

I *Serious Games* di Farocki. Gioco, apprendimento, terapia

Virgil Darelli

Ricevuto: 7 novembre 2018 – Accettato: 10 maggio 2019 – Pubblicato: 16 luglio 2019

Farocki's Serious Games: Play, Learning, Therapy

The essay acknowledges, through an aesthetic perspective, the relationship between training and therapy, meant as a play or work on oneself. Through the analysis of Harun Farocki's *Serious Games*, which examines this relation with reference to two virtual devices of the US Army, the essay shows how the training provides an early mastery of the traumas, while the therapeutic work offers a postponed learning. In fact, they are both based, on the one hand, on the individual ability to distance oneself from the body shock par excellence, death. On the other hand, they aim to integrate the image with a sensorimotor interaction that ultimately creates a positive feedback. The innervation of body space and image space provides the *Spielraum* that Benjamin perceives as a safe and immersive space of the play (aura), where the repetition of the experience allows the incorporation of a habit. The military context is an emblematic example of these relationships, by managing the precarious balance between the domination of the space and the freedom of movement.

Keyword: spielraum; farocki; benjamin; serious games; play.

Virgil Darelli

✉ virgil.darelli@gmail.com

Virgil Darelli obtained the International Master in Audiovisual and Cinema Studies from the University of Roma Tre, together with Paris 3 – Sorbonne Nouvelle and Université de Montréal. His research thesis focused on Walter Benjamin and his concept of “*Spielraum*”.

1 Introduzione

Il gruppo di opere realizzate da Harun Farocki chiamato *Serious Games (Ernste Spiele I-IV)* consiste in una serie di quattro installazioni audiovisive realizzate tra il 2009 e il 2010. Presenta un percorso complesso a proposito di alcuni “giochi seri” – termine che indica le situazioni ludiche che hanno finalità diverse dall'intrattenimento – impiegati dall'esercito statunitense. Tre di queste prevedono una doppia proiezione su due schermi affiancati, una consiste in un video monocanale; ma vengono solitamente presentate tutte insieme. Sono soprattutto due i dispositivi militari che vengono analizzati da Farocki: il primo è un ambiente virtuale dedicato all'addestramento sul campo, del tutto simile a un videogioco, mentre il secondo, basato sulla realtà virtuale, viene impiegato per il trattamento terapeutico dei veterani che soffrono di stress post-traumatico.

L'opera impiega due tipi di immagini: quelle documentarie, con quello stile osservazionale che spesso Farocki ha dedicato a contesti sociali altamente regolati (oltre all'esercito, altrove si è interessato di seminari, terapie di gruppo, lavoro, prigione); e quelle interne ai dispositivi stessi, che necessariamente oscillano tra un aspetto più funzionale, come l'interfaccia usata dall'istruttore o dal terapeuta, e uno più 'estetico', derivato dal videogioco, la cui efficacia dipende in certa misura dall'immersione che riesce a provocare. Le immagini prodotte dai dispositivi militari nascono beninteso con uno scopo diverso da quelle realizzate dal cameraman di Farocki, Ingo Kratisch. Non sono immagini prodotte da un'osservazione, ma immagini performative, che l'opera decontestualizza. Immagini che, interagendo con l'uomo, simulano l'incontro con eventi traumatici lontani, spazialmente e temporalmente, a cui il soldato deve fare l'abitudine prima di esperirli davvero (l'apprendimento), ma anche dopo, per il recupero (la terapia). In questo, la ripetibilità ha un certo peso nell'esperienza di gioco, perché l'incorporazione sensomotoria dell'ambiente di guerra, come anche il superamento psicologico dei traumi, ha un carattere graduale. Propongo di leggere la polarità di apprendimento e terapia in una prospettiva estetica tramite l'idea formulata da Walter Benjamin di “seconda tecnica”, che tematizza la ripetibilità in sicurezza come modo per fornire all'individuo un margine di manovra (*Spielraum*) nel gestire lo choc: quest'esperienza è proprio il gioco (ma, si vedrà, è anche un lavoro, specialmente su se stessi). Il processo descritto da Benjamin mobilita inoltre la questione della dialettica tra libertà e dominio, protezione e padronanza.

2 *Serious Games I e II. Apprendimento*

La prima opera della serie è intitolata *Watson is Down*. Sullo schermo di sinistra appaiono le immagini di un videogioco di guerra: un blindato percorre una strada nel paesaggio brullo dell'Afghanistan. Nessuna spiegazione preliminare viene fornita sulla situazione. Sappiamo però dai titoli di coda che si tratta di *Virtual Battlespace 2*, prodotto da Bohemia Interactive, gli stessi dell'acclamato ARMA, destinato al grande pubblico. La loro divisione BISimulations si occupa di sviluppare giochi seri usati da un gran numero di forze di sicurezza occidentali, comprese quelle italiane. Nonostante le immagini mostrate appaiano meno dettagliate rispetto alla loro controparte commerciale (poiché le istituzioni 'serie' tendono a conservare uno standard il più a lungo possibile, al contrario del mercato dell'intrattenimento), il terreno delle operazioni è simulato in maniera fedele tramite l'aggiornamento in tempo reale dei dati cartografici in arrivo dal fronte. Perfino il sole si attiene alla posizione che ha in Afghanistan. Sullo schermo di destra intanto, l'ufficiale istruttore aggiunge ostacoli e nemici. Poi il controcampo del videogioco viene occupato dai giocatori che, a squadre di quattro, formano l'equipaggio di ogni blindato. Infine, dopo la morte virtuale del soldato Watson, resta solo il blindato (in seguito lo schermo di destra si reillumina per i sottotitoli).

Il giocare¹ appare in questo contesto contrario all'idea tradizionale di attività priva di un fine che non sia il piacere, dato che qui serve uno scopo tutt'altro che disinteressato, quello dell'insegnamento di tecniche e tattiche volte al dominio di un terreno ostile. Ma la stessa idea kantiana di “libero gioco di immaginazione e intelletto” (ripresa esplicitamente in termini di gioco da Schiller), il quale attiverebbe il piacere della contemplazione disinteressata, contiene un'idea produttiva del gioco, dato che lavoro immaginativo si ha ogni volta che l'incontro con l'indeterminato spinge l'immaginazione alla ricerca di regole per interagire con il reale (Montani 2014: 26-29). Si potrebbe pensare piuttosto, anche rispetto all'impulso al gioco più generale, a una sospensione de-

1. Per enfatizzare il carattere processuale, sarebbe preferibile *giocare a gioco*, in analogia con il *playing* di Donald Winnicott (Winnicott 2001).

gli interessi solo temporanea, a un differimento. Si tratta inoltre di un carattere evolutivo fondamentale: nella società altamente formalizzata dell'uomo, dove le regole non innate sono essenziali alla sopravvivenza, la trasmissione del sapere passa per tutte quelle situazioni fortemente codificate – a partire dall'infanzia – dove si osservano, si imitano e si apprendono le tecniche (in senso non esclusivamente tecnologico, ma comprendente gli usi, i gesti, le tattiche) (Bruner 1974). Il gioco, insieme con la sua “stretta associata”, l'immaginazione, può essere inteso come un adattamento a un ambiente che (ancora) non c'è (Ortoleva 2012: 119), e in questo sta la sua natura anticipante. In cosa allora i giochi dell'US Army sarebbero più seri di altri, dato il legame costitutivo del gioco in generale con la sopravvivenza stessa? La differenza potrebbe stare nelle motivazioni dell'ingresso nella sfera ludica: se il piacere – segnalatore e regolatore dell'esperienza immaginativa (Schaeffer 1999) – è presente anche nell'apprendimento militare, non fornisce però l'unico fine, come invece potrebbe avvenire nel tempo strutturato dell'intrattenimento. L'apparato militare dirige l'apprendimento e la canalizzazione delle competenze, e il fine del soldato in ultima istanza è solo quello di conformarsi efficientemente al programma, non di svagarsi. Questo tipo di retorica sull'uso razionale del gioco, fondata sulla distinzione di un modo creativo “utile” da un modo ricreativo inutile, ha resistito e convissuto sempre con la visione dell'immaginazione di ascendenza romantica (Sutton-Smith 1997) appena richiamata. In questa prospettiva, appare quasi ovvio che si guardi al gioco come un mezzo conoscitivo utile a semplificare e razionalizzare la guerra (Fassone 2017), l'ambito della sopravvivenza per eccellenza, per renderla più efficiente.

L'ingresso nel gioco, per come è stato ora descritto, prevede un coinvolgimento immersivo anche sensomotorio. Il giocatore è coinvolto in uno *spazio* che, anche se non nettamente separato dal resto, richiede una certa attitudine (ha delle regole e anche una propensione totalizzante). Walter Benjamin ha alluso spesso a uno spazio dell'immaginazione o del gioco. L'immaginazione è per lui un medium atmosferico della percezione, che spinge all'indistinzione tra oggetto e soggetto (Somaini 2016). Uno spazio dell'immagine (*Bildraum*) che, nel saggio sul Surrealismo, si correla a uno spazio del corpo (*Leibraum*). Questa dicotomia si ritrova nel sistema interattivo videoludico e nel feedback che lo regola. Da un lato c'è l'immagine, da cui, secondo Benjamin, bisogna continuamente allontanarsi per sfuggire alla fantasticheria individuale (l'ebbrezza autoriflessiva e sterile), dall'altra lo choc, dal quale distanziarsi per evitare che una corazza d'indifferenza si formi e poter così ricreare uno spazio immaginale. È un movimento di andata e ritorno, processuale, che dovrebbe evitare di ipostatizzarsi in una forma definita. Si trattava per lui di accordare il materialismo e l'ebbrezza in quella che chiamava “illuminazione profana” (Benjamin 2012: 333). Il problema politico di coniugare aura e choc, evitando da un lato l'impoverimento dell'esperienza meccanizzata e dall'altro la fantasticheria dell'*intérieur* borghese, richiedeva una soluzione estetica, quella dell'immagine dialettica o innervazione (termine che indica la connessione interindividuale a livello percettivo, tecnico, politico).²

Per quanto riguarda il secondo distanziamento che ho menzionato, quello rispetto al trauma, è noto che Farocki abbia interpretato il *lavoro* delle immagini sotto questo rispetto. Nel suo film *Images of the World and the Inscription of War (Bilder der Welt und Inschrift des Krieges, 1989)* traccia la storia di un certo modo di vedere e usare le immagini. Quando Albrecht Meydenbauer usò la fotogrammetria per evitare i rischi della misurazione ‘corpo a corpo’ (ma anche per risparmiare tempo e soldi), sottopose lo spazio da misurare al dominio della griglia per il tramite della fotografia. Il procedimento passò subito in mano ai militari. In seguito, la ricognizione aerea puntò a scansionare fotograficamente il terreno con un simile sguardo razionalistico. Farocki ha denominato questo modo di vedere *Aufklärung*, indicando al contempo la razionalità illuministica e la ricognizione aerea (e quindi un modo di produrre immagini in ambito militare) (Farocki 2017b: 49-67). A questa storia si può facilmente aggiungere il contesto di *Virtual Battlespace*, che mette a giusta distanza il rischio ma non manca di usare i dati cartografici che gli garantiscono una certa fedeltà e un legame misurabile al reale. Il soldato può prendere familiarità con un ambiente diverso e le sue regole sconosciute restando in uno spazio protetto. Acquista un'abitudine e ‘illumina’ con largo anticipo quello che lo aspetta. Viene così creato uno “spazio dell'immagine”, che si frappone al rischio della morte.

Walter Benjamin aveva inteso il gioco precisamente come il processo di distanziamento dalla natura. Si tratta di un'attitudine innata, in un certo senso originaria. Nel saggio sull'opera d'arte – nella terza versione delle

2. Si noti come in Benjamin sia presente esattamente quella visione contraddittoria del gioco, tipica della visione romantica richiamata da Sutton-Smith, testimoniata anche dal cambiamento dei giocattoli all'epoca, per i quali Benjamin nutriva un forte interesse. Da un lato, l'immaginazione è il mezzo per emanciparsi, è libera; dall'altro, c'è una netta condanna della fantasticheria o fantasmagoria individuale “borghese”, perché fine a se stessa.

cinque – indica con il nome di “seconda tecnica” l’attitudine a ripetere instancabilmente, che ha a che fare con il test e l’esperimento, e la cui origine risiede nel gioco. Essa si volge a impegnare il meno possibile l’uomo. Come esempio, menziona l’aereo teleguidato. La presa di distanza dal rischio ha la sua base nella ripetibilità, sia tecnica, come la riproducibilità della fotografia di Meydenbauer, sia dell’esperienza, come nel gioco infantile che si reitera all’infinito (Benjamin 2012: 25-26). L’anticipazione, dunque, non solo ha la forma della razionalità illuministica, dei dati cartografici o della simulazione matematica dello spazio virtuale, ma consiste anche nel training dell’appercezione che deve conferire sicurezza e familiarità a colui che apprende. Per questo Benjamin, per distinguere la seconda dalla prima tecnica, utilizza il proverbio tedesco “uno non fa numero” (*einmal ist keinmal*), che indica il carattere non definitivo del trauma vissuto nel gioco (nel quale tipicamente si possiede più d’una vita, come il soldato Watson), in contrapposizione a “una volta per tutte” (*einmal ist allemal*), che riguarda piuttosto il dominio e il sacrificio. È interessante notare che in un testo chiamato proprio *Una volta per tutte*, Benjamin affermi che ciò che rende giustizia alla seconda tecnica sia il lavoro. Parlando del contadino nei campi (è il padre che Trockij rievoca nella sua autobiografia, che Benjamin commenta), nota il suo andamento “semplice, ordinario”, con “passi di prova”, “come se cercasse il luogo dove può finalmente iniziare per davvero”. “Non si trattiene sul già fatto” perché “non bisogna approfittare dello slancio acquisito”. È questo l’atteggiamento “di chi ha esperienza”, ovvero il ricominciare, dato che il già fatto diventa impercettibile nei suoi gesti: “solo queste mani sanno affrontare come in gioco la difficoltà estrema, perché sono accorte nelle cose più facili” (Benjamin 2004). Qui Benjamin ha in mente il lavoro nel senso positivo di Marx, come occasione di emancipazione; per questo ha la leggerezza del gioco. Grazie alla seconda tecnica, l’individuo allarga quello che egli chiamava *Spielraum*, il “margine di manovra” acquisito distanziandosi, o “spazio di gioco” (traduzione letterale di *Spiel* e *Raum*) – che è anche un lavoro, come si è visto, in particolare un *lavoro immaginativo*. Questa sarebbe la via per liberarsi dall’imposizione delle “forze elementari sociali”, e finalmente giocare con le forze naturali (Benjamin 2012: 26). Farocki si è interessato alle relazioni contraddittorie che gioco e lavoro intrattengono nella contemporaneità. Invece di fare distinzioni assolute, ha indagato ad esempio i diversi modi nei quali il lavoro della mano si coordina con quello dell’occhio: con i suoi lavori sul montaggio, ma anche guardando a come il lavoro manuale, ma non solo manuale, venga mostrato. A questo ha dedicato il suo ultimo progetto, *Labour in a single shot* (Antje Ehmman e Harun Farocki, 2011-2014), dove afferma³ che ogni lavoro è ripetitivo (Elsaesser 2015). Con questo progetto, Farocki dà corpo all’ideale benjaminiano dell’esponibilità che si genera dalla ripetibilità della prestazione, del lavoro che si esprime in un’immagine.

È però chiaro a Farocki che lo spazio di lavoro reso visibile abbia anche effetti disciplinari, con il controllo esercitato sulla prestazione. Benjamin non prende in considerazione questo aspetto di quello che vedeva come un test davanti alla macchina, ma sa che se la riflessione (intesa come il feedback dell’immagine sulla collettività) non è integrata a un adeguato gioco individuale, essa può dare luogo a un’estetizzazione eterodiretta (è il caso del fascismo e delle immagini di “massa”). È il lavoratore-giocatore che dovrebbe provvedere a produrre la propria immagine, anche se in via del tutto utopica. Il distanziamento dev’essere anche nei confronti dell’immagine, che altrimenti blocca in una contemplazione impotente: lo *Spielraum* riscatta il corpo individuale, gli ridà uno spazio.⁴

Il videogioco di tipo *game environment* (dove uno spazio è esplorabile in tre dimensioni) è un caso di negoziazione dei rapporti tra vicino e lontano, tra immagine e corpo. In quel caso si attiva un’esperienza di presenza complessa, determinata dalla stratificazione di diversi tipi di coinvolgimento (oltre all’immersione visiva, c’è il coinvolgimento sensomotorio con il controller, quello sociale con i compagni, quello ludico con gli obiettivi, quello narrativo). L’interazione tra i diversi livelli di attenzione e il feedback tra gli stimoli danno per risultato l’esperienza che Gordon Calleja ha chiamato “trasporto”. A quel punto il giocatore si sente situato: ha interiorizzato l’ambiente di gioco (che comprende i livelli appena richiamati), ma si è anche proiettato nel mondo

3. <https://www.labour-in-a-single-shot.net/en/project/concept/> (last accessed 4-11-18).

4. L’immaginazione come principio unificante del sé fa parte della retorica schilleriana del gioco, che in questo senso prenderebbe il posto dell’anima (Sutton-Smith 1997: 131). A Benjamin preme trovare un punto medio tra l’alienazione come massa estetica e l’alienazione come frammentazione del corpo nel lavoro. Benjamin aveva intuito che una retorica del gioco potesse essere usata anche per abituare a compiti solitari specializzati, com’è il caso dei giocattoli e dei giochi “seri”. C’è però da dire che Sutton-Smith e Benjamin giungono a una visione simile del gioco, in chiave adattativa ma senza quella retorica del progresso che entrambi condannano. Convergono sul carattere flessibile, orientato al futuro, neotecnico, diviso tra ripetizione e eccentricità. La convergenza con l’ipotesi presentata qui è evidente quando Sutton-Smith definisce il gioco una simulazione della selezione naturale culturale, allo scopo di accrescere la padronanza (Sutton-Smith 1997: 229).

virtuale (Calleja 2011). Questa complessa incorporazione fornisce una “virtualità” o immagine mentale che può anche essere riutilizzabile più avanti. Calleja la chiama una “metafora”, parola la cui etimologia riporta direttamente al trasporto (egli si riferisce soprattutto alla metafora della vita quotidiana con la quale si accede al videogioco, ma viceversa la metafora del gioco, che i soldati possono acquisire facilmente, può servire a padroneggiare la guerra). Benjamin preferiva il termine “allegoria” per l’innervazione estetica. Rifacendosi a una distinzione di Louis Aragon tra similitudine e immagine, egli tentava di separare la “metafora morale”, legata al pensiero socialdemocratico e progressista, dalla vera “illuminazione profana”, un processo di natura totalmente estetica, in un testo, quello sul Surrealismo, peraltro tutto teso a “conquistare le forze dell’ebbrezza per la rivoluzione” (Benjamin 2012: 330-332). L’immersione dipende dalla familiarizzazione graduale e ripetitiva; ma quando avviene, significa che sta già nascendo un’abitudine, una tecnica del corpo. Le ripetizioni sarebbero guidate per Benjamin dal principio utopico della migliorabilità: il ‘fare sempre di nuovo’ del bambino, che chiama anche “mimesi perfezionante”. Il carattere riflesso della percezione, che Fabrizio Desideri riconduce all’eredità teorica di Kant e Schiller, in Benjamin assume la forma del gioco mimetico già nella semplice percezione, nella “risposta estetica” (Desideri 2016), il feedback. La vicinanza e la lontananza (polarità ricorrente in Benjamin) articolano il rapporto di apparenza e gioco, le due componenti del “fenomeno originario di ogni attività artistica”, la mimesi (Benjamin 2012: 34).

L’ipotesi di Benjamin è che un aumento di spazio di gioco coincida con una certa liberazione dell’uomo. Eppure, c’è il dubbio che maggiore sia lo spazio di gioco, maggiore sia anche la razionalizzazione dello spazio, che serve a misurarlo, digitalizzarlo, trasportarlo e riprodurlo. Egli afferma esplicitamente che “serietà e gioco, severità e distacco appaiono intrecciati in ogni opera d’arte, anche se con quote di grado molto variabile. Ciò significa pertanto che l’arte è collegata alla prima quanto alla seconda tecnica” (Benjamin 2012: 26). Prosegue poi affermando che però la seconda tecnica deve dominare il dominio stesso, padroneggiare la *techné*. La razionalità cartografica (Castro 2011), la *Aufklärung*, dev’essere guidata da una seconda *Aufklärung*: l’illuminazione profana (Wohlfarth 2016). Ciò significherebbe restare il più possibile nella ripetizione, evitando che un dispositivo si cristallizzi (si tratta di nuovo dell’importante questione dell’utopia).

La seconda opera della serie *Serious Games* è intitolata *Three Dead* e fa un po’ da nota a margine alla questione dell’incorporazione. Si tratta dell’unico video monocolore. Questa volta il gioco ha luogo in una città fittizia, ma in ‘carne ed ossa’, che ricrea l’ambientazione mediorientale con tanto di figuranti afgani e iracheni autentici. Il campo è dedicato al MOUT (Military Operations in Urban Territory) e il suo scopo è simulare la messa in sicurezza di una città, con la sua vita quotidiana e i suoi pericoli improvvisi. Vengono mostrati autotoni e soldati interagire amichevolmente, passare il tempo. Quando i terroristi fanno il loro assalto, i figuranti scappano e il campo diventa teatro di un’operazione militare (Farocki fa notare come uno di loro torni indietro per riprendere il cibo, inficiando il realismo, al pari dei *glitch* presenti nei dispositivi virtuali che pure sono evidenziati nelle altre opere). All’inizio e alla fine del video, viene presentato un ambiente virtuale che simula la città appena vista e che è effettivamente servito a progettare. Qui l’azienda coinvolta ha il nome di Maraizon e lavora a visualizzare progetti o ricostruire incidenti. La musica pomposa accompagna le immagini di rendering, ma non si ferma insieme con quelle: si vuole così segnalare una certa continuità tra l’ambiente virtuale e quello reale (Zabunyan 2012). Farocki mostra così il potere dell’immagine nella costruzione di ambienti reali, quel feedback di cui si diceva poco sopra. Il campo ha però anche un’aria irrealistica, costituito com’è da container perfettamente quadrati e poco dettagliati, e richiama vicendevolmente l’ambiente virtuale.

Three Dead ricorda che non c’è bisogno di un dispositivo digitale perché la funzione mimetica abbia un valore di apprendimento. D’altronde Benjamin, per parlare della potenzialità del cinema, si riferiva a Chaplin come a colui che integra perfettamente choc (nei movimenti bruschi dello slapstick) e apparenza: il mimo sarebbe colui che giocando fa apparire, il prototipo di un’innervazione basilare con il corpo. Ma è importante ricordare che gli ambienti ludici sono determinati da situazioni intersoggettive (Schaeffer 1999). Farocki ha sempre avuto una predilezione per questi ambienti: talk show, colloqui di lavoro, programmi di formazione. A questo proposito ha affermato di ispirarsi al Cinema Diretto, che, secondo lui, non mette in scena niente ma trova eventi “come se fossero stati organizzati per un film” (Farocki 2017a). A Twentynine Palms, California (il luogo del MOUT), conosceva in anticipo la ‘sceneggiatura’ della realtà: l’ora dei pasti, dell’attacco terroristico, e così via. Si tratterebbe di trovare le situazioni già codificate e ripresentarle. La vera eredità di Brecht, per Farocki, starebbe nel capire che i principi del gioco di ruolo vanno trovati, non costruiti (Pantenburg 2017). Se lo straniamento brechtiano consiste nella non completa identificazione, è perché il procedimento funziona come una

citazione: secondo Benjamin, il teatro epico è un modo di “citare i gesti”, senza assumerli completamente su di sé (Benjamin 2012: 289). Per quanto possa apparire strano il riferimento al Cinema Diretto in questo senso, questa non è un’idea totalmente estranea al realismo della modernità cinematografica. Scrivendo su Renoir, André Bazin parlava di tendenza indeterminata verso il reale, per farlo significare di più. Si venivano così a scoprire le regole e i giochi mediali e teatrali che compongono il reale, che è sempre codificato in qualche maniera (De Vincenti 1995). Si potrebbe parlare di ambienti mediali, che Farocki trova e ripropone, cita, ripete.

3 *Serious Games III. Terapia*

La terza opera è chiamata *Immersion e*, tramite i due schermi, mostra un dispositivo di realtà virtuale dedicato alla terapia dei veterani affetti da *Post-Traumatic Stress Disorder*. Senza intertitoli, le immagini mostrano alternativamente o simultaneamente ambienti urbani di guerra ricostruiti, che vengono improvvisamente scossi da esplosioni e spari, e gli sviluppatori del dispositivo che ne spiegano il funzionamento. Siamo di nuovo in un contesto formativo, un workshop organizzato dall’Institute of Creative Technologies a Fort Lewis, Washington. Il centro di ricerca, finanziato dall’esercito e associato alla University of Southern California, si occupa dello sviluppo di tecnologie immersive volte al miglioramento delle prestazioni sociali e psichiche dell’uomo, dove artisti, tecnici e scienziati collaborano.⁵ L’istituto ha sviluppato *Virtual Iraq/Afghanistan*, che usa la “Virtual Reality Exposure Therapy” (VRET), cioè una terapia d’esposizione basata sulla realtà virtuale, un metodo ormai provato e riconosciuto. Il paziente viene quindi esposto alle fonti traumatiche in un ambiente controllato. In questo caso deve indossare un *Head-Mounted Display* tramite il quale muovere lo sguardo, mentre il terapeuta ricostruisce gli stimoli (suoni, meteo, esplosioni, ambientazione) che il paziente sta rammemorando. La classica situazione psicanalitica basata sulle parole del paziente viene aumentata dalle immagini che traducono quelle parole e che gli vengono riproposte, producendo un feedback percettivo.

Come il gioco, la terapia si pone il problema dell’incorporazione di un trauma distante nello spazio e nel tempo. Nonostante non sia il quadro teorico in cui operano gli scienziati di *Virtual Iraq*, la psicanalisi freudiana ha una posizione chiara su questo e ha influenzato l’opera di Walter Benjamin. Un trauma deriva da uno choc che non è stato assimilato nel passato, perché ha bypassato l’elaborazione cosciente, e torna nel presente associandosi a nuove percezioni (Laplanche e Pontalis 1968). Uno stimolo spiacevole rimosso crea inoltre una resistenza all’accesso della memoria tramite il dispiacere. Eppure, tenta di scaricarsi per vie deviate inducendo la nevrosi, cioè un nuovo comportamento. Ripetendo ripetutamente l’attenzione sul rimosso, però, il dispiacere può diminuire gradualmente. Freud afferma che con l’immersione nelle resistenze, la ripetizione del trauma può diventare innocua, o addirittura utile, se fatta in un ambiente controllato come quello della terapia. Così l’esperienza rimossa verrà rielaborata e riportata nel passato, alla giusta distanza temporale (Freud 1975: 361). Benjamin, a partire da Freud, distingueva così due tipi di esperienza, l’“esperienza vissuta” (abitudinaria e ormai poco incisiva) e un’esperienza intensa che invece ha bisogno della rammemorazione (Benjamin 2012: 169). Nella terapia, dice Freud, la coazione a ripetere “si libera in un ambito definito” (Freud 1975: 360); molto simile a ciò che diceva Benjamin sullo spazio di gioco, che libera le “questioni vitali dell’individuo – amore e morte” (Benjamin 2012: 26). Le due facce, si potrebbe aggiungere, della pulsione freudiana, che non è mai pura e le contiene entrambe. Freud e Benjamin hanno sottolineato spesso il carattere distruttivo insito nel gioco infantile, come correlato della sua spinta creativa.

Distruggere un’abitudine nevrotica, dunque, per ricostruirla. Il tutto in un ambiente protetto, quello del laboratorio, del terapeuta, del gioco. Il paradosso sta nel fatto che l’ambiente venga creato dalla stessa abitudine, anzi, l’ambiente è controllato proprio in virtù del fatto che alcune regole hanno acquisito uno status costitutivo di quello spazio. Benjamin parla esplicitamente della coscienza freudiana come protezione, ma anche di un’aura dell’esperienza (Benjamin 2012: 194), di abitudine creata dall’esperienza (Benjamin 2000: 371) e di aura dell’abitudine (Benjamin 2000: 516). Il training porta quindi una protezione, ma anche un certo dominio o controllo. Notoriamente, l’aura per Benjamin è l’involucro, lo spessore che circonda un oggetto mettendolo a distanza (la famosa apparizione di una lontananza). Per Freud, ogni stimolo esterno è potenzialmente un pericolo se passa la protezione, tanto da richiedere un pronto controinvestimento. L’energia viene “legata” o padroneggiata. Nel caso dei traumi, si tratta di padronanza retrospettiva, allo scopo di sviluppare quell’angoscia che era

5. <http://ict.usc.edu/about/> (last accessed 2-11-18).

mancata. L'angoscia viene definita come l'attesa di un pericolo indeterminato (Freud 1977: 198). Qui appare chiaro come la padronanza retrospettiva e quella anticipatoria vengano a coincidere, si alimentino l'un l'altra. Si tratta di temi che costituiscono il nucleo della preoccupazione militare: gestire il rischio futuro e ridurre i danni, mettendo a frutto i traumi del passato.

Freud dice anche un'altra cosa interessante: se la pulsione tende all'autoconservazione, significa che è l'esterno che causa lo sviluppo degli organismi (Freud 1977: 223-224). Da qui l'importanza del terapeuta che controlla gli stimoli destinati al paziente. Dato che le rimozioni derivano da inibizioni dell'io, nel momento in cui vengono 'rilanciate' le fonti della nevrosi da qualcuno di esterno, si attiva nel paziente il tentativo di passare da passivo ad attivo, che Freud chiama "pulsione di appropriazione", dove il giocare è legato alla voglia di padroneggiare e perfino di vendicarsi e dominare (Freud 1977: 202). Il gioco infantile non sembra più così lontano né dal contesto militare, né da quello terapeutico. Ma neanche dalla razionalizzazione cartografica o ludica, se l'anticipazione che produce si può accostare al 'mettere le mani avanti' del gioco, la sua spinta al differire di cui si diceva all'inizio.

L'esternalità dello stimolo segnala che l'aspetto intersoggettivo è fondamentale. I paradossi interiorizzati dall'Io (le scissioni che causano la rimozione) vengono esternalizzati in immagine: si ricrea dunque uno spazio che mette in questione l'identità, un medium della riflessione dove Benjamin vedeva la possibilità di un autoestranamento o "alienazione produttiva" (Benjamin 2012: 35). Come l'attore davanti alla sua immagine, il paziente si mette alla prova; come con lo straniamento brechtiano, riconosce la sua azione come una citazione; il riferimento a cui rimanda deve riacquistare visibilità ma anche distanza. Il veterano in questo modo ha un rapporto 'patologico' con l'immagine, nel senso che questa fa da *pharmakon* che produce un eccesso o prolungamento del sé ma anche una mancanza, una canalizzazione del senso. L'immagine richiede una fiducia, diventando il supporto della percezione-afezione, ma instaura anche una dipendenza, nel senso che, senza quel supporto, ci si sentirebbe di nuovo scoperti. L'afezione però è produttiva, perché il cortocircuito così creato richiede una riorganizzazione (Stiegler 2010). Il dispositivo esterno si pone come via di collegamento e rinnovamento dell'economia interiore. Dunque l'angoscia si correla alla speranza, dato che il futuro ha bisogno anche di un atto di fede nel proprio medium della percezione. La cura serve anche a ricostruire un sentimento di apertura che sia un equilibrio tra la protezione anticipante e la possibilità della libertà.

Farocki filma una situazione che comprende insieme gioco e terapia. Gli studiosi hanno organizzato un corso di formazione per i terapeuti dell'esercito e fanno una dimostrazione del loro dispositivo. Dapprima vediamo le immagini virtuali, poi il professor Albert Rizzo spiegare il funzionamento del software; infine, una serie di performance dimostrative mettono in scena la seduta terapeutica con realtà virtuale. Alcuni sembrano un po' impacciati. Un altro, a cui Farocki concede circa dieci minuti di ripresa, recita così bene da indurre in errore molti spettatori presenti (Farocki 2014). La situazione rimane ambigua anche per il pubblico di *Serious Games*, al punto che è più che probabile che non la identifichi correttamente. Ma siamo nel pieno della funzione del gioco: le associazioni automatiche saltano e bisogna trovare nuove regole per interpretarle. Farocki nota che non si tratta propriamente di falsità; d'altronde lo scienziato si è calato nel personaggio grazie alle stesse protesi esterne che sta cercando di vendere all'esercito. Ha prodotto con il corpo una buona immagine del prodotto (come il mimo, d'altronde anch'egli deve guadagnare). Infatti è lui stesso che nota, alla fine della recita, come la nausea che fingeva di avere in relazione ai ricordi traumatici fosse in parte vera, dovuta però al dispositivo di realtà virtuale (notoriamente succede quando la propriocezione segnala una sensazione diversa da quella visiva, ed è un grande problema della realtà virtuale). Ma proprio questo *dissenso*, il conflitto tra i sensi che fa saltare gli automatismi interpretativi, è secondo Jacques Rancière il potenziale politico del gioco. La passività radicale (intesa anche come *pathos*) sospende i programmi per poi passare all'attività di riconfigurazione del sensibile (Rancière 2008). Similmente, l'immagine osservativa di Farocki è muta, si limita a osservare situazioni altamente regolate, che appaiono necessariamente dissensuali a chi si trova all'esterno e non ne conosce i protocolli d'accesso.

4 *Serious Games IV. Ripresa*

L'ultima installazione della serie si differenzia dalle altre. *A Sun With No Shadow* riutilizza le immagini della prima e della terza opera, tematizzando esplicitamente la correlazione tra l'addestramento e la terapia. Non

siamo più in un film d'osservazione, perché l'approccio si fa più analitico, e l'opera si pone come una sintesi interpretativa di ciò che è già stato visto. Per questo fa qui il suo vero ingresso il testo, prima quasi del tutto assente. Le immagini sono presentate nella stessa sequenza: prima quelle dell'addestramento, poi quelle della terapia. Ma questa volta, ogni immagine viene descritta dagli intertitoli. La sospensione del giudizio cede il passo al tentativo di entrare nell'ambito linguistico. Farocki, scrivendo, fa delle asserzioni politiche: la più rilevante è il confronto che viene fatto tra le immagini ludiche e quelle terapeutiche, tra *Virtual Battlespace* e *Virtual Iraq*. Si scopre così che il secondo dispositivo, dedicato a quello che si potrebbe definire l'addestramento alla vita civile, è più economico, perché non visualizza le ombre. Per arrivare a fare una proposizione del genere, si è dovuto però passare per le immagini, per la citazione in qualche modo indifferente, passiva, delle situazioni osservate. È questo un meccanismo del gioco che è stato richiamato all'inizio: l'interesse viene differito, il giudizio rimandato, ma poi formulato a partire dal recupero delle immagini precedentemente prodotte. Come afferma Pietro Montani, le iscrizioni immaginali hanno permesso di riconfigurare l'orizzonte del riferimento linguistico. Ma già prima, il principio dell'articolazione, ovvero il ritaglio del sensibile che prelude al significato linguistico, ha guidato l'organizzazione delle immagini (Montani 2017). La sola presenza di uno schermo nero ha già senso, dato che indica, ad esempio vicino ad un paziente con un visore sugli occhi, che c'è un campo di sguardi che per ora non è accessibile. Come affermato da Farocki, i testi rendono accessibili le immagini e le immagini rendono immaginabili i testi (Farocki 2017c).

Il meccanismo della doppia proiezione forniva infatti già un livello di pre-analisi che Farocki ha chiamato "montaggio morbido": le immagini di uno schermo producono un commento su quelle contigue, anticipandole e riprendendole. Il dispositivo tiene anche conto del fatto che l'installazione è dedicata al mondo dell'arte, dove secondo Farocki sarebbe possibile più sperimentazione e meno asserzione, e gli spettatori hanno meno pregiudizi, al punto che è difficile valutare le loro reazioni (Farocki 2017b). Le funzioni delle immagini militari, cartografiche, terapeutiche e documentarie acquistano un grado di ambiguità, una volta nella galleria o nel museo, che permette di interrogarsi sui loro scopi. Il montaggio classico, 'verticale' (compresa la dialettica tra suono e immagine, ad esempio la voce del dottore in *Immersion*, che arriva prima che si possa vedere l'immagine che sta spiegando), e quello 'orizzontale' (il montaggio morbido), si amplificano l'un l'altro nella rimozione del contesto necessaria per entrare nella galleria o nel museo. Il gioco di Farocki è quello di mettere a distanza il riferimento, come in una citazione, costituendo un proprio *Bildraum* che in questo caso è lo spazio dell'esposizione.

Nel testo dell'ultima opera c'è anche un'altra interpretazione, che resta più misteriosa. Farocki afferma senza spiegare ulteriormente che i due dispositivi, oltre a servire guerre asimmetriche, e ad essere asimmetrici tra loro (oltre al costo, sono anche diversi perché uno è socialmente condiviso, l'altro solitario, uno interattivo, l'altro no), usano anche "immagini asimmetriche". Si potrebbe intendere quest'ultima asimmetria come quella tra terapeuta e paziente, e tra istruttore e soldato. L'asimmetria appare così un elemento importante in un sistema di feedback. Ciò richiama il principio benjaminiano della mimesi perfezionante, che richiede sempre un eccesso il quale a sua volta provoca un ritorno, costruendo un'aura sia di speranza per una prossima liberazione (dalla nevrosi o dai vincoli tecnici), sia di angoscia protettiva. Farocki stesso crea con l'opera un eccesso, producendo immagini e testi a partire da quei sistemi.

Il contesto militare appare emblematico nella strutturazione dello spazio di gioco, perché ne enfatizza alcuni tratti. In primo luogo quello della sopravvivenza: se la posta in gioco dell'apprendimento per l'individuo è la vita, è chiaro come non solo il pericolo venga messo a distanza e gestito, ma la stessa comprensione di questo si ritenga sempre imperfetta e venga dunque differita all'infinito ("non si finisce mai di imparare" recita il proverbio, soprattutto se quello che si impara aumenta le probabilità di sopravvivere). In secondo luogo, lo spazio di gioco appare altamente regolato: è un margine di manovra sì, ma all'interno di un sistema gerarchico. Ovvero, l'ideale dell'individuo, se come ho appena affermato tende all'infinito, deve adeguarsi ai fini del sistema, che invece tende alla realizzazione a termine degli obiettivi. L'aura dell'abitudine (la competenza del soldato, il suo controllo di sé) da un lato lo protegge dai fini collettivi, che lo ucciderebbero se non fosse adeguato, dall'altro lo libera perché la sua sopravvivenza gli permette di avere un margine di scelta, per agire al di fuori del sistema sociale o anche su di esso. Infine, l'esercito prende in carico tutte le fasi del gioco: l'apprendimento e la terapia, che sono rispettivamente anche una pre-terapia e un post-gioco, miranti a integrare lo choc della morte tramite la ripetizione. Ciò evidenzia la temporalità complessa che costituisce il gioco nella sua funzione

di creazione degli schemi psicomotori.⁶

Bibliografia

- Benjamin, Walter (2000). *I Passages Di Parigi. Opere Complete*, edited by Rolf Tiedemann, Hermann Schwepenhäuser and Enrico Ganni, Vol. IX. Torino: Einaudi.
- Benjamin, Walter (2004). "Una volta è nessuna." In *Opere Complete*, cit., Vol. VI, 29. Torino: Einaudi.
- Benjamin, Walter (2012). *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, edited by Andrea Pinotti and Antonio Somaini. Torino: Einaudi.
- Bruner, Jerome S. (1974). "Nature and Uses of Immaturity." In *The Growth of Competence*, edited by Kevin Connolly and Jerome S. Bruner, 11-48. New York-London: Academic Press.
- Calleja, Gordon (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Castro, Teresa (2011). *La pensée cartographique des images: Cinéma et culture visuelle*. Lyon: Aléas.
- De Vincenti, Giorgio (1995). *Il concetto di modernità nel cinema*. Parma: Pratiche.
- Deleuze, Gilles (1997). *Differenza e ripetizione*. Milano: Raffaello Cortina.
- Desideri, Fabrizio (2013). "Aura ex machina." *Rivista di estetica* 52 (March): 33-52. <https://doi.org/10.4000/estetica.1603>.
- Desideri, Fabrizio (2016). "Dottrina della percezione e crisi della democrazia." In *Tecniche Di Esposizione. Walter Benjamin e La Riproduzione Dell'opera d'arte*, edited by Marina Montanelli and Massimo Palma, 13-35. Macerata: Quodlibet.
- Elsaesser, Thomas (2015). *Keynote Address. Eine Entellung zur Arbeit | Anleitungen zum Leben: Harun Farocki über Arbeit und Spiel*. Intervento alla conferenza *Labour in a Single Shot* <https://www.hkw.de/de/app/mediathek/video/38654> (last accessed 4-11-18).
- Farocki, Harun (2014). "Serious Games." *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Autumn 2014. <https://necsus-ejms.org/serious-games/> (last accessed 4-11-18).
- Farocki, Harun (2017a). "A proposito di documentario." In *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, edited by Luisella Farinotti, Barbara Grespi and Federica Villa, 147-161. Milano-Udine: Mimesis.
- Farocki, Harun (2017b). "Influsso trasversale / Montaggio morbido." In *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, cit., 109-119.
- Farocki, Harun (2017c). "La realtà dovrebbe cominciare." In *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, cit., 49-67.
- Fassone, Riccardo (2017). "Il ludico e il bellico. *Serious Games I-IV* alla luce dei *game studies*." In *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, cit., 359-366.
- Freud, Sigmund (1975). "Ricordare, ripetere, rielaborare." In *Opere 1912-1914. Totem e Tabù e Altri Scritti*, edited by Cesare Musatti, 353-361. Torino: Boringhieri.

6. Su questo si potrebbe fare un parallelo tra Benjamin e Gilles Deleuze. Il gioco si basa sulla ripetizione, con il fine paradossale di meta-bolizzare la novità. Dunque, l'essenziale dell'apprendimento non è tanto l'imitazione dello stesso, ma il rapporto con l'eterogeneo. La mimesi imita qualcosa che non è propriamente sensibile: l'aspirante nuotatore si relaziona con l'alterità mortale del mare, ma i suoi movimenti non somigliano alle onde (Deleuze 1997). Anche Benjamin, nei suoi testi sulla mimesi, parla di somiglianze sensibili e non sensibili, come gli antichi danzatori imitavano le costellazioni (Benjamin 2012: 141-146). La mimesi consiste nel trovare le corrispondenze e la costellazione è l'istante dove quelle si cristallizzano fuori dal tempo. Deleuze chiama costellazione l'unione dei punti dei dadi che ogni volta sono lanciati nel "gioco divino" ("l'una volta per tutte le volte", l'eterno ritorno). La costellazione è per Benjamin e Deleuze l'idea platonica (come formazione soggettiva). Deleuze chiama virtuale il contenuto dell'idea, fatto di elementi distinti ma confusi. In questo senso il gioco regola il rapporto temporalmente complesso delle ripetizioni del sensibile dalle quali scaturisce l'idea. I due condividevano anche l'idea di un piano dell'univocità dell'essere, esplicito in Deleuze, in Benjamin solo accennato nelle espressioni di "pura lingua" o "puro medium". Cfr. anche Montanelli 2017: 38.

- Freud, Sigmund (1977). "Al di là del principio di piacere." In *Opere 1917-1923. L'io e l'es e Altri Scritti*, edited by Cesare Musatti, 187-249. Torino: Boringhieri.
- Hansen, Miriam B. (2004). "Room-for-Play: Benjamin's Gamble with Cinema." *October* 10: 3-45.
- Hansen, Miriam B. (2008). "Benjamin's Aura." *Critical Inquiry* 34(2): 336-75. <https://doi.org/10.1086/529060>.
- Laplanche, Jean, and Jean-Bertrand Pontalis (1968). "Trauma." In *Enciclopedia della psicanalisi*, 618-623. Bari: Laterza.
- Montanelli, Marina (2017). *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*. Milano-Udine: Mimesis.
- Montani, Pietro (2014). *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*. Milano: Cortina Raffaello.
- Ortoleva, Peppino (2012). *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?* Torino: Espress.
- Pantenburg, Volker (2017). "'Ecco Brecht, finalmente!' I film d'osservazione di Harun Farocki." In *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, cit., 213-230.
- Rancière, Jacques (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique.
- Schaeffer, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?* Paris: Seuil.
- Somains, Antonio (2016). "Walter Benjamin's Media Theory: The *Medium* and the *Apparat*." *Grey Room* 62 (January): 6-41. https://doi.org/10.1162/GREY_a_00188.
- Stiegler, Bernard (2010). *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue : De la pharmacologie*. Paris: Flammarion.
- Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. London-Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Velotti, Stefano (2013). "Aura e libero gioco." *Rivista di estetica* 52 (March): 221-233. <https://doi.org/10.4000/estetica.1624>.
- Winnicott, Donald (2001). *Gioco e Realtà*. Roma: Armando.
- Wohlfarth, Irving (2016). "Spielraum. Jeu et enjeu de la « seconde technique » chez Walter Benjamin." *Anthropology & Materialism. A Journal of Social Research* 3 (August). <https://doi.org/10.4000/am.633>.
- Zabunyan, Dork (2012). *Les Serious Games de Harun Farocki*. Séminaire de l'ERG "Entretien Infini", 5-7 March 2012. <https://vimeo.com/40997560> (last accessed 4-11-18).