetti*, una più efficace ed accessibile risposta a tale esigenza non possa venire da certi *head-up displays*, che **impiegano una tecnologia "archi-schermica" come quella del *virtual retinal display* ed utilizzano quindi la nostra retina quale loro "quasi-protesi" per aprirci agli orizzonti partecipativi e multimodali della *mixed reality***. Proprio in questi giorni mi è capitato di consegnare un articolo in cui ne discuto, destinato al numero monografico di *Ágalma* dal titolo "Ripensare l'inorganico".

☑ Per i motivi sin qui esposti, ritengo importante e urgente **sviluppare una ricerca transdisciplinare che si concentri sullo *studio non degli schermi, ma delle esperienze schermiche multimodali* presenti e prossime venture, nella convinzione della loro perdurante centralità e della loro decisiva influenza sul più ampio raggio delle nostre interazioni sociali.**

Sinora a riflettere sul proliferare degli schermi e sull'evoluzione delle nostre esperienze di essi e con essi sono stati studiosi in gran parte provenienti da studi di cinema, media, letteratura o estetica, inevitabilmente influenzati da questi loro ambiti di formazione. **Mi pare che sempre più sia urgente cercare di focalizzarsi su quella che chiamerei una *pragmatica delle esperienze schermiche***, nel senso in cui Paul Watzlawick e i suoi collaboratori della Scuola di Palo Alto parlavano di *Pragmatica della comunicazione umana* e, così ho voluto intendere, nel senso in cui la Cattedra su cui sono stato professore invitato alla Cattolica di Milano qualche anno fa s'intitolava "Pragmatica della comunicazione mediale". In questo senso l'autunno scorso ho presentato all'Agence nationale de recherche francese un "pre-progetto" che, nel mio patetico tentativo di renderlo più *appealing*, ho designato con l'acronimo S.E.S. (*Screen Experiences Studies*,

appunto). Purtroppo quel pre-progetto non è stato accolto, fra l'altro perché "il suo carattere innovativo è [...] difficile da stabilire", spiegava il valutatore, in quanto "il dossier dice nel contempo che al momento gli SES non esiste (*sic*), ma nello stesso tempo si oppone a dottrine già esistenti".

Non fatico a supporre che il succitato valutatore, quando ha formulato una simile motivazione, "forse era stanco, forse troppo occupato", come il Dio di una canzone di [De André](#). Però chissà: dopo la pandemia da Coronavirus, magari a quella nuova divinità il mio pre-progetto sarebbe risultato più chiaro. Anche in questo senso, nella considerazione dei nostri rapporti con gli schermi, "nulla sarà più come prima", ipotizzo e spero. Ha ragione Maurizio Ferraris ad annunciare l'avvento di quelli che ha beffardamente battezzato [Post Colonial Studies](#). In fondo, per misurare la novità della prospettiva in cui ci stiamo venendo a trovare, basta andare a rileggersi un [altro articolo](#) sugli schermi che la stessa autrice di quello sopra citato aveva pubblicato sul "New York Times" solo un anno prima. **Vi ricordava che un tempo "gli schermi erano ritenuti per l'élite", mentre lei stava scrivendo quando farne a meno era diventato uno status symbol, perché, spiegava, "ora il contatto umano è un bene di lusso"**.

Almeno fino a quando non disporremo di un vaccino e di un trattamento di cura efficace contro il Coronavirus, invece, **agli schermi si farà preferibilmente ricorso per comunicare e insieme *proteggersi* appunto dal contatto umano**. Proprio da quanto quest'ultimo verbo significa, del resto, il loro nome etimologicamente deriva. E tanto peggio per chi non possiede uno schermo personale o non può contare su una connessione efficace.

Riferimenti bibliografici

- M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2016.
- Id., "Da corpi con protesi a corpi come 'quasi-protesi'?", *Ágalma*, n. 40, numero monografico su "Ripensare l'inorganico", pubblicazione prevista in ottobre 2020.
- B. Hookway, *Interface*, The MIT Press, Cambridge, MA 2014.
- L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002.
- P. Montani, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020 (di prossima pubblicazione).
- S. Turkle, *Alone Together: Why we Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, New York 2011.
- Id., *Reclaiming Conversation. The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, New York 2015.
- P. Watzlawick, J.H. Beavin, D.D. Jackson, *Pragmatica della comunicazione umana. Studio sui modelli interattivi delle patologie e dei paradossi*, Astrolabio, Roma 1971.