

Obiettivo *intrattenimento*:
la violenza al servizio del mercato.
Film e Videogame, spunti di comparazione.

Comincio in medias res: provate a seguire i fili di questo ragionamento, che ho voluto esporre intenzionalmente in modo così labirintico.

Guardare un oggetto e guardare un soggetto sono esperienze diverse.

Ancor più dissimile è sperimentare la realtà per mezzo di un oggetto che figura un soggetto nell'interazione con oggetti e altri soggetti: stiamo parlando di un videogame.

Io utente, vedente e visibile, divengo vedente di un visibile preselezionato ed avviene uno scambio.

Potremmo domandarci se - invece - quando guardiamo un film sia il regista, guardando, a dirigere il nostro sguardo. Una preselezione del visibile ha in effetti già avuto luogo. C'è una narrazione.

Bisogna però sottolineare che anche senza questa preselezione non si avrà mai la possibilità di guardare/ includere tutto; come, parimenti, uno sguardo "*da nessun luogo*" sarebbe pretesa vana: un'esclusione vi è sempre, cambia il soggetto escludente e - nel caso di un film - è il regista che attua un'opera di inclusione/ esclusione che precede l'opera di inclusione/esclusione che lo spettatore comunque farà, seppur limitatamente a ciò che gli è stato posto di fronte.

Il regista, dunque, è un passo avanti: "strumento che si muove da solo, mezzo che inventa i suoi fini", il regista come il *pittore* di Merleau-Ponty.

Uno dei meriti della filmografia è che la rappresentazione della violenza ha contribuito a render manifesto ciò che spesso tendeva a rimanere nascosto: pensiamo a fenomeni come violenza familiare, bullismo scolastico, fenomeno mafioso.

Se si vuole, un'opera di catarsi legata alla necessità di alleviare, per mezzo della condivisione, conflitti che fino a quel momento di configurazione costituivano una sub-quotidianità per molti: vittime, carnefici, vittime divenute carnefici e carnefici divenuti vittime; svelando l'ampia complessità di fenomeni spesso troppo semplificati.

Prendiamo ad esempio la violenza di genere.

Quante donne vittime di violenza la consideravano normale prima? Quante donne alla ricerca di ispirazione e speranza non vedevano via d'uscita? Quante donne, vergognandosi della loro condizione, la consideravano un fallimento e per di più conclusivo.

Potreste pensare, che un film sia solo un film. Ma dal momento in cui si sdoganano un certo tipo di racconti chi non sa s'interroga e chi sa comincia forse a farlo meglio.

Ma anche la trasposizione filmica, come tanti fenomeni, è vittima della bulimia consumistica.

Immaginiamo due poli: da un lato potremmo trovare il genere *documentario-divulgativo* e dall'altro il genere dell'*intrattenimento*.

È sotto i nostri occhi che il mercato odierno spinga inesorabilmente verso il polo dell'*entertainment*.

La cd *Communication light* con musiche ritmate e tempi incalzanti raffigura in modo scanzonato le scene più cruenti: la musica classica fa da sottofondo a torture feroci, la vendetta narrata come un brillante calcolo aritmetico, mutilazioni fisiche presentate alla stregua di performance artistiche e, alcuni, rendono erotica perfino la chirurgia (si veda lo scandalo dell'ultimo Festival di Cannes con il body horror *Crimes of the future* di David Cronenberg).

Oggi tutto, per essere comunicato, può anzi deve intrattenere.

Per Byung-Chul Han - filosofo sudcoreano - "l'intrattenimento sembra legarsi a ciascun sistema sociale e modificarlo affinché ciascun sistema produca le proprie forme (...) senza tuttavia sottolineare la propria presenza". Appare dunque necessario indagarne rischi e conseguenze.

Il sorgere di *format ibridi* dal **riflusso semplificante** ("infotainment", "edutainment", "cognitainment")

sollecita tale urgenza: perchè se da un lato c'è una estensione - ad esempio - del fenomeno divulgativo che potrebbe quindi aiutare nella diffusione di conoscenza, dall'altro c'è il rischio della sua demolizione dovuta -

appunto - a questa tendenza alla semplificazione e all'allontanamento esponenziale da una fonte verificabile (a cui tale conoscenza fa riferimento).

È stato addirittura coniato il termine militainment.

Uccidere/ferire altre persone era un tabù.

Anche se in tempo di guerra - e questo da sempre - le persone (e la propaganda dei mass media) trovano il modo di estetizzare tali azioni arrivando al punto di farle sembrare gradevoli: il combattimento come uno sport (il che forse è uno dei motivi per cui a volte i tifosi confondono lo sport col combattimento).

Con l'avanzare della tecnologia, la guerra si realizza sì ancora come un gioco ma non tanto sportivo, quanto come gioco virtuale creando da un lato una narrazione che anestetizza i sentimenti dei soldati e dall'altro una dilatazione dello iato tra realtà della guerra e la sua percezione.

La storica Joanna Bourke quando parla di negazione, estetizzazione e razionalizzazione della violenza racconta che nel contesto militare *Ananas*, *Rock 'n Roll* e *Afrodite* non sono un frutto, un genere musicale e la dea dell'amore, ma rispettivamente una bomba a grappolo, l'attivazione di un fucile in modalità automatica e il nome del progetto per mandare aerei senza pilota in Germania durante la seconda guerra mondiale.

Avviene anche il classico scivolamento di responsabilità dal soldato al mezzo: coi droni che uccidono a distanze enormi o coi missili che vengono qualificati nelle narrazioni come responsabili della distruzione.

È infine certamente peculiare l'arte balistica: gli studiosi descrivono la propria materia associandola a metafore "leggere": i proiettili diventano tuffatori olimpici ma a contrario (ottengono un punteggio peggiore se entrano in acqua in modo pulito, migliore se provocano schizzi d'acqua). Ci rendiamo conto? Una figura retorica sostituisce una realtà sanguinolenta a un semplice spostamento d'acqua fresca.

Se dunque nella realtà vera di *vita vissuta veramente* (direbbe Maccio Capatonda) accade una tale distorsione cognitiva, immaginiamo insieme i rischi - purtroppo attualissimi - a cui sono esposti i giovani in campo di realtà virtuale.

Convertire la violenza verso gli altri in qualcosa di astratto, assente, rende più facile - appunto - infliggere sofferenze ad altre persone.

Gettiamo quindi uno sguardo al mondo dei videogiochi.

Se in un film (o serie tv che sia) la scelta dei movimenti di macchina immerge lo spettatore in un altro spazio-tempo, attivando circuiti cerebrali che permettono di comprendere emozioni e comportamenti dell'*altro da sé*; nel videogame l'indipendenza del movimento attuato dal personaggio aumenta il coinvolgimento facilitando l'immedesimazione. Ma la visione nel mondo virtuale è indotta: le soluzioni sono pre-poste. La trama pre-vede le alternative che prevede.

Nell'ambito del tema di oggi, prendiamo ad esempio i giochi in cui si vede, *riceve* e *produce* violenza.

In questi giochi, per vincere è necessario *ridurre* la ricezione di violenza e, dunque, *produrla*: la violenza non è scelta, bensì necessaria/obbligata. Qui qualcuno potrebbe obiettare "basta non comprarlo", ma non è così semplice. Che i game designer scelgano come protagonista un criminale (per così dire, "di natura" o "di necessità") è proprio ciò che più risponde alle esigenze di intrattenimento: un gioco - ad esempio - con una vittima di mafia che per "vincere" si difende - non con armi ultragalattiche, ma - con una denuncia in procura, porterebbe chiaramente al fallimento economico.

Il discorso è più complicato di così, ma non avendo competenze specifiche al riguardo e tempi ristretti, mi limito a personali riflessioni. Mi limito a dedurre, ispirandoci alla maniera in cui Wittgenstein distingue un buono e un cattivo architetto, che se il regista ha maggiori possibilità di resistere a tentazioni di *mero intrattenimento* (potendo rendere avvincente anche una storia di sana difesa legale), l'ideatore di videogame è più probabile che soccomba. O - parafrasando Capograssi - vista la compulsiva necessità di fabbricare provvisori e artificiali *racconti* al servizio del mercato, manca la volontà di superarle.

L'estensione della conoscenza che porta a un'opera di demolizione del fenomeno (ad es. molti social network hanno reso virale la traduzione di alcuni testi di canzoni prima popolarissime e la comprensione delle parole, prima cantate in modalità automatica, ha demolito il successo precedentemente acquisito) - dunque - maschera al contempo il suo rovescio: esternazione di nudo potere e somministrazione di violenza in blister accattivanti, che rischiano di trasformare curiosità in inclinazione, provocando consolidamento. Da rappresentazioni che avvicinano i soggetti (pensiamo ai primi film di cui parlavo all'inizio), a rappresentazioni che intensificano il fenomeno, finendo per annullare proprio i soggetti: tra gamer e scopo

del gioco a fare da ostacolo è infatti l'altro soggetto; egli - dunque - per raggiungere lo scopo, guarda attraverso l'altro da sé, oggettivandolo.

Si potrebbe però forse dire - addirittura - che l'effetto decorporeizzante vale però tanto per l'escluso (l'ostacolo) quanto per l'escludente (il protagonista del videogioco): il personaggio che interpreto nel gioco è altro da me, dunque non io, dunque non responsabile.

Possiamo quindi ancora dire: è solo un film?! È solo un gioco?!

Il problema che ho pensato di sollevare è che:

se *intrattenere* è l'unica risposta, non ha senso porsi altre domande.

La società contemporanea serva di una trasparenza non cancella narrazioni e interpretazioni (non può!), ma le accantona, o meglio le semplifica. Dimostra - per il raggiungimento dei suoi scopi - di non averne bisogno (o di aver bisogno che non ci siano).

Serve un'analisi della circolazione di certi modelli, un'opera di decostruzione degli stereotipi a cui va associata un approfondimento delle idee di fondo che non solo vertebrano la diffusione della violenza, ma finiscono col renderla ordinaria.

Credo che sia il momento di indagare su quali criteri debba fondarsi ciò che, adattandosi ai tempi e agli spazi (anche quindi alle tecnologie che, per così dire, espandono il terreno di gioco), permane.

Ilenia Bruna Marraffa