

Avvicinamento del distante e allontanamento del vicino

9 Dicembre 2017

Da Rassegna di Arianna del 7-12-2017 (N.d.d.)

V'è un aspetto specifico dei tanto discussi processi di mondializzazione oggi in atto che merita di essere preso in esame. Si tratta di una questione squisitamente filosofica, che è merito di Martin Heidegger avere sollevato con la massima chiarezza senza nulla occultare della sua intrinseca aporeticità. Così scrive il pensatore tedesco in "La cosa": "Che cosa accade se con l'eliminazione delle grandi distanze ogni cosa si trova ugualmente lontana e vicina? Che cosa è questa uniformità in cui tutte le cose non sono né lontane, né vicine, e sono, per così, dire senza distacco? Tutto si confonde nell'uniforme senza-distacco".

La mondializzazione connessa con i poderosi processi di sradicamento tecnocapitalistico producono una tendenziale uniformità planetaria che si determina nell'eguagliamento coatto o, rectius, nella riduzione di tutti gli enti al medesimo. Non vi sono più spazi e distanze, tutto si confonde in una globale conformità che riproduce ovunque il medesimo tecnicamente manipolato: dalle distese nipponiche a Nuova York, da Roma a Pechino. È ciò che proponiamo di chiamare l'avvicinamento del distante. Tutto è senza distacco, in real time, sempre qui e sempre ora. Analogamente, e con movimento simmetrico, la globalizzazione, complice la forza sradicante che la contraddistingue, rende distante il vicino: produce indifferenza e distacco rispetto a ciò che ci è più proprio.

Si pensi anche solo al fenomeno delle cosiddette reti sociali: migliaia di amici sparsi per il mondo, che mai vedremo, e che pure trattiamo come se ci fossero vicini nel tempo e nello spazio. E, insieme, gli amici veri, quelli coi quali coesistiamo nel tempo e nello spazio, ci appaiono sempre più distanti e meno prossimi, presi come siamo a "interagire" con chi dall'altro capo del mondo mai vedremo realiter. È questo, in effetti, uno dei paradossi del mondo globalizzato. Non il solo, sia chiaro.

Diego Fusaro