

Coronavirus: lo spettacolo di un'epidemia che non ha avuto luogo

Fonte: <http://effimera.org/coronavirus-lo-spettacolo-di-unepidemia-che-non-ha-avuto-luogo-di-gianpaolo-cherchi/>

Quando l'emergenza Coronavirus sarà cessata (si spera, ovviamente, molto presto) e le nostre vite verranno restituite alla loro normalità, la domanda che dovremo farci dovrà essere la seguente: ha avuto veramente luogo un'epidemia di Coronavirus?

Ciò che abbiamo vissuto è stata una reale situazione di emergenza sanitaria o abbiamo piuttosto assistito ad uno spettacolo in cui fatti, numeri, statistiche, opinioni contrastanti e informazioni contraddittorie si sono accavallati con una velocità impressionante, dando luogo ad una situazione irreali? Che ruolo ha giocato, nelle misure estreme varate dal governo, l'informazione?

La velocità con cui hanno circolato le notizie in continuo aggiornamento sul contagio, la viralità con cui sono proliferate le opinioni contrastanti dei tecnici e degli esperti, l'eccezionalità delle soluzioni politiche adottate, sono tutti elementi che non possono esimersi da una riflessione sul ruolo tutt'altro che secondario che è stato giocato dalla percezione del fenomeno, o meglio sarebbe dire dalla sua *spettacolarizzazione*. Un punto soltanto sfiorato nel dibattito, spesso appena accennato quando non clamorosamente mancato o imperdonabilmente taciuto, mai approfondito a sufficienza. È quanto ci si propone di fare, invece, in questo articolo.

Percezione

È in relazione ai suoi studi sul rapporto tra velocità e politica che Paul Virilio introduce il concetto di *logistica della percezione*, pilastro fondamentale nella sua *dromologia*, o "scienza della velocità". Il termine *logistica* non è casuale: oggetto di indagine del teorico francese è l'insieme delle operazioni di reperimento, catalogazione e distribuzione applicabili non alle persone e alle cose che fanno parte della realtà (si potrebbe dire alle *merci*, ma non lo diremo), quanto alle percezioni della realtà stessa, alle sue immagini (anch'esse, appunto, *merci*).

Grazie all'utilizzo di un qualsiasi medium tecnologico (dal cannocchiale al telescopio, dal televisore a internet) l'immagine di un mondo lontano dalla nostra portata – in termini di spazio, dimensioni, distanze – può essere proiettata nella nostra esperienza quotidiana. Si tratta di una rivoluzione radicale che implica una accelerazione nell'ambito della percezione sociale dei fenomeni: quel che avviene è una sorta di collisione, un vero e proprio abbattimento di ogni barriera tra il vicino e il lontano, e che dà luogo ad una vera e propria *epidemia dell'immaginario*, per dirla con Žižek. Una circolazione incontrollata dell'immaginario all'interno della realtà, nella quale il senso del reale inizia a vacillare, e dove la possibilità di distinzione fra questi due ambiti – fra ciò che, appunto, è reale e ciò che, invece, è immaginario – si fa sempre più difficile.

Turbolenza

Baudrillard adopera un altro termine per definire questo fenomeno: *turbolenza*, ovvero una situazione percettiva in cui a sfumare e a svanire è *l'effetto di realtà*. La linearità fra cause ed effetti – per mezzo di cui si genera e si produce quel che chiamiamo comunemente *realtà* – finisce per distorcersi, subisce urti, e provoca turbolenze percettive dei fenomeni sociali. La domanda è: chi è che genera questa turbolenza? La percezione è un fatto storicamente e tecnologicamente determinato: qualsiasi mutazione storica è in primis una mutazione tecnologica. La stessa periodizzazione storica procede secondo classificazioni basate sulle tecnologie adottate nelle varie epoche (età della pietra, del bronzo, del ferro, etc). Al mutare delle condizioni tecnologiche mutano perciò anche le condizioni storiche della percezione del reale. Stando così le cose il responsabile di tale turbolenza va cercato nella tecnologia, giunta oggi alla sua espressione più elevata: *l'informatica*, vale a dire la *scienza dell'informazione*.

Realtà

Che ne è del reale nell'epoca dell'informatica? È diventato il prodotto di processi computazionali, ovvero può essere elaborato e rielaborato, prodotto e riprodotto, costruito, decostruito e ricostruito in maniera illimitata e indefinita. Detto in altre parole: *l'effetto di realtà*, quella linearità dei rapporti tra cause ed effetti che produce l'esperienza di ciò che comunemente chiamiamo *reale*, nell'ambito della scienza dell'informazione si rivela essere non un qualcosa di *razionale* (come un lineare concatenamento di cause ed effetti farebbe presupporre), quanto di *operazionale*: esso è propriamente il prodotto di determinati processi e operazioni tecnologiche. La conseguenza di ciò non consiste solamente nel fatto che gli individui diventano dei semplici *operatori* in grado di instaurare rapporti di *ibridazione* e di *innervazione* con gli strumenti tecnologici che li circondano (dal telecomando, al touch-screen fino ai più sofisticati sistemi di riconoscimento vocale). La vera conseguenza – per lo meno quella che più ci riguarda in questa sede – è che l'esperienza che gli individui fanno del reale avviene *dentro* questi stessi strumenti tecnologici. Se oggi, in ambito informatico (e non), si parla tanto di *user*

experience è perché ciò che la rende possibile è una più ampia *experience design*, una ingegneria tecnologica dell'esperienza, in cui la vita quotidiana viene disegnata, progettata e costruita mediante precisi processi operazionali che avvengono all'interno di precisi strumenti tecnologici. È all'interno di essi che oggi, principalmente, si dà la possibilità stessa di un'esperienza di ciò che continuiamo a chiamare *realtà*.

Simulazione

Si tratta, tuttavia, di un'esperienza che si rivela priva di contenuto. Quel che conta ai fini della *experience design* non è il contenuto concreto dell'esperienza quanto la capacità di una sua simulazione: la pura e semplice emissione di una realtà (*virtuale*) percepibile come reale.

Relativamente alla percezione del fenomeno Coronavirus, l'unico dato di cui si ha certezza è l'esistenza di quello che Baudrillard chiama il *regime di simulazione*, ovvero l'assoluta trasparenza della realtà percepita indipendentemente dalla sua concreta ed effettiva realizzazione. Mediante l'esibizione continua della realtà da parte dei media, ecco che al suo posto compare un simulacro di realtà generato dall'informazione: la realtà raccontata dal punto di vista delle telecamere, dei titoli in sovraimpressione, degli appelli terroristici al non lasciarsi prendere dal terrore; la realtà dei pareri discordanti degli esperti e dei tecnici invitati a dare costantemente la loro opinione; la realtà dei numeri e dei dati in costante aggiornamento sui contagi, non importa se certi o solamente presunti, purché i numeri e i dati siano aggiornati. La scienza dell'informazione deve informare e comunicare, qualsiasi cosa succeda. Anche a costo di informare e comunicare il niente. È il regime di simulazione, bellezza! L'unica realtà di cui possiamo dire di avere esperienza certa.

Sparizione

Quel che in questo modo si produce, però, è un effetto paradossale: *la sparizione del reale*. Il reale scompare proprio laddove esso diviene più trasparente, proprio laddove la scienza dell'informazione riesce a presentare ed esibire ogni suo aspetto, ogni suo dato, ogni suo minimo dettaglio. L'informazione punta all'occupazione totale della vita sociale. Nel momento in cui l'onnipervasività dei sistemi di informazione consente di cogliere qualsiasi realtà individuale nella sua assoluta trasparenza per presentarla come realtà sociale, l'individualità scompare: cede il suo posto ad una esistenza sociale che tuttavia ha luogo solo e unicamente *all'interno dei media*, all'interno degli stessi sistemi di informazione. Ogni singola esistenza viene perciò modellata dalla potenza sociale che lo spettacolo è in grado di conferirgli. *Solo per il fatto che non è, le è permesso di apparire*. In questo modo l'insieme delle informazioni che circolano nel regime di simulazione

non si rivela nient'altro che un insieme di giustificazioni per una forma di organizzazione sociale priva di giustificazione. L'assalto ingiustificato ai centri commerciali per fare incetta di beni di prima necessità, la ressa ingiustificata nelle farmacie per fare scorte di amuchina e di mascherine, l'ingiustificato aumento dei prezzi di questi beni; e di seguito, specularmente, le ingiustificate e autocontraddittorie misure di sicurezza e prevenzione adottate dal governo; l'ingiustificata sospensione di qualsiasi attività sociale (lavorativa, ludica, sportiva, educativa, religiosa, ecc...), l'incomprensibile sperpero di soldi pubblici in attività di sorveglianza, in presidi militari, in posti di blocco (piuttosto che il loro utilizzo per un ampliamento delle strutture della sanità pubblica). Tutto diventa condizionato dallo spettacolo, da un sistema di potere che per reggersi non ha più bisogno di pensare la propria base materiale, la realtà, ma deve al contrario occultarla, farla scomparire.

Spettacolo

Se l'unica realtà esistente è il regime di simulazione, ovvero la spettacolarizzazione della realtà, risulta chiaro a questo punto che i media non sono un semplice strumento di comunicazione, un qualcosa che può essere adoperato per veicolare e diffondere determinati contenuti più o meno corrispondenti alla realtà. Essi sono molto di più. A nulla servono, ad esempio, gli appelli continui per una gestione consapevole dell'informazione, le rassicurazioni costanti di tranquillità e le mobilitazioni anti-panico cui abbiamo assistito in queste settimane, se non ad alimentare esattamente l'effetto opposto. È come attivare un allarme facendo suonare la sirena per segnalare costantemente e ripetutamente che non vi è alcun rischio. I media, come diceva Pasolini, non veicolano contenuti reali, ma sono al contrario *operatori ideologici*, e in quanto tali *manifestano in concreto lo spirito del nuovo potere*. Baudrillard avrebbe detto che sono il luogo in cui il reale viene disattivato mediante la proliferazione virale della sua assoluta trasparenza o, detto con le parole di Debord, attraverso il suo spettacolo: *lo spettacolo non è un insieme di immagini ma un rapporto sociale tra individui, mediato dalle immagini*. Ed è questo rapporto sociale che si impone alla nostra percezione e che si tratta di definire: un rapporto sociale che è sempre, in ultima istanza, un *rapporto di potere*.

Potere

Si deve certamente a Foucault l'abbandono di una concezione obsoleta del potere come un qualcosa di concentrato e individuabile, e la sua ridefinizione e riconfigurazione nel senso di un qualcosa che si esercita. Ma se Baudrillard afferma che è giunta l'ora di *dimenticare Foucault*, non è certo per una mancanza di stima e di rispetto nei suoi confronti (non si spreca mai tempo a discutere con chi non si rispetta, in genere lo si ignora). Afferma questo, piuttosto, per la pienezza semantica e l'onnipervasività ormai raggiunte dal concetto di *dispositivo*, e per una con-

cezione generale e generalista del potere che egli reputa limitata e speculativamente sterile, nient'altro che l'ulteriore volteggio di una critica tutta interna al movimento del potere stesso. Dal punto di vista di Baudrillard infatti, il discorso foucaultiano sul potere, proprio in quanto *discorso*, contribuisce ad esibire il potere, ad alimentarne la spettacolarizzazione, instaurando così un legame di connivenza proprio con quello stesso potere che intende criticare.

In soldoni: se il potere è un discorso che si fa, se è un insieme di pratiche e di azioni che si esercitano, sarà sempre e comunque necessaria la presenza di un oggetto reale su cui esercitare tali pratiche e tali discorsi, ovvero quelle che per Foucault erano il sesso, il desiderio, l'inconscio, e così via. Ma nel momento in cui, a causa del regime di simulazione, il reale sparisce nella sua trasparenza, nella sua spettacolarizzazione mediatizzata, su cosa potrà mai esercitarsi il potere? Senza reale, che ne è del potere?

Vuoto

Ecco così apparire un vuoto. Il vuoto del reale che scompare nello spettacolo è, allo stesso tempo, il vuoto di un potere che nella sua sovranità soltanto apparente opera come se fosse realmente esistente. Un potere, insomma, che al suo interno è vuoto. Vuoto nella misura in cui è incapace di valutare ciò che sta accadendo e che potrebbe succedere, e che tuttavia non può esimersi dal prendere decisioni, dal produrre provvedimenti, dall'agire, dall'esercitare sé stesso. Il potere deve essere esercitato, deve agire, non ci sono alternative; anche nella situazione eccezionale in cui non vi sia la possibilità di valutare con certezza come e in che maniera, secondo quali criteri, si debba agire. Un potere che, vittima dello stesso copione imposto dallo spettacolo, deve continuare a recitare la sua parte. *The show must go on!*

Ecco allora sorgere, da questo vuoto, quella che Debord chiama *volontà astratta dell'efficacia immediata*. Ecco lo stato di eccezione, vero e proprio paradigma di governo in tutte quelle situazioni in cui il vuoto di potere (che, in un mondo ormai esistente soltanto nella sua dimensione spettacolare, è anche allo stesso tempo un vuoto di realtà) genera un bisogno autoindotto di attualità da soddisfare in ogni modo. *The show must go on!*

Agire, sempre e comunque, per coprire ed occultare la sua realtà, il suo vuoto: ecco l'essenza del potere. Ed ecco lo spettacolo a cui abbiamo assistito. Ma come dice Debord, una critica che voglia andare al di là dello spettacolo, che non voglia cadere vittima della sua stessa spettacolarizzazione, *deve saper attendere*.

Gianpaolo Cherchi (11 marzo)

[Gianpaolo Cherchi ha conseguito il Dottorato di Ricerca in filosofia presso l'Università San Raffaele di Milano. Si occupa di storia critica delle idee, di teorie del soggetto e di filosofia della storia.

Collabora con il quotidiano “il manifesto”. Ha curato il volume “Dell’Uomo e dei Diritti/On Human and Rights” (Mimesis, 2018), e la nuova edizione critica de “L’educazione del genere umano” di G. E. Lessing (Mimesis 2018). Di prossima pubblicazione “Logica della disgregazione e storia critica delle idee. Uno studio a partire da Adorno” (Il Mulino, 2020)].