

Il ruolo delle immagini nelle guerre contemporanee

Si vuole qui riproporre un testo apparso in rete su Carmilla nel 2018, che faceva allora il punto sullo stato delle cose della attualità scapica. È l'industria militare ad assorbire le tecnologie mediali, come accade in particolare con il ricorso nelle guerre novecentesche a tecniche cinematografiche o sono le esigenze belliche a determinare lo sviluppo e la logica dei media?

Parte 2: Guerrevisioni. Tendenze iconoclastiche, visioni aumentate, combat video, cinema e videogiochi

Ruggero Eugeni, nello scritto "Le negoziazioni del visibile. Visioni aumentate tra guerra, media e tecnologia", prende in esame alcune tecnologie di assistenza-potenziamento della visione umana in condizioni di scarsa visibilità, riflettendo soprattutto sulle relazioni tra usi bellici e usi mediali dei dispositivi di visione notturna. Dopo aver tratteggiato lo sviluppo di alcune tecnologie visive - *image intensification, active illumination, thermal imaging* - dapprima in ambito militare e, successivamente, civile, lo studioso analizza alcuni *combat video* sottolineando come le modalità con cui sono stati montati e la diffusione in internet tendano a trasformarli da materiale di *documentazione* in *propaganda*. In molti di questi video esiste un «legame metonimico fortemente esibito tra appropriazione visiva e appropriazione fisica del territorio». Non a caso, continua Eugeni, la conquista dei differenti spazi, nel corso delle operazioni belliche riprese, viene da un lato esaltata dalla natura "embedded" della videocamera (al contempo testimone impersonale e parte integrante del movimento di conquista) e dall'altro resa possibile e visibile dal ricorso a dispositivi di visione notturna, «atto di vittoria preventiva sulle "tenebre" del male che circondano i corpi dei soldati e minaccerebbero altrimenti di inghiottirli». I *combat video* sono spesso girati in prima persona secondo modalità stilistiche molto simili a quelle che si ritrovano nei videogiochi del genere *first person shooters* di guerra; è evidente come videogiochi e *combat video* si rimandino a vicenda.

Nei videogiochi di ambientazione bellica più avanzati si ha una «sovrapposizione metonimica tra superiorità visiva garantita dalle tecnologie di visione notturna, e superiorità tattica espressa in atti di conquista e di "bonifica" del territorio mediante un sistematico sterminio dei nemici impossibilitati ad agire nel buio». Vi sono però altri due elementi importanti messi in luce dall'autore: «la struttura del videogioco in prima persona non solo esprime la conquista visuale, sensomotoria e militare di un territorio, ma permette al giocatore di viverlo direttamente grazie a una esperienza di simulazione incorporata. In secondo luogo, nei paratesti che hanno accompagnato il lancio del gioco, la superiorità tecnologica e militare della visione notturna viene fatta rimare metaforicamente con la superiorità tecnologica del videogioco stesso (e

quindi, ancora metonimicamente, con la fluidità dell'esperienza di gioco e il relativo piacere), la cui costruzione assume tutti i connotati di una delle operazioni belliche che vengono epicamente narrate».

In questi casi di combattimento al buio registrati attraverso sensori notturni (gli stessi videogiochi simulano tale modalità), lo spettatore viene calato nella medesima situazione di "vantaggio scopico" di cui si avvalgono i combattenti "armati di visori". «La rilevanza di questo fatto per quanto concerne l'esperienza spettatoriale emerge chiaramente se analizziamo al contrario casi in cui allo spettatore viene negata, almeno a tratti, questa condizione». A tal proposito il saggio porta come esempio la sequenza finale del film *Zero Dark Thirty* (2012) di Kathryn Bigelow in cui si mostra l'assalto notturno al rifugio in cui è nascosto Osama Bin Laden realizzata montando in alternanza immagini a luce naturale scarsamente visibili e immagini realizzate con visori notturni. Tale alternanza risponderebbe «a una precisa strategia espressiva ed emotiva: nel momento di massima tensione, lo spettatore viene calato in una situazione alternativamente di sollecitazione e deprivazione visuale e sensomotoria. Per un verso la presenza intermittente delle immagini girate coi sensori stimolano il suo coinvolgimento nell'azione secondo un modello di simulazione incorporata [...] per altro verso l'irrompere e il prorompere dell'oscurità lo rispingono in una condizione di spaesamento e deprivazione: essi innescano dunque un disperato bisogno di informazione percettiva, indispensabile per portare a termine i processi di simulazione incorporata dell'azione precedentemente innescati».

Un effetto visivo analogo lo si ritrova in *Flames of War. Fighting Just Begun* (settembre 2014), un video di propaganda realizzato e diffuso dall'Isis. «Anche qui le immagini, girate da una helmet cam, sono spesso quasi indistinguibili o completamente buie. Di tanto in tanto tuttavia alcune riprese con sensori notturni mostrano immagini di soldati siriani morti, abbattimento di porte, scene di combattimento, ecc. con assolvenze e dissolvenze al nero a far sì che la piena visibilità della scena sia costantemente compromessa». Non è difficile, continua Eugeni, cogliere la volontà da parte dell'Isis di fare il verso alle sequenze finali del film della Bigelow: «la conquista della base di Raqqa diviene nella retorica del video la eroica "risposta" dei mujahidin di Daesh alla uccisione del leader di Al Qaeda - o per meglio dire: il racconto visuale dell'una diviene la risposta al racconto visuale dell'altra».

Nella parte finale del saggio vengono ricostruite le analisi relative alle relazioni tra guerra, media e tecnologie del visibile prodotte da autori come Paul Virilio, Friedrich Kittler e Jean Baudrillard, mettendo però in luce come tale dibattito necessiti di essere aggiornato alla luce dell'uso e degli effetti della visione aumentata dai dispositivi visivi contemporanei.

Se Paul Virilio tende, sin dalla metà degli anni Ottanta, a porre l'accento sull'assorbimento di tecnologie medialità da parte dell'industria militare, indicando in particolare il ricorso nelle guerre novecentesche a tecniche cinematografiche, lo studioso tedesco Friedrich Kittler sostituisce alla "logistica della percezione" di cui parla il francese, una "logistica dell'informazione" e sostiene invece che sono le esigenze belliche a determinare lo sviluppo e la logica dei media.

La questione posta da Virilio circa la progressiva “smaterializzazione” della guerra, la si ritrova per certi versi anche in Jean Baudrillard che da parte sua «sviluppa una teoria dei media basata sull’idea di una loro autoreferenzialità e della cancellazione del loro referente “reale”. Il motto McLuhaniano “il medium è il messaggio” va reinterpretato secondo Baudrillard: i media hanno prodotto una implosione del sistema di distinzione tra la realtà e la sua rappresentazione mediata, e hanno dato luogo a un sistema di simulazione e di iperrealità diffuse». Entrambi insistono comunque sul processo di smaterializzazione subito dalla guerra nel momento che questa ha iniziato la sua «interazione con tecnologie visuali sia panottiche che rappresentative: le tecnologie visuali per i due studiosi sottraggono il soggetto da un confronto diretto e pratico con il mondo isolandolo in una dimensione di sguardo distante, simulacrale o impersonale che sia».

Per quanto riguarda invece la questione della smaterializzazione e della virtualizzazione della guerra derivate dall’utilizzo di tecnologie visuali, nonostante il merito di aver sottolineato il ruolo dei media «in una condizione postmediale all’interno dei fenomeni geopolitici contemporanei», le analisi di Virilio e Baudrillard, sostiene Eugeni, non possono essere condivise in quanto «il caso dei sistemi di visione notturna e aumentata dimostrano chiaramente che le tecnologie visuali si pongono al servizio di una relazione *situata e incarnata* del soggetto con il mondo: esse sono finalizzate ad accrescere la sua “consapevolezza situazionale” al fine di una gestione ottimale del suo agire. Non si assiste dunque a una assolutizzazione autoreferenziale del visibile, quanto piuttosto a una *negoiazione dei suoi limiti rispetto all’invisibile*».

Pubblicato il 26 Agosto 2018 · in Recensioni · Carmilla
di Giocchino Toni