

Serious games.

L'asimmetria delle immagini in Harun Farocki

MAURIZIO GUERRI

«Come vi possiamo far vedere il modo in cui agisce il napalm?»

La videoinstallazione di Harun Farocki *Serious Games* (2009-2010)¹ – esposta per la prima volta alla Biennale di San Paolo nel 2010 – si compone di 4 differenti video – rispettivamente intitolati *Watson is down*, *Three dead*, *Immersion*, *A sun with no shadow* che nascono dal tentativo di portare alla visibilità i modi mediante cui si svolgono le guerre nel mondo contemporaneo e il ruolo che in esse le immagini svolgono. In questo senso *Serious Games* è uno dei capitoli conclusivi dell'articolata genealogia delle guerre per immagini contemporanee costruita da Farocki.²

In Farocki, la questione delle guerre e il rapporto tra guerre e immagini emergono per la prima volta nel film del 1969 *Unerlöschbares Feuer (Inextinguishable fire)* e riguarda storicamente la Guerra del Vietnam. Il film di Farocki si apre con il primo piano del regista stesso inquadrato dalla macchina da presa, seduto a un tavolo che legge la lettera di un cittadino vietnamita che racconta la propria storia: mentre si dedicava ad attività domestiche viene investito dal «fuoco inestinguibile» di una bomba al napalm che distrugge la sua casa e che lesiona per sempre il suo corpo. Al termine della lettura della lettera, Farocki si domanda:

Come vi possiamo far vedere il modo in cui agisce il napalm? Come vi possiamo mostrare i danni causati dal napalm? Se vi mostriamo le immagini dei danni da napalm chiuderete i vostri occhi. In un primo momento chiuderete gli occhi alle immagini; poi chiuderete gli occhi alla memoria; poi chiuderete gli occhi dinanzi agli eventi; infine chiuderete gli occhi ai rapporti tra di essi. Se vi mostriamo un essere umano con bruciature di napalm feriamo i vostri sentimenti, vi sentirete

¹ La videoinstallazione *Ernste Spiele (Serious games)* è visibile al seguente link: <https://vimeo.com/370494311> (ultimo accesso 15 maggio 2021).

² Sulla genealogia delle guerre in Farocki si rinvia a Cervini 2017.

come se avessimo tentato di colpirvi con il napalm. Così possiamo dare solo una debole rappresentazione (*schwache Vorstellung*) di come il napalm agisce. (Farocki 2002, p. 15)

Dopo aver pronunciato queste parole, Farocki spegne la sigaretta che stava fumando sul proprio avambraccio. Come è possibile riuscire a mostrare in immagini la violenza di una guerra di occupazione, il dolore e la morte di coloro che in Vietnam sono colpiti dal napalm? Come è possibile far vedere in immagini quegli eventi violenti senza che si spinga colui che guarda a «chiudere gli occhi»? Gli occhi si chiudono davanti alle immagini quando queste ci feriscono; oppure chiudiamo gli occhi perché siamo indifferenti a quello che accade; analogamente gli occhi ci vengono chiusi – o siamo noi stessi che li chiudiamo – quando le immagini del dolore diventano spettacolo, in quanto esse occultano l'evento che dovrebbero testimoniare. Una delle domande che Farocki si pone con i suoi lavori è quello di riuscire a mostrare con le immagini la violenza della guerra, è quello di operare attraverso le immagini e le parole, perché il regista e lo spettatore aprano gli occhi e tentino di comprendere ciò che accade. In *Inextinguishable Fire*, Farocki afferma che in questo caso è una «debole rappresentazione» che ci consente di aprire gli occhi. La «debole rappresentazione», come sappiamo, consiste nel gesto con cui Farocki spegne la sigaretta accesa sulla propria pelle, a conclusione della dichiarazione citata sopra. Si tratta di una bruciatura assai debole rispetto a chi è colpito dal «fuoco inestinguibile» del napalm, ma – come ha sottolineato Georges Didi-Huberman – questa «debole rappresentazione» ci consente almeno di «comparare» (Didi-Huberman, 2009, p. 44), di operare un confronto tra i 400 gradi della brace di una sigaretta e gli «inestinguibili» 3000 gradi del napalm che divora la carne: l'immagine di Farocki che spegne la sigaretta sul proprio braccio permette allo spettatore di accogliere nello sguardo un gesto che poi gli consentirà di ampliare la propria comprensione verso coloro che sono colpiti dal fuoco del napalm. Il gesto di Farocki restituisce allo sguardo europeo e statunitense quanto accade in Vietnam, ovvero riporta all'immaginazione³ ciò che per la maggioranza delle persone risulta invisibile e inimmaginabile. Scrive Farocki in *War always find a way*:

Il mio gesto [il gesto di spegnere la sigaretta sulla pelle del braccio] era rivolto al qui e all'ora. Il Vietnam era lontano e quel contatto circoscritto con il calore mira-

³ Per il ruolo della immaginazione nel cinema di Farocki rinvio a Montani 2017.

va a portarlo più vicino. Il piccolo gesto aveva come scopo quello di disturbare l'immagine, era rivolto contro il sistema del cinema e in verità ha confermato [...] la *potenza testimoniale* dell'immagine filmica. (Farocki 2015, p. 59)

Quindi la «comparazione» come primo passo verso la lacerazione di quella dimensione anestetizzante o spettacolarizzante delle immagini, che impedisce effettivamente di vedere che i corpi di tanti singoli esseri umani vietnamiti – soldati e civili, uomini e donne, adulti e bambini – stanno bruciando. In una direzione differente rispetto alla lettura «metaforica» (Elsaesser 2007, pp. 17-18) che del gesto di Farocki ha dato Thomas Elsaesser, Didi Huberman parla di una «coreografia di comparazione dialettica», di una «metonimia», se si considera «la ferita puntuale come un singolo pixel di ciò che Jan Palach ha subito sul proprio intero corpo». (Didi-Huberman 2009, p. 44) E ancora, scrive Didi Huberman, «il segno bruciante non costituiva un *punto finale* o la metafora indebolita, ma un *punto relativo*, un punto di comparazione: "Quando ha finito di parlare, l'autore brucia se stesso anche se soltanto un singolo punto della pelle. Proprio qui si dà un punto di contatto con il mondo attuale"» (Didi-Huberman 2009, p. 44).⁴ Comprendere la violenza della guerra in immagini richiede una capacità di comparazione e la comparazione è uno degli elementi fondamentali del procedimento genealogico. Altro elemento fondamentale della capacità di lettura del rapporto guerra/immagini è la dimensione dialettica, cioè la capacità di leggere la complessità, le tensioni e le contraddizioni che attraversano ciò che stiamo osservando. Nel caso specifico di *Unerlöshbares Feuer* Farocki muove dall'anestetizzazione generata dalle immagini per rovesciarla in una nuova «potenza testimoniale» delle immagini stesse.⁵

Serious games

Dalla fine degli anni Sessanta, la funzione dei dispositivi di produzione delle immagini nelle guerre rimane al centro delle opere di Farocki. Sotto questo aspetto l'installazione *Serious games* è particolarmente importante perché Farocki si confronta con le forme più tecnologicamente avan-

⁴ Tra virgolette tonde la citazione di Farocki estratta dalla installazione *Schnittstelle*, 1996.

⁵ Oltre che sul piano cinematografico e videonstallativo la riflessione di Farocki sulle immagini si è articolata in numerosi scritti; la principale raccolta (in tedesco e in inglese) è in Farocki (2007); in italiano Farinotti, Grespi., Villa 2017. In Germania è in corso la pubblicazione di tutti gli *Schriften*: Farocki 2017.

zate mediante cui oggi gli eserciti più potenti conducono oggi le guerre. Nello specifico al centro dell'installazione vi sono la VR come forma di addestramento al combattimento dei soldati statunitensi e l'AR e la VR utilizzati per i programmi di riabilitazione di reduci colpiti da disturbi post-traumatici. La videoinstallazione come ricorda Farocki stesso nasce da una notizia apparsa sulle pagine di un giornale nel 2008:

In the summer of 2008 my collaborator Matthias Rajmann sent me a newspaper clipping. Traumatised U.S. troops returning from combat are treated with video games. In therapy they watch virtual scenarios that simulate some of the situations they experienced in Iraq. The idea is that the virtual images will help the soldiers to remember the events that caused their trauma. From previous research we knew that similar virtual environments were being used to *train* troops for combat. Images that prepare the war resemble those that help process it. The idea for a project was born. (Farocki 2014, p. 1)

Il primo aspetto importante da sottolineare è l'esigenza di mostrare in immagini ciò che normalmente non è visto: sia la preparazione dei soldati con programmi di VR, sia la loro riabilitazione dai disturbi posttraumatici sono dimensioni che non appartengono al patrimonio visivo della maggioranza della popolazione, nonostante che questi programmi "seri" derivino da videogame molto diffusi tra gli appassionati di tutto il mondo.⁶ Per raggiungere questo obiettivo Farocki e i suoi collaboratori ottengono il permesso di filmare all'interno di Fort Lewis e a Twentynine Palms. In *Immersion* testo scritto nel 2008 prima di iniziare le riprese Farocki afferma: «We would like to show how they [worlds of artificial imagery] are used *constructively* in ways that go beyond self-contained fictional universes» (Farocki 2008b, p. 239). La dimensione di «self-contained fictional universes» delle immagini dei programmi AR e VR deriva dalla loro stessa genealogia: i programmi di training e di terapia derivano dai videogame di guerra i quali a loro volta derivano da tecnologie militari. Da parte di Farocki quindi la videoinstallazione risponde alla seguente questione: questi «mondi di immagini artificiali» possono essere «utilizzati in modo costruttivo»?

Nel primo video (a due canali) *Serious games I (Watson is down)* vediamo il training di soldati statunitensi che utilizzano il programma *Virtual Battlespace 2* – la versione professionale del videogioco – che utilizza tutti i dati

⁶ Per una interpretazione di *Serious games* in relazione ai *Game studies* si rinvia a Fassone 2017.

disponibili del territorio per ricreare uno spazio il più possibile vicino a quella realtà all'interno della quale i soldati si dovranno muovere per condurre la propria guerra. Gli addestratori attraverso i menu del programma possono piazzare sul percorso che i soldati devono percorrere virtualmente ordigni di vario genere e nemici differenti, modificare le condizioni climatiche, la luce ecc. Parti del video riprendono i soldati o gli addestratori in azione davanti allo schermo, altre immagini fissano le schermate in cui i soldati si preparano. La situazione ripresa suscita la sensazione di trovarsi dinanzi a un normale lavoro di routine, l'unico momento di tensione è quando uno dei mezzi americani è attaccato da soldati nemici: gli statunitensi rispondono con successo al fuoco, ma il soldato Watson viene (virtualmente) colpito. Watson (in carne e ossa) davanti al suo computer sospira e si lascia andare sullo schienale della sedia. Il sentimento dominante che traspare dagli atteggiamenti e dai gesti dei soldati è soprattutto la noia; anche quando vengono attaccati le reazioni dei giovani militari sono stranamente apatiche, sottotono e apparentemente inadeguate rispetto al "gioco" in cui si stanno muovendo.

Il secondo video (monocanale) dell'installazione *Three dead* è anch'esso dedicato alle strategie di addestramento in ambito militare. Qui non ci troviamo più in uno spazio VR ma in uno spazio fisico che ricostruisce mimeticamente le condizioni in cui si troveranno i soldati quando arriveranno a destinazione. L'esercitazione è dedicata a una Military operation in urban territory (Mout), pertanto ci sono i soldati che si stanno addestrando interagendo con dei figuranti che recitano le parti di cittadini, svolgendo tutte le attività presenti in un contesto urbano del territorio in cui i soldati andranno a operare. Alcuni finti cittadini cercano di fraternizzare con i soldati che presidiano il quartiere, in una piazza è allestita una mensa all'aperto presso cui viene distribuito cibo per tutti coloro che ne fanno richiesta. In questa piazza irrompono all'improvviso i figuranti-terroristi che sparano all'impazzata e poi fuggono, così come fuggono tutti quelli che stavano mangiando alla mensa; in primo piano un figurante torna a prendere qualcosa da mangiare che aveva dimenticato sul tavolo. Poi, sono mostrati alcuni soldati che compiono un'operazione in cui sembrano stanare alcuni sospetti terroristi. Questo video si apre e si chiude con due frammenti di simulazioni in 3D della stessa città finta in cui si svolge l'esercitazione appena descritta sviluppata dalla società Ma-

raison.⁷ Anche nella ricostruzione di spazi fisici il ruolo della VR è divenuto fondamentale. Come è facile intuire, l'obiettivo di questo video è quello di esplorare un ulteriore aspetto della formazione dei soldati: imparare a muoversi in spazi fisici ricostruiti per simulare le condizioni in cui si troveranno a operare, ma in cui la ricostruzione materiale degli spazi è sempre più dipendente dalle rappresentazioni virtuali. Al centro dell'installazione vi è il tema dello scambio reciproco e della reciproca compenetrazione tra VR e realtà che ha nel training militare uno degli ambiti di sperimentazione e più avanzati. Ricostruire spazi reali che sono basati sulla VR per addestrare soldati che fanno il loro training per lo più con programmi che si affidano alla VR.

Il terzo video a due canali è *Immersion* che mostra in immagini le terapie riabilitative per i soldati che rientrano negli Stati Uniti affetti da PTSD. Il video propone in apertura le immagini del dott. Albert Rizzo dell'Institute for creative technologies at the University of southern California di Marina del Rey che spiega i principi della Virtual reality exposure therapy (VRET) e il funzionamento del programma Virtual Iraq a cui sono affiancate le immagini delle schermate del programma stesso. Si tratta di una terapia comportamentale che sfrutta la possibilità di «immergere letteralmente i pazienti nelle esperienze vissute durante la guerra» (Farocki 2008b, p. 243). Successivamente, il video mostra colui che sta seguendo la terapia e ciò che vede indossando il visore immersivo. Diversi soldati si susseguono e mentre rivivono attraverso il programma la simulazione dell'attacco in guerra che hanno subito devono raccontare a parole quanto è accaduto, il terapeuta interviene sollecitando i pazienti a verbalizzare, a fornire particolari sull'evento traumatico. All'ultimo paziente ripreso è dedicata la maggior parte dei minuti del video: il paziente stimolato dalla psicologa racconta l'aggressione subita nel corso di un'operazione in territorio nemico, la morte del compagno, il panico, l'incapacità di reagire. In alcuni momenti il soldato vorrebbe togliersi il visore perché è troppo duro tornare a confrontarsi con quei momenti così tragici e dolorosi. Persino arriva a provare un senso di nausea e la terapeuta gli ricorda che ha un secchio vicino. Il video si chiude con un applauso dei presenti (di cui finora non sapevamo nulla), il soldato si toglie il visore e afferma: «Sì, la mia nausea era autentica». Anche la psicologa spiega che la prima prova del soldato è stata ottima tenendo in con-

⁷ Per prendere visione delle realizzazioni della *Maraizon* (comprese le progettazioni per il corpo dei Marines al centro della videoinstallazione di Farocki) si può consultare il sito: <http://maraizon.com/gallery> (ultimo accesso: 15 maggio 2021).

to che pure lei non conosce ancora alla perfezione il programma: scopriamo quindi che queste immagini non riguardavano un effettivo caso di terapia di un soldato colpito da Ptsd, ma una sorta di video dimostrativo con il quale si promuove l'impiego di questa tecnica di psicologia comportamentale per affrontare i casi di persone affette da disturbi post-traumatici. Gli ultimi secondi del video mostrano senza ulteriori commenti alcuni secondi del programma in questione relativi al Subjective units of disturbance scale (Suds). Il Suds è utilizzato nel contesto delle terapie cognitive-comportamentali a scopo terapeutico, per rendere consapevole il paziente degli eventuali progressi compiuti nel rapportarsi alle situazioni all'origine del disagio mentale. La scala va da 0 - condizione di assenza totale di disturbo - a 10 - condizione di assoluto disagio, disperazione totale -. Le immagini del programma mostrano un ambiente che ricorda una città afghana poi si sente una forte esplosione, fumo, urla, spari. In conclusione, come osserva Anders Engberg-Pedersen «The multiple repetition of the trauma then desensitizes the soldier again to return the senses to a stable condition (allostasis). In other words, the same immersive VR technology is now employed both before and after combat in an attempt to manage and control human responses to extreme experiences». (Engberg-Pedersen 2017, p. 160).

Il quarto e ultimo video (doppio canale) *A sun with no shadow* costituisce una sorta di sintesi della videoinstallazione nel suo complesso; infatti, Farocki con le immagini torna sulle questioni che ha affrontato nei video precedenti. Il video si apre con le immagini di *Watson is down* in cui si mostrano i soldati che si addestrano con il programma *Virtual battlespace*: le parole che commentano le immagini ci ricordano che tutti i dati utilizzati per le costruzioni delle immagini virtuali si basano su rilievi molto precisi del territorio afghano: «Il paesaggio del computer raffigura dettagli reali». Colline, valli, vegetazione «attingono a dati cartografici». Persino le ombre proiettate dai mezzi militari sono reali nella misura in cui sono disegnate risalendo alla posizione del sole in Afghanistan in un preciso momento. Poi vediamo un istruttore che posiziona i nemici scegliendoli da un menu: un uomo che indossa una palandrana e ha ai piedi delle ciabatte, una donna coperta dal burka, un altro uomo con una camicia sporca i pantaloni di una tuta e un scarpe da tennis: «Un istruttore piazza i nemici». «Nemici male armati nelle guerre asimmetriche». E ancora immagini di un mezzo militare che si muove nel deserto: «Queste immagini dovrebbero seguire la guerra». «Saranno utilizzate per scopi terapeutici». Se il «light mood» permette di scegliere il tipo di luce diurna,

notturna ecc. – come ci mostra il dott. Rizzo – tuttavia le «immagini che dovrebbero risvegliare i ricordi, le immagini degli orrori della guerra, – degli attacchi e dei cecchini, le immagini del *follow up* – assomigliano alle immagini che preparano alla guerra ma sono senza ombra». E aggiunge Farocki in modo molto asciutto: «Il sistema per ricordare è più economico di quello per l'addestramento». L'installazione si chiude con la giustapposizione delle immagini a confronto tra il sistema di addestramento e quello «più economico» per la terapia dei soldati traumatizzati. Infine, il commento scritto di Farocki: «Ma ambedue i sistemi utilizzano immagini asimmetriche».

Immagine asimmetriche

Nell'analisi molto articolata che Virgil Darelli ha scritto dell'installazione di Farocki si osserva che quest'ultima indicazione di Farocki in merito alle «immagini asimmetriche» rimarrebbe per certi versi «misteriosa» (Darelli 2019, p. 112). In effetti, l'affermazione di Farocki può apparire tale fino a quando non viene collocata nella cornice di tutto il precedente lavoro sulla relazione tra immagini e guerre svolto da Farocki; penso in particolare *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges (Images of the world and the inscription of war)* (1998) *Auge/Machine (Eye/machine I, II, III)* (2000-2003) il video (*Ausweg) A way* (2005). È Farocki stesso a indicare una via interpretativa della «asimmetria delle immagini» in un'intervista rilasciata in occasione della mostra *The image in question. War-Media-Art* tenutasi in contemporanea alla sua docenza presso l'Università di Harvard. All'intervistatore che domanda «What do you think are the difficulties of representing modern warfare?», Farocki risponde:

Wars today are very asymmetrical — one part is far stronger than the other, which is quite unlike earlier warfare. We also see that the classical moments in which wars have been decided — moments like the battle, the siege, and so on — no longer exist, and now we have remote weapons, where you can sit in a bunker in Florida and launch a weapon. All of these things have changed. Plus, the images themselves have become a part of war — not as propaganda, but as part of communication and part of the tactics of war. (Farocki, 2010)

Sono due le ragioni per cui possiamo parlare di una «asimmetria delle immagini» delle guerre contemporanee: 1) la generale e assoluta disparità delle forze tra i contendenti che caratterizza in modo sistematico le guerre contemporanee, la complessiva asimmetria dei conflitti; 2) questa

disparità di forze concerne in modo sostanziale anche la funzione che le immagini ricoprono nel processo bellico, in quanto le «immagini stesse sono diventate parte della tattica di guerra». Ma una parte sempre più decisiva dell'asimmetria riguarda proprio l'asimmetria nell'impiego delle immagini.

Più nello specifico Farocki chiarisce la questione nella domanda successiva, «What sorts of images are playing an active part in warfare?»:

They are what I call *operational images*: no longer needed just to depict something, they are needed as tools of pattern recognition. We see satellite images being used by software to find certain shapes and then they are translated into round shapes or square shapes or whatever to find the target. Images are a means of recognition, of tracking; it's a total integration into the strategy of war. (Farocki, 2010).

Quindi per Farocki sono le *operational images* (o: *operative images*; in tedesco: *operative Bilder*) quel tipo di immagini che possiedono una «parte attiva» nello svolgimento delle guerre, immagini che «non sono necessarie per rappresentare qualcosa» ma diventano essenziali in quanto «strumenti di schemi di riconoscimento» nel funzionamento della guerra. È chiaro che il riferimento all'*asimmetria delle immagini* con cui si chiude *Serious games* deriva da un rapporto che queste intrattengono con la sfera delle «immagini operative».

Probabilmente la definizione più limpida di «immagini operative» che troviamo nelle opere di Farocki è la seguente: «Immagini che non sono prodotte a scopo ludico o per conoscere. Queste immagini non sono semplicemente destinate a riprodurre qualcosa, piuttosto sono parti di un'operazione». (Farocki 2015, pp. 56-57). E ancora si legge in una delle didascalie di *Eye/machine I*: «They (operational images) are not for edification, not for reflection». In più punti Farocki rileva come le immagini operative sciolgano il proprio rapporto mimetico con la realtà e che spesso anzi tendano a divenire schemi idealtipici – secondo la definizione che ne ha dato Max Weber – per la costruzione della realtà.⁸ «Simula-

⁸ «So in a Max Weberian term, 'ideal type', somehow these images are very close to an ideal type. I think they are asking reality to be as calculable as these systems are» (Farocki 2008, p. 284). A proposito dell'ideal-tipico: «Oggi, la mimesi è diventata una questione di algoritmi generativi, e le tecnologie che ne risultano sono sempre più in grado di calcolare, prevedere e controllare processi complessi – dalla manifattura alla guerra alle esperienze emotive nei mondi animati dell'intrattenimento di massa. L'indagine di Farocki sulle frontiere dell'innovazione nelle attuali tecnologie dell'immagine è percorsa dall'assunto che viviamo

tor produces an idealized image from geographical data. It models the world according to requirements of labs and factories» si legge in una didascalia di *Eye/machine I*.⁹ Siamo sempre più in una relazione spesso anestetizzata o inconsapevole con immagini che diversamente rispetto al passato non sono prodotte come rappresentazione mimetica delle cose e non posseggono alcun fine conoscitivo o ludico. Queste immagini sono parti di un processo tecnico che operano in modi differenti nei diversi ambiti della vita. Le immagini operative sono «immagini funzionali», (Di-di-Huberman 2010, p. 17) ricoprono appunto una *funzione* all'interno di un processo tecnico-lavorativo ma in rapporto a uno sguardo umano non hanno senso: pertanto la loro conservazione risulta ridondante o del tutto insensata; esse sono prodotte, utilizzate e cancellate. Sono immagini usa e getta. In questa tipologia possiamo includere tutte le differenti immagini che fanno funzionare processi di produzione industriale, le immagini di videosorveglianza e in primo luogo le immagini mediante cui un missile può riconoscere, inseguire e colpire il proprio obiettivo. Tali immagini si sottraggono allo sguardo umano, sia perché in modi diversi tali immagini si rendono indisponibili, sia perché lo sguardo umano è del tutto secondario e ininfluenza rispetto al funzionamento di queste stesse immagini. La prospettiva più inquietante avanzata da Farocki in *A way* è che se «non ci sono ancora armi che possano dirigersi da sole contro il proprio obiettivo, nessun proiettile che possa identificare da solo il proprio obiettivo», le potenzialità tecniche per la realizzazione di una guerra automatica sono presenti, come dimostra il fatto che oggi in ambito industriale esistono «robot che trovano il proprio obiettivo da sé». Per Farocki quindi il processo operativo funziona – anche a livello di immagini – indipendentemente dallo sguardo umano e dalla sua percezione, dalla sua immaginazione, dalla sua conoscenza, dalla sua memoria. La libertà e la responsabilità dell'uomo così sono destituite in riferimento al funzionamento delle immagini operative. Ora se queste immagini sono slegate dallo sguardo e dalla responsabilità ciò implica che quando funzionano in ambito bellico tendano ancora una volta a sottrarsi allo

sempre più in mondi-immagine prodotti dalla tecnologia, dove le immagini sono divenute ciò che egli chiama "ideal-tipico". Nel nuovo paradigma mimetico del "realismo" digitale, la realtà non è più la misura dell'immagine, che è sempre imperfetta; al contrario, l'immagine virtuale diventa via via la misura di una realtà - sempre imperfetta». A. Franke (ed.), *Modern monsters / Death and life of fiction*, Spector Book, Taipei Biennial 2012, estratto accessibile on-line: <http://proa.org/eng/exhibition-harun-farocki-obras-1.php>, ma si cita da Elsaesser 2017, p. 168

⁹ Sulla trilogia *Eye/machine* si rinvia a Blumenthal-Barby 2015.

sguardo e alla responsabilità dell'uomo. Farocki procede alla genealogia della scomparsa delle immagini che fanno funzionare o che testimoniano ciò che avviene nel corso dei conflitti: tale sparizione è da attribuire al peso sempre maggiore che le immagini operative ricoprono negli ambiti della nostra vita. Il fatto che tali immagini siano sempre più al centro del modo di conduzione dei conflitti è di per sé una delle principali ragioni per cui vediamo sempre meno ciò che accade nelle guerre. Allo stesso tempo l'immaginario della guerra è sempre più dipendente dai wargame che a loro volta sono alla base di una parte sempre più ampia dell'addestramento dei soldati.

La Prima guerra del Golfo (1991) è assunta da Farocki come uno spartiacque per quel che riguarda il rapporto tra immagini e guerre poiché per la prima volta in questo conflitto sono utilizzate immagini operative in modo sistematico per il controllo dei missili lanciati contro i propri obiettivi: immagini trasmesse da una camera posta sulla testa del missile che viene vista e controllata dal pilota dell'aereo che l'ha lanciata. Immagini che si dissolvono nel momento in cui colpiscono il proprio obiettivo. Dalla Prima guerra del Golfo noi non vediamo più i morti delle guerre: vediamo sempre meno morti a dispetto della maggiore diffusione di dispositivi di produzione di immagini. Le immagini operative, scrive Farocki, «più che semplice propaganda e nonostante la rigida censura sono state finalizzate a cancellare i duecentomila morti di quella guerra» (Farocki 2015, p. 58). Immagini che si producono in modo sempre più autonomo rispetto agli uomini, immagini operative che lavorano al funzionamento della guerra e che non sono fatte per gli occhi dell'uomo occupano sempre più spazio all'interno di guerre in cui i morti scompaiono. I duecentomila morti della Prima guerra del Golfo più che censurati, escono dal campo di visibilità fino a scivolare sotto la soglia di esistenza.¹⁰ Le immagini operative lavorano alla *rimozione dei morti delle guerre*, indipendentemente da logiche propagandistiche. Nell'installazione *Eye/Machine I*, Farocki associa alcune didascalie di commento alle *soggettive fantasma* e ad altre immagini operative tratte da processi di produzione industriale di vario genere, controllo del traffico, sorveglianza ecc. In particolare sulle immagini inviate dai missili prima che colpiscano il bersaglio leggiamo: «Nel 1991 abbiamo visto queste immagini della guerra contro l'Iraq. Immagini operative, nessuna forma di propaganda. Nessuna propaganda,

¹⁰ Sul rapporto violenza/invisibilità nelle guerre contemporanee il testo fondamentale è Eyal Weizman *Forensic architecture. Violence at the threshold of detectability*, Zone Books, New York 2018.

piuttosto *réclame* per macchine intelligenti» dice la voce narrante in *Eye/machine I*. Non è necessaria una propaganda diretta a favore della guerra, perché secondo Farocki il tipo di immagini operative con cui abbiamo a che fare *operano* attivamente appunto per trasformare negli effetti la realtà, sottraendosi non solo alla mano dell'uomo, ma anche al suo occhio.

Le immagini operative sono il punto di congiunzione tra la produzione industriale del capitalismo globale e il lavoro di distruzione delle guerre, questioni centrali in *Eye/machine II* e in *A way*. Se come mostra Farocki in *Eye/machine III* le immagini della guerra del Vietnam ancora «minacciavano» e «intrattenevano» quelle puramente operative della Prima guerra del Golfo svolgono operazioni funzionali e quindi non suscitano più alcuna passione, in primis in quanto si sottraggono all'interesse dell'occhio umano funzionano semplicemente, senza suscitare più alcuna passione o resistenza.

La dimensione propriamente operativa delle immagini operative viene esplorata nell'intreccio di immagini e parole della videoinstallazione *Eye/Machine I*: «L'industria abolisce il lavoro manuale e allo stesso modo abolisce il lavoro dell'occhio. Le macchine rendono il lavoro cieco». Qualsiasi tipo di processo lavorativo che funziona in base alle *operative Bilder* rende superflua l'attività della mano e dell'occhio dell'uomo. Se per Benjamin l'irruzione della fotografia e del cinema implica che «la mano» è «per la prima volta esonerata dalle più importanti incombenze artistiche, che ormai venivano a essere di spettanza esclusiva dell'occhio», (Benjamin 1935-36, p. 18) Farocki con i suoi lavori sulle immagini mostra come le immagini operative oggi tendano a imporsi come un'esclusione dell'occhio per l'uomo contemporaneo. Infine, la dimensione caratteristica delle *operative Bilder* – così come si sviluppa negli apparati militari e produttivi – è colta da Farocki in una sorta di nuova forma di culturalità – per dirla con Benjamin – in un ritrarsi di questa sfera d'immagini rispetto alla visione e alla condivisione pubblica. In questo senso le immagini operative – scrive Farocki in una didascalia di *Eye/Machine I* – sono prive di un «fine sociale [*soziale Absicht*]».

Nella Prima guerra del Golfo, scrive Farocki,

le immagini fotografate e quelle prodotte mediante simulazioni al computer non erano più distinguibili. Con la perdita dell'«immagine autentica» è stata cancellata anche la possibilità di *testimonianza storica* dell'occhio. Ciò ha comportato l'utilizzo nella Guerra del Golfo non solo di nuove armi, ma anche di una nuova politica delle immagini [*Bilderpolitik*]. Nella Guerra del Golfo sono stati prodotti i

fondamenti di una modalità elettronica di conduzione della guerra. (Farocki 2008a)

Questa «modalità elettronica di conduzione della guerra» è connessa a una «nuova politica delle immagini». Ambedue poggiano su una condizione simulatoria in cui l'assenza dell'«immagine autentica» cancella la possibilità di «testimonianza storica».

Come ha osservato Engberg-Pedersen:

Clearly, the point is not that VR has fully replaced reality in a procession of simulacra, as a quick reading of Baudrillard would suggest. It is, rather, that reality no longer stands in opposition to simulations but, for better or for worse, has come to include them. When our representations of war become the means by which war is waged, we need to expand our notion of the real, not shrink it. As Farocki's *Serious Games* makes evident, embodied immersive simulations form an integral part of what we must now think of as the military real. And it points to the fact that this expanded notion of military reality is organized aesthetically (Engberg-Pedersen 2017, p. 164)

La restituzione delle immagini operative

Come ricordavamo in precedenza l'esigenza di Farocki con questa videoinstallazione era quella di mostrare se e come «mondi di immagini artificiali vengono utilizzati in modo costruttivo con modalità che vadano oltre universi finzionali autosufficienti» e la conclusione è in questo senso evidentemente negativa. Le tecnologie AR e VR utilizzate in ambito militare si iscrivono perfettamente all'interno di quel sistema di immagini operative di cui abbiamo accennato nel paragrafo precedente. Sia le immagini di training, sia le immagini terapeutiche sono immagini asimmetriche, espressione cioè di quella asimmetria che caratterizza sempre più i conflitti contemporanei e in cui la mutazione delle guerre in esercitazioni, l'assenza di nemico (esterno), la motivazione umanitaria dei conflitti, la sottrazione dei processi delle guerre allo sguardo umano sono elementi sempre più diffusi e normali.

Questa esplorazione attuata da Farocki nella sfera di immagini AR e VR è in rapporto con molte delle questioni affrontate da Walter Benjamin quando negli anni Trenta si confronta con la fotografia e con il cinema. Benjamin com'è noto coglie in esse delle forme di *training* percettivo fondate sullo choc, sulla ripetizione che si impongono come innervazio-

ni¹¹ corporee, le quali attraverso una forma di «asservimento» hanno la possibilità di rovesciarsi in modi della «liberazione». In ultima analisi la liberazione cui Benjamin si riferisce è una liberazione dal lavoro in funzione appunto di una costruzione di uno «spazio di gioco».¹² La dialettica lavoro/gioco in Benjamin deve essere intesa almeno sotto due aspetti: 1) l'innervazione recettiva che consente al corpo umano di entrare in relazione con strumenti tecnici (in alcuni esempi di Benjamin la palla del bambino, il pennello del pittore, i tasti di una macchina da scrivere) ampliando e modificando la sfera percettiva dell'uomo. Il lavoro e l'asservimento svolto per innervarsi con lo strumento si rovescia nella costruzione di un ampliamento delle possibilità percettive e di *operatività* sulle cose. La ricezione e la passività si rovesciano in creazione e in attività. 2) Oltre a questo piano *individuale* ed *estetico* della dialettica lavoro/gioco ve n'è un altro che potremmo definire *collettivo* e *politico*. Scrive Benjamin in un celebre passo de *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*: «Le rivoluzioni sono innervazioni della collettività, o più precisamente tentativi di innervazioni della collettività nuova, storicamente inedita che ha i suoi organi nella seconda tecnica». (Benjamin 1935-36, p. 26 n. 4) Sul piano estetico e politico l'asservimento nei confronti della fotografia e del cinema non hanno un peso solo sul piano individuale, ma anche – e soprattutto – su quello collettivo, nel senso che costituiscono una *chance* rivoluzionaria di un possibile uso della tecnica non più sotto il segno del sacrificio e del lavoro, ma sotto il segno di un «gioco combinato tra natura e umanità». (Benjamin 1935-36, p. 26)

Se osservate secondo questa prospettiva benjaminiana i dispositivi AR e VR in ambito militare sono impiegati in una direzione di un asservimento e di una passività che tende a mutarsi – almeno per coloro che vi hanno accesso – in una nuova forma di quello «spettacolo» di cui parlava Benjamin in riferimento alla «estetizzazione della politica» tale per cui il soggetto dello spettacolo è dato dall'umanità ridotta alla propria cieca «autoalienazione» e al proprio «annientamento» (Benjamin 1935-36, p. 49).

Com'è noto Benjamin in un altro celebre passo ricorre a un'immagine tratta dalla sfera della medicina il rapporto tra l'immagine pittorica e l'immagine filmica: da un lato il rapporto del pittore nei confronti dell'immagine che produce può essere paragonato a quello che il medico

¹¹ Sulla nozione di innervazione rinvio a Somaini 2018 e alle relative indicazioni bibliografiche.

¹² Per una lettura di *Serious games* che pone in luce le implicazioni teoriche benjaminiane si rinvia a Darelli 2019.

tradizionale o il mago istituisce con il proprio paziente: «il mago conserva la distanza naturale tra sé e il paziente; in termini più precisi: la riduce – grazie all'apposizione delle sue mani – soltanto di poco e l'accresce – mediante la sua autorità – di molto» Benjamin 1935-36, p. 39). D'altra parte il rapporto dell'operatore cinematografico può essere paragonato a quello di un chirurgo che «riduce la sua distanza dal paziente di molto – penetrando nel suo interno – (...). Il chirurgo rinuncia a porsi di fronte all'ammalato da uomo a uomo; piuttosto penetra al suo interno *operativamente* [er dringt vielmehr *operativ* in ihn ein]» (Benjamin 1935-36, p. 39-40). Ciò che emerge dal montaggio è quindi un'immagine disorganica, «multiformemente frammentata», secondo l'espressione di Benjamin che si contrappone all'immagine organica, «totale»¹³ del pittore. Per Benjamin la «rappresentazione filmica della realtà è per l'uomo di oggi incomparabilmente più significativa, poiché, precisamente sulla base della sua intensa penetrazione mediante l'apparecchiatura, gli offre quell'aspetto, libero dall'apparecchiatura, che egli può legittimamente richiedere all'opera d'arte».¹⁴ Questa dimensione frammentata e choccante dell'immagine fotocinematografica si traduce in una *chance* estetico-politica: la fotografia e il cinema «fanno a pezzi» la presunta realtà *unica* delle cose.¹⁵ La realtà «seconda» che il cinema produce porta a far esplodere la banalità, le contraddizioni e i limiti che attraversano la «prima» realtà. Nello stesso tempo però questo choc si apre dialetticamente a una *chance*: la distruzione del riferimento all'originale, il superamento dell'immagine come *mimesis* della realtà apre a un rapporto allo stesso tempo operativo tra uomo e mondo. Lo sguardo fotocinematografico è allegoria di un mondo che l'uomo ha la possibilità di costruire in base alla propria capacità tecnica, libera per la prima volta dal riferimento passivo a un essere o a un ordine di valori che preesiste rispetto all'attività dell'uomo stesso. In particolare il montaggio – come elemento costitutivo dello sguardo fotocinematografico – costituisce per Benjamin una potente allegoria estetico-politica: l'elemento choccante essenziale alla fotografia e al cinema si pone come elemento distruttivo del tradizionale rapporto mimetico dell'immagine rispetto alla realtà. Benjamin ritiene che le immagini cinematografiche ci appellino come segue: non esiste altra realtà rispetto a quella che si realizza attraverso la costruzione immaginativa; oggi l'immaginazione si è dotata di protesi sensibili,

¹³ Ivi, p. 40.

¹⁴ Ivi, p. 40.

¹⁵ Su questi aspetti in Benjamin si veda Gurisatti 2012 pp. 49-86.

dobbiamo formarci esteticamente e sviluppare la nostra facoltà sensibile-immaginativa in conformità con quelle innervazioni che sono già operative nella nostra vita. In questo senso, l'immagine fotocinematografica è *operativa* nel senso che la realtà è consegnata all'azione dell'uomo e ai suoi bisogni. Dal canto suo Farocki con la locuzione «immagini operative» definisce invece immagini che sono totalmente sbilanciate su una operatività da cui l'uomo è sistematicamente escluso, come abbiamo visto.

Quel tipo di operatività in senso emancipativo delle immagini AR e VR viene proprio dal tipo di lavoro sulle immagini che Farocki stesso realizza con le sue videoinstallazioni. Come ha osservato Didi-Huberman in un saggio illuminante dedicato a Farocki, «Il *dono di immagini*» che ci fa Harun Farocki ha quindi a che vedere «con ciò che Giorgio Agamben chiama *profanazione*». ¹⁶ E aggiunge: «Farocki non disonora di certo le immagini che mostra e che rimonta nei suoi film e nelle sue installazioni. Al contrario, egli dimostra un *rispetto* esemplare nei confronti delle immagini (rispettando al massimo i loro modi di funzionamento, per mostrarli meglio)». (Didi-Huberman 2010, p. 15) Ma questo rispetto di cui parla Didi-Huberman è profanazione nel senso preciso che Agamben restituisce a questa parola: «Farocki “profana” le strategie visive del commercio internazionale o dell'industria militare contemporanea: egli cerca, attraverso *rimontaggi*, di “abolire e cancellare le separazioni [...] [per insegnarci] a farne un nuovo uso, a giocare con esse”. Ed è così che la vita in prigione o il modo di condurre una guerra diventano davvero *affar nostro, di noi tutti*». (Didi-Huberman 2010, pp. 15-16). Pietro Montani credo che abbia colto uno degli aspetti più importanti del lavoro di Farocki quando osserva che «il luogo proprio del cinema farockiano, il suo “portamento” essenziale, è da cogliere nello spazio di reversibilità (tra immagine e parola) e nella peculiare produttività presente nel lavoro di schematizzazione effettuato dall'immaginazione» (Montani 2017, p. 262). Anche *Serious games* può essere concepito come la restituzione all'uomo alla sua azione estetica e politica, di quell'intreccio costituito da dati empirici, immagini, parole scritte che emergono nella relazione dei soldati statunitensi con i dispositivi AR e VR con cui lavorano per il training e per l'eventuale terapia immersiva postraumatica. Ma perché queste immagini siano strappate dalla sfera operativa e funzionale in cui sono relegati

¹⁶ Didi-Huberman si riferisce al celebre saggio di Giorgio Agamben *Elogio della profanazione*, in Agamben 2005.

dai governi, dagli stati maggiori e dalle *big companies* della guerra e dei videogame occorre che diventino bene comune, che siano *restituite* alla comunità, profanate dalla sfera culturale in cui sono relegate attraverso quel lavoro di esposizione, montaggio e rilettura che Farocki offre nelle sue opere. È attraverso questo lavoro di profanazione che permette a Farocki di restituire alle immagini AR e VR quella «potenza testimoniale» delle immagini stesse che permette di giudicare e di operare attivamente nella nostra storia.

Bibliografia

Agamben, G. (2005), *Elogio della profanazione*, in Id. *Profanazioni*, Notte-tempo, Roma.

Benjamin, W. (1935-36), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (prima stesura dattiloscritta), in Id. (2012), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a c. di A. Pinotti e A. Somaini, Einaudi, Torino.

Blumenthal-Barby, M. (2015), *Cinematography of devices: H. Farocki's Eye/machine trilogy*, in «German studies review», vol. 38, n°2, May.

Cervini, A. (2017), «Oltre i limiti della rappresentazione. La genealogia delle immagini di guerra in Harun Farocki», in Farinotti, L., Grespi, B., Villa, F., *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano-Udine.

Darelli, V (2019), *I Serious games di Farocki. Gioco, apprendimento, terapia*, in «Cinergie. Il cinema e le arti», n° 15.

Didi-Huberman, G. (2009), *How to open your eyes*, in A. Ehmann, K. Koshun, *Harun Farocki. Against what? Against whom?*, König, Köln.

Didi-Huberman, G. (2010), *Rendere un'immagine*, «Aut-Aut», n° 348.

Elsaesser, Th. (2007), *Harun Farocki: Filmmaker, Artist, Media Theorist*, in Id., *Harun Farocki: Working on the sightlines*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Elsaesser, Th. (2017), *La simulazione e il lavoro dell'invisibilità. I manuali di vita di Harun Farocki*, in Farinotti, L., Grespi, B., Villa, F., *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano-Udine.

Engberg-Pedersen, A. (2017), *Technologies of experience: Harun Farocki's Serious games and military aesthetics*, in «Boundary 2. An international journal of literature and culture», 44 (4).

Farinotti, L, Grespi, B., Villa, F. (2017), *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano-Udine.

Farocki, H. (2001), *Nachdruck/Imprint. Texte/Writings* eds. Susanne Gänsheimer, Nicolaus Schafhausen, Vorwerk 8 and Lukas & Sternberg, Berlin and New York.

Farocki, H. (2002), *Nicht erlöschbares Feuer* in C. Blümlinger (ed.), *Reconnaissance et poursuivre*, Th.Ty, Courbevoie 2002, p. 15.

Farocki, H. (2008a), *Auge/Maschine I-III Filmpresentation* Edith-Russ_Haus für Medienkunst.

https://www.edith-russhaus.de/no_cache/veranstaltungen/veranstaltungen/archiv.html?tx_kdvzerhapplications_pi7%5Bevent%5D=291&tx_kdvzerhapplicktions_pi7%5Baction%5D=eventshow&tx_kdvzerhapplications_pi7%5Bcontroller%5D=Event (ultimo accesso: 15 maggio 2021).

Farocki, H. (2008b), *Immersion*, in Ten Brink J., Oppenheimer J. (2012), *Killer images: documentary film, memory, and the performance of violence*, Columbia university press, New York.

Farocki, H. (2010), *Portrait of an artist* in «The Harvard Crimson» October 26, 2010: <https://www.thecrimson.com/article/2010/10/26/images-war-hf-farocki/> (ultimo accesso 15 maggio 2021).

Farocki, H. (2014), *Serious games*, in «European journal of media studies», December 4: <https://necus-ejms.org/serious-games/>.

Farocki, H. (2015), *War always finds a way*, in «Continent», 4.4., 2015, p. 59 (<http://continentcontinent.cc/index.php/continent/article/view/217>).

Farocki, H. (2017), *Schriften*, König-n.b.k., Berlin.

Fassone, R. (2017), *Serious games I-IV alla luce dei game studies*, in Farinotti L., Grespi B., Villa F., *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano-Udine.

Gurisatti, G. (2012), *Scacco alla realtà. Estetica della derealizzazione mediatica*, Quodlibet, Macerata.

Montani, P. (2007), *Che cosa si può elaborare nel medium delle immagini? Immaginazione e linguaggio nel cinema di Harun Farocki*, in Farinotti, L., Grespi, B., Villa, F., *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano-Udine.

Somaini, A. (2018), *Innervazione*, in Pinotti, A., *Costellazioni. Le parole di Walter Benjamin*, Einaudi, Torino.