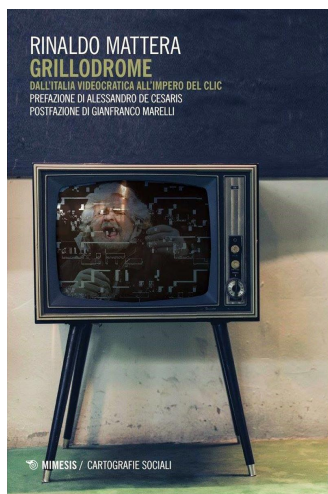


Quaderni d'altri tempi



- Rinaldo Mattera
- **Dall'Italia videocratica all'impero del clic**
- Mimesis, Milano-Udine, 2017
- pp. 212, € 20,00

LA FIERA VIRTUALE DELLA VACUITÀ

di **Adolfo Fattori**

Il mutamento sociale ci scorre intorno, più che come un fiume in piena, impetuoso e violento, come un torrente tranquillo ma sempre alimentato, che però scalza e trascina ciottoli, produce vuoti a monte e pieni a valle, ripavimentando il suo fondale e modificando i propri bordi e rive, e questo rende difficile anche a chi se ne occupa per professione, per studio, o anche solo per passione, coglierne le tappe volta per volta raggiunte.

Siamo troppo dentro le cose, che cambiano con regolarità, a piccoli passi, ma in quest'epoca velocemente, per cui finiamo giocoforza per accorgercene solo quando le singole variazioni, sommandosi, portano in superficie una trasformazione grande, che voltandoci indietro ci rende visibili le differenze col passato, anche recente. Non riusciamo con facilità, insomma, a pensare il "presente come storia", come scriveva nel 1953 in un suo libro uno dei più importanti intellettuali *liberal* americani, Paul Sweezy (1962), invitando i suoi colleghi ad applicare alla propria attualità gli stessi strumenti di analisi che si applicano allo studio del passato. Né riusciamo sempre a riconoscere negli eventi passati quelli che hanno più profondamente influenzato l'oggi, nelle sue varie "province". Ci prova Rinaldo Mattera con *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic* (edito da Mimesis) cercando di descrivere l'attualità dello scenario politico italiano ricostruendone le radici sociali a partire dalla famosa discesa in campo di Silvio Berlusconi per arrivare all'esplosione del Movimento 5 Stelle, ma, nello stesso tempo, riepilogando la storia dello sviluppo del digitale a partire dalla fine della Seconda guerra mondiale fino ai nostri giorni.



A Mattera interessa ragionare prima di tutto, in questi tempi che in maniera facilona sono definiti da analisti di vario rango e appartenenza di "post-verità", "post-politica", "post-

democrazia”, sui veri progenitori politici del movimento di Beppe Grillo e sulle radici della sua fortuna nell’esplosione del digitale e su quel disorientamento diffuso negli individui della tarda modernità che si è fatto strada a partire dalla fine delle vecchie forme di aggregazione politica e dall’emergere di visioni del mondo (per così dire) sincretiche, approssimate, grossolane, versioni ripulite del vecchio qualunque e dell’eterno senso comune.

Le affinità elettive e le logiche elettorali

Mattera, arricchendo il suo discorso con citazioni che provengono dalla science fiction e dal cinema più distopici e visionari, prima di tutto mette in evidenza la parentela, più stretta di quanto si possa immaginare, fra il comico genovese e Berlusconi, per poi concentrarsi da un lato sulla centralità strategica che hanno avuto prima lo sviluppo delle tv commerciali e poi quello dei dispositivi digitali, dall’altro sull’intuizione, se vogliamo geniale, comune ai due personaggi, di costruirsi un partito di proprietà di cui essere padroni incontrastati, per avere a disposizione una macchina che se apparentemente assicura partecipazione e presenza a tutti, di fatto finisce per essere sotto il controllo assoluto del suo creatore. Se l’imprenditore milanese fondò la sua fortuna sulla liberalizzazione (improvvisa e forzata) delle frequenze tv e sul contemporaneo sdoganamento di sfere della morale e del costume fino a quel momento interdette (cfr. Abruzzese, 1988; 1995), Grillo l’ha costruita sulla diffusione, esplosiva e incontrollabile, della Rete, con la sua aura di libertà, indipendenza, potenza emancipativa, amplificandone, a chiacchiere, la cifra ecumenica e partecipativa.

A rifletterci come fa Mattera, nonostante le differenze molte sono le similitudini fra l’ex-senatore lombardo e l’ancor militante comico ligure: oltre alla fondazione di un partito proprietario, l’origine della notorietà pubblica grazie alla televisione (da broadcaster per l’uno, da uomo di spettacolo per l’altro), la comune dichiarazione d’intenti di voler sostituire la vecchia politica, corrotta e autoreferenziale, che poi si svelerà rapidamente come millantato credito. La differenza fra i due c’è senz’altro ed è altrove. È da ricercare nella diversa fase storica in cui ne sono sorte le fortune politiche.

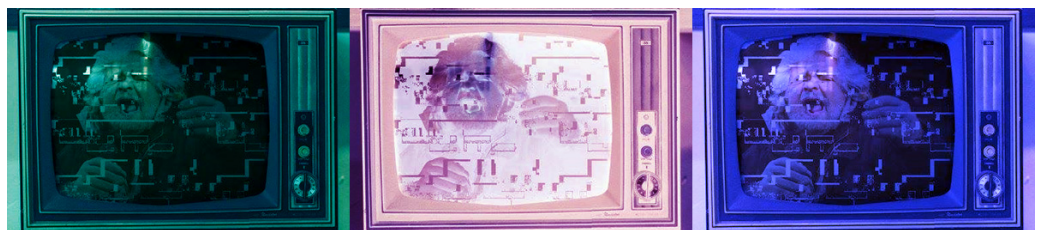
Berlusconi egemonizza il paese usando le televisioni e dando vita agli incubi peggiori delle distopie (narrative e sociologico/filosofiche) del Novecento, per sfruttare la loro capacità di raccogliere e rilanciare le paure e il risentimento della piccola e media borghesia prima di tutto (Mattera rimanda acutamente ai sentimenti che animarono la famosa marcia dei quarantamila quadri Fiat che di fatto fu il necrologio delle lotte operaie degli anni Settanta) e cavalca la transizione da modernità a postmodernità; Grillo è in pieno dentro il tardomoderno, ha a disposizione la Rete, non solo, ma si rivolge alla virtualizzazione della società e degli scambi economici, affettivi, comunicativi in generale sviluppatasi in parallelo alle nuove soggettività sociali, a quel sincretismo vacuo e superficiale che mette insieme complottismi, dietrologie, rabbie e risentimenti individuali e collettivi, illusioni di protagonismo nutrite dall’accesso al Web e facilitate dalla diffusione di *device* per la comunicazione sempre più completi e fatti su misura: gli *smartphone*, dopo i *personal*. La versione aggiornata al postmoderno del qualunque anni Cinquanta di Guglielmo Giannini.

Guru eccellenti: il caso Forrest Gump

Tempo fa, tangenzialmente, [intervenimmo sul tema in queste stesse pagine](#) richiamando una delle sequenze più visionarie di *Forrest Gump* (2003), il capolavoro di Robert Zemeckis del 1994 (tratto da un romanzo di Winston Groom del 1986): quella in cui Forrest, senza

avere apparentemente uno scopo specifico se non quello forse di sfuggire a se stesso, corre attraverso gli States raccogliendo dietro di sé una folla raccogliettica e scombicchata di seguaci, ognuno alla ricerca di una propria verità, attribuita al giovane, eletto senza che lui lo voglia, a guida, messia, guru, o chissà cos'altro, ipotizzando implicitamente una somiglianza fra la missione assegnata dagli indesiderati ed estemporanei seguaci di Forrest allo stesso e quella autoassegnatasi, peraltro con un deciso successo, da alcuni uomini della provvidenza nostrani. Ecco, se il nostro paragone è plausibile, ricordando come i fenomeni sociali che investono l'Europa (e l'Italia) già si sono presentati in America, potremmo sviluppare un'ipotesi sulle origini profonde, antiche, di queste figure e della relazione che li connette ai loro seguaci.

Partiamo da *Forrest Gump*: possiamo sicuramente sostenere che il rapporto che lega coloro che lo seguono a Forrest può essere compreso bene se si connette alla cultura New Age: un coacervo di pratiche, sentimenti, convinzioni fra le più svariate e a volte contraddittorie, che comunque ha la cifra dell'irrazionalismo, e che si nutre senz'altro di figure elette a funzioni carismatiche, messianiche. Una "spremuta d'arancia" della "Religione Americana", secondo la definizione che ne dà lo studioso americano Harold Bloom (1992): la versione "buonista" e *soft* dell'orfismo che nutre la religiosità degli americani, come sostiene anche [Erik Davis](#). Questa stessa religiosità è la matrice del successo dei tanti telepredicatori capaci di cogliere al volo la dirompente forza di persuasione che offriva il tubo catodico (cfr. Linnemann, Clendenen, 2013), la stessa che poi userà Berlusconi in Italia. D'altra parte la matrice ossimorica, opinabile e sgangherata della religione New Age è la stessa, depurata dei tratti sacri, del risentimento e della paura diffusi che animano i discorsi complottisti, antipolitici, xenofobi e altro di molti degli araldi dei nuovi populismi, condivisi in varie salse (e spremute) dai loro sostenitori e simpatizzanti.



Quello che insomma emerge è un ritorno al calco del magico, seppur sterilizzato dal religioso in senso tradizionale, fatto di verità incontestabili quanto indimostrabili, di convinzioni che si contraddicono a vicenda, di comportamenti ed etiche improntate insieme al moralismo più elementare e all'individualismo più egoista, il tutto performato in un ambiente d'elezione, che non può essere che il sistema integrato tv/internet. D'altra parte, come ricorda Mattera, alle sue origini il digitale, una volta emancipato dal controllo esclusivo dei militari e delle istituzioni, fu salutato dai suoi stessi sviluppatori, *in primis* Steve Wozniak, come uno strumento di liberazione, e insieme come quanto di più vicino alla dimensione adimensionale e immateriale del sacro potesse realizzarsi. E in effetti la dimensione sacra è plausibile. Quella che viene a mancare è la capacità di decidere come attributo di cittadinanza e democrazia. Il resto sono chiacchiere. Una fiera spumeggiante di vacuità.

Letture

- Alberto Abruzzese, *Il corpo elettronico*, La Nuova Italia, Firenze, 1988.
- Alberto Abruzzese, *Lo splendore della TV*, Costa & Nolan, Genova, 1995.

- Harold Bloom, *La Religione Americana*, Garzanti, Milano, 1992.
 - Winston Groom, *Forrest Gump*, Sonzogno, Milano, 2002.
 - Thomas J. Linnemann, Margaret A. Clendenen, *Sessualità e laicismo*, in Zuckerman, 2013.
 - Paul Sweezy, *Il presente come storia*, Einaudi, Torino, 1962.
 - Phil Zuckerman (a cura di), *Ateismo e laicità Vol. I*, Ipermedium, S. Maria C. Vetere, 2013.
-

visioni

- Robert Zemeckis, *Forrest Gump*, Paramount Home Entertainment, 2003 (home video).

08 Maggio 2017