

 **MIMESIS / CINEMA**

n. 54

COMITATO SCIENTIFICO:

Raffaele De Berti, Università degli Studi di Milano
Massimo Donà, Università Vita-Salute San Raffaele
Roy Menarini, Alma Mater Studiorum Università di Bologna
Pietro Montani, Università "La Sapienza" di Roma
Elena Mosconi, Università degli Studi di Pavia
Pierre Sorlin, Università Paris-Sorbonne
Franco Prono, Università degli Studi di Torino





HARUN FAROCKI

Pensare con gli occhi

a cura di

Luisella Farinotti, Barbara Grespi, Federica Villa



 **MIMESIS**



La pubblicazione di questo volume ha ricevuto il contributo finanziario di: Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano; Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione dell'Università degli Studi di Bergamo; "Infrazioni" Collana di Studi su cinema media performance dedicata a Vincenzo Buccheri - Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Pavia.

MIMESIS EDIZIONI (Milano - Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Cinema*, n. 54
ISBN: 9788857542072
ISSN 2420-9570

© 2017 - MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 - 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

Immagine di copertina: *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges / Images of the World and the Inscription of War* © Harun Farocki, 1988.

INDICE

INTRODUZIONE

LA POLITICA DELLE IMMAGINI NELL'OPERA DI HARUN FAROCKI <i>Luisella Farinotti, Barbara Grespi, Federica Villa</i>	9
---	---

1. HARUN FAROCKI. DIECI SCRITTI

CHE COS'È UNA SALA DI MONTAGGIO (1980)	29
CAMPO-CONTROCAMPO. LA PIÙ IMPORTANTE TECNICA ESPRESSIVA DELLA LEGGE DEL VALORE DEL CINEMA (1981)	35
LA REALTÀ DOVREBBE COMINCIARE (1988)	49
GLI OPERAI LASCIANO LA FABBRICA (1995)	69
SGUARDI DI CONTROLLO (1999)	81
LA GUERRA TROVA SEMPRE UNA SOLUZIONE (2004)	93
INFLUSSO TRASVERSALE / MONTAGGIO MORBIDO (2004)	109
LE IMMAGINI SONO CHIAMATE A TESTIMONIARE CONTRO SÉ STESSE (2007)	121
EMPATIA (2008)	143
A PROPOSITO DI DOCUMENTARIO (2015)	147

2. IL CINEMA E OLTRE

La simulazione e il lavoro dell'invisibilità. I manuali di vita di Harun Farocki <i>Thomas Elsaesser</i>	165
--	-----

Apprendistato con Kagel, Fuller e Huillet/Straub
Rembert Hüser 187

Harun Farocki alla «fabbrica di salsicce»:
The Double Face of Peter Lorre
Chiara Grizzaffi 201

«Ecco Brecht, finalmente!»
I film d'osservazione di Harun Farocki
Volker Pantenburg 213

Lavorare con il lavoro di Harun Farocki
Antje Ehmman 231

3. IL LAVORO CON LE IMMAGINI

Che cosa si può elaborare nel medium delle immagini?
Immaginazione e linguaggio nel cinema di Harun Farocki
Pietro Montani 253

La questione della visibilità secondo Harun Farocki
Christa Blümlinger 265

Vedere con le mani. Harun Farocki e il cinema come gesto
Barbara Grespi 283

Storie di fantasmi
Luca Malavasi 297

Posizioni di confine
Luisella Farinotti 309

4. L'ISCRIZIONE DELLA GUERRA

Le immagini operative e le guerre contemporanee
in Harun Farocki
Maurizio Guerri 321

Oltre i limiti della rappresentazione. La genealogia delle immagini di guerra in Harun Farocki <i>Alessia Cervini</i>	337
Videogrammi di guerra. Il lavoro del montaggio e la riemersione del visibile nel cinema di Harun Farocki <i>Massimiliano Coviello</i>	347
Il ludico e il bellico. <i>Serious Games I-IV</i> alla luce dei <i>game studies</i> <i>Riccardo Fassone</i>	359
Identità, identificazione e riconoscimento a partire dall'idea di <i>Einfühlung</i> in Harun Farocki <i>Clio Nicastro</i>	367
BIBLIOGRAFIA	377
FILMOGRAFIA	381

IL LUDICO E IL BELLO

Serious games I-IV alla luce dei games studies

RICCARDO FASSONE*

Nell'ambito dello studio accademico del gioco analogico e digitale e, in senso più ampio, nel contesto della comunità dei *designer* di pratiche ludiche, la perifrasi *serious games* è in genere utilizzata per descrivere, in modo forse paradossale, una precisa categoria di giochi. I *serious games* o, in una formulazione leggermente diversa, *applied games*, giochi applicati, sono quei giochi che sembrano mettere in crisi la nota intuizione di Roger Caillois secondo cui «il gioco, anche nella sua forma di gioco a fine di lucro, rimanga rigorosamente improduttivo».¹ In altre parole, per il sociologo francese, l'unica produttività possibile per la pratica ludica è la sua ostinata improduttività. Al contrario, i *serious games* sembrano fondare la propria esistenza su una tangibile produttività. In particolare, molti *serious games* sono progettati per produrre una qualche forma verificabile di conoscenza. Esistono *serious games* realizzati con l'intento di insegnare la matematica – ad esempio *Mathbreakers* (Imaginary Numbers, 2013) –, di modellare uno scenario economico-politico complesso – ad esempio *Phone Story* (Molleindustria, 2011) –, o di affinare le competenze linguistiche. In altri casi, ciò che un *serious game* sembra voler produrre è, in senso lato, un misurabile aumento di ricchezza. I giochi progettati per incoraggiare i dipendenti di aziende più o meno progressiste a massimizzare la propria produttività, ad esempio *Stone City* (Persuasive Games, 2005), sembrano servire esattamente questo scopo.

* Sebbene questo contributo sia firmato soltanto da me, molte delle intuizioni che gli danno forma, oltre alla possibilità di reperire alcuni materiali, sono state discusse con Roberto Fassone e Valeria Mancinelli, che ringrazio per il prezioso confronto.

¹ R. Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (1958), tr. it. di L. Guarino, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2007, p. 21.

Come già detto, i *serious games* non possono sfuggire a un paradosso fondamentale, rappresentato da una concezione del gioco come attività autotelica, autoriflessiva e metacomunicativa² il cui solo scopo è il gioco stesso. Svitati autori hanno sottolineato questo paradosso. Secondo McKenzie Wark,³ ad esempio, questo genere di oggetto ludico e, in senso più ampio, il movimento della *gamification*,⁴ rappresenterebbero un tentativo di cooptazione del gioco da parte della logica della produzione tardo capitalista. Secondo Ian Bogost, autore – fatto, a dire il vero, piuttosto ironico – di diversi *serious games*, questa forma di gioco applicato è spiegabile con la metafora dei «*chocolate covered broccoli*»,⁵ un modo di presentare un'attività indesiderabile – lavorare di più o più spesso – nel contesto desiderabile di una pratica ludica. Questo genere di discorso sociale sembra costituire parte di una tradizione più antica nell'ambito della riflessione sul gioco, che intende il giocare come attività radicalmente libera e potenzialmente liberatoria, le cui possibilità sono ristrette dall'utilizzo di regole più o meno severe, da obiettivi inevitabili e, in casi estremi, da finalità produttive. Lo storico olandese Johan Huizinga, autore di *Homo Ludens*, vero *Ur-text* dei *game studies*, propone un'articolazione diversa del rapporto tra gioco e produttività. Radicato in quello che Ehrmann descrive come «una visione fondamentalmente razionalista secondo la quale le attività umane hanno a che fare, da un lato, con il sogno, la gratuità, la nobiltà e l'immaginazione, ecc., e dall'altro con la coscienza, l'utilità, l'istinto, la realtà, ecc.»,⁶ il testo di Huizinga descrive il gioco come attività naturalmente informata da regole e risultati prevedibili. Non già una *playfulness* anarchica e liberatoria, ma piuttosto una *gameness* regolata e, per così dire, proto-cibernetica. Huizinga traccia linee genealogiche

-
- 2 Sull'aspetto metacomunicativo del gioco si veda in particolare G. Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago University Press, Chicago 1972.
 - 3 M. Wark, *Losing is Fun*, in S.P. Walz, S. Deterding (eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2014, pp. 163-166.
 - 4 Sul fenomeno della *gamification* si veda M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape (eds.), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lüneburg 2014.
 - 5 I. Bogost, *Play Anything. The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, Basic Books, New York (NY) 2016, p. 59.
 - 6 J. Ehrmann, *Homo Ludens Revisited*, in «Yale French Studies», n. 41, 1968, p. 33 (trad. mia).

o famigliari tra il gioco e altre attività umane: dai rituali religiosi alla giurisprudenza, dalla filosofia alla mobilitazione bellica, ogni cultura può essere letta, per usare l'elegante perifrasi di Huizinga «*sub-specie ludi*». ⁷ In questo senso, è significativo notare che, nonostante Huizinga sia peculiarmente interessato alla guerra come pratica para-ludica, i suoi esempi siano per lo più riferiti all'agonismo delle guerre dell'antichità, alla natura regolata dei duelli o ai rituali cavallereschi. Lo storico non menziona in nessun caso la prima Guerra mondiale, un incubo dal quale l'Europa si era da poco risvegliata e la cui esperienza caotica aveva radicalmente messo in discussione ciò che Huizinga descrive come «il carattere ludico della guerra che le è dunque intrinseco». ⁸

Il lavoro di Harun Farocki *Serious Games I-IV* (2009-2010) evoca a partire dal titolo un simile campo di tensioni e paradossi, in cui ludicità e produttività, gioco e serietà costituiscono i poli di un complesso discorso sul gioco e sulla guerra (figg. 36-38). In particolare, la tetralogia di Farocki sembra affrontare il rapporto tra ludico e bellico a partire da una riflessione su produttività e improduttività, sulla rappresentazione della guerra come attività pseudo-ludica, e sulla convergenza tra il settore militare e quello dell'intrattenimento. La serie si compone di quattro cortometraggi (*Watson is Down, Three Dead, Immersion, A Sun with no Shadow*) che rappresentano diversi aspetti dell'integrazione di tecnologie digitali di carattere ludico nel contesto di pratiche militari, tra cui la pianificazione tattica, la riabilitazione dai traumi, la programmazione di operazioni strategiche. Il titolo *Serious Games* sembra evidenziare e risignificare il paradosso espresso in precedenza attraverso il registro dell'ironia: come tenterò di dimostrare più avanti, le pratiche presentate in questa tetralogia sono per Farocki giochi non davvero seri o, al contrario, questioni serie che non hanno nulla a che fare con il gioco. In particolare, cercherò di articolare questa prospettiva paradossale attraverso tre percorsi, riguardanti a) i modi in cui il lavoro di Farocki interroga la storia delle relazioni tra gioco e guerra, b) la natura di *Serious Games I-IV* di artefatto ibrido artistico-teorico, e la sua rilevanza nel contesto

7 J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), tr. it. di C. von Schendel, *Homo Ludens*, Il Saggiatore, Milano 1964, p. 23.

8 *Ivi*, p. 137.

della produzione teorica sul gioco, e c) il rapporto tra l'opera di Farocki e il videogioco *Unmanned* (Molleindustria e Jim Munroe, 2012) che sembra rappresentare un alter-ego e una potenziale integrazione di *Serious Games I-IV*.

In una nota serie di articoli, Jean Baudrillard afferma che la Guerra del Golfo non ha mai avuto luogo.⁹ La principale tesi del filosofo riguarda il fatto che, durante la guerra del 1990-91 furono utilizzati una serie di dispositivi il cui scopo era la creazione di una distanza tra alcuni degli attori che partecipavano al conflitto e le conseguenze e implicazioni delle loro azioni. Il personale militare, sempre più impegnato in combattimenti a distanza, e il pubblico, che fruiva le immagini della guerra attraverso le riprese notturne dei bombardamenti, interagivano di fatto con astrazioni del conflitto, capaci di alterarne o mitigarne gli aspetti feraci e brutali. Per Baudrillard si trattava di una forma di guerra del tutto nuova e insidiosa dal punto di vista politico. Contraddicendo la *tag-line* di uno dei più noti videogiochi di tutti i tempi – «*War Never Changes*» – Baudrillard sembrava pensare che la guerra fosse cambiata per sempre. Il lavoro di Farocki contribuisce a riorganizzare questi assunti apparentemente contrastanti, storicizzando la pratica di astrazione del conflitto che Baudrillard attribuisce precipuamente alla Guerra del Golfo. In una sequenza di *A Sun with No Shadow*, il quarto film della serie *Serious Games*, vediamo un istruttore che spiega il funzionamento di un software per l'addestramento delle reclute. Il programma permette ai soldati di visualizzare il campo di battaglia in prima persona – come in un videogioco *first person shooter* – mentre l'istruttore o un programmatore ne modificano le caratteristiche in tempo reale. La notte si trasforma in giorno, la pioggia in sole e così via. In un episodio precedente, *Watson is Down*, avevamo assistito a un processo simile, in cui un istruttore selezionava degli oggetti a partire da una lista (un esplosivo rudimentale, una lattina di bibita, una serie di figure umane) per poi collocarli all'interno della simulazione (figg. 54-55). Questa specifica parcellizzazione della guerra, che prevede la possibilità di astrarre un campo di battaglia, riconfigurandone a piacere le caratteristiche o gli attributi, sembra far riferimento a una forma di

9 Raccolti in J. Baudrillard, *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Éditions Galilée, Paris 1991.

razionalizzazione della guerra che predata di molto la Guerra del Golfo di cui si occupa Baudrillard. I giochi di guerra [*Kriegsspiele*] progettati in Germania al termine del Diciottesimo secolo, che si sarebbero poi evoluti nei *war game* analogici utilizzati ancora oggi da professionisti e amatori, sembrano soddisfare una simile necessità. Si tratta di giochi che rappresentano in modo realistico le condizioni di partenza e le potenziali evoluzioni di un determinato conflitto e che sono stati utilizzati, a partire dal Diciottesimo secolo, per l'addestramento del personale militare e, solo nel secolo scorso, adottati da comunità di giocatori che ne fanno un uso ludico. Secondo Peterson: «I Wargame ci offrono una possibilità di comprensione eccezionale rispetto al modo in cui facciamo la guerra – una delle attività umane più complicate e imprevedibili – e di conseguenza rispetto al modo in cui gestiamo la realtà».¹⁰ La guerra è qui oggetto di astrazione e razionalizzazione; è letteralmente suddivisa nelle sue parti costitutive in modo da poter essere analizzata e, in ultima istanza, raccontata o *insegnata*. Il lavoro di Farocki rispetto al software utilizzato dall'esercito americano per l'addestramento dei soldati, evidenziando una simile tendenza alla simulazione – cioè alla riduzione di un fenomeno complesso a uno meno complesso – sembra stringere un nodo storico tra l'astrazione digitale della guerra e i *war game* del passato. Farocki sembra sottintendere, in modo piuttosto ironico, che nel caso dei software di addestramento, piuttosto che la loro efficacia nell'astrarre la guerra, ciò che davvero conta è una precisa posizione retorica: la guerra può essere resa più semplice, razionalizzata, suddivisa e riassemblelata in moduli gestibili. Si tratta di una retorica alla quale partecipano le simulazioni ludiche della guerra sin dall'epoca dei *Kriegsspiele*.¹¹

10 J. Peterson, *A Game out of All Proportions. How a Hobby Miniaturized War*, in P. Harrigan, M. Kirschenbaum (eds.), *Zones of Control. Perspectives on Wargaming*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2016, p. 3 (trad. mia).

11 Sebbene si tratti di un'equivalenza forse rischiosa, va notato come *Serious Games I-IV* sembri essere pervaso in modo radicale dall'idea dell'astrazione matematica della guerra. Non solo, come visto, Farocki si interessa alle proprietà informatiche dei software che addestrano i soldati a confrontarsi con scenari plausibili, ma in *Immersion* l'istruttrice che illustra il software per la riabilitazione dei militari traumatizzati, introduce la nozione di SUDS. La *Subjective Units of Distress Scale* è una scala numerica utilizzata per determinare il livello di stress post-traumatico esperito da

I *Serious Games* di Farocki incrociano inoltre in modo significativo una serie di studi e ricerche sviluppati nell'ambito dei *game studies* sul rapporto tra guerra e video games e costituiscono un contributo rilevante a questo vitale dibattito. Quello che Patrick Crogan¹² descrive come il passaggio dal *Military-Industrial Complex* al *Military-Entertainment Complex* negli Stati Uniti è rilanciato con sorprendente accuratezza dal lavoro di Farocki. Sembra di poter dire che i quattro film di Farocki *mettano in scena* la teoria di Crogan, che, attraverso il concetto di «transduttività» di Simondon,¹³ si propone di rintracciare «le transduttività tra guerra, simulazione e tecnocultura». In altri termini, *Serious Games* mette in luce una serie di convergenze e coabitazioni tecnologiche, culturali ed economiche tra il settore militare e l'industria del videogiochi (figg. 60-61). Da un lato, gli strumenti di produzione dei software per l'addestramento militare sono del tutto o in parte sovrapponibili a quelli utilizzati per realizzare molti videogiochi contemporanei. Il software utilizzato dall'istruttore a cui si è accennato prima è regolato dalla stessa logica di ciò che è in genere definito come *graphics engine* o *game engine*: un database di oggetti, entità e relazioni che può essere utilizzato per creare ambienti simulati con caratteristiche precise. In secondo luogo, in *A Sun with no Shadow* Farocki sembra alludere all'affinità tra software di addestramento e videogiochi nel processo di produzione di significato. Farocki nota come il software utilizzato per la riabilitazione dal *post-traumatic stress disorder* abbia un aspetto meno raffinato rispetto a quello utilizzato per l'addestramento militare. Ad esempio, gli oggetti nel mondo simulato non proiettano ombre. Questo genere di analisi risuona fortemente con gli strumenti teorici dei *game studies* e, più specificamente, con la

un soldato. Anche in questo caso, come nel caso dei software militari, un aspetto centrale dello sforzo bellico è astratto e digitalizzato – qui in senso letterale – con l'intento evidentemente politico di renderlo apparentemente più comprensibile e gestibile. Il volume di A. Young, *The Harmony of Illusions. Inventing Post-Traumatic Stress Disorder*, Princeton University Press, Princeton (NJ) 1997, giunge a simili conclusioni sulla diagnosi di *Post-Traumatic Stress Disorder*, messa a punto dopo la guerra del Vietnam.

- 12 P. Crogan, *Gameplay Mode. War, Simulation, and Technoculture*, University of Minnesota Press, Minneapolis (MN) 2011 (trad. mia).
- 13 Introdotto in G. Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Presses Universitaires de France, Paris 1964.

linea di ricerca individuata da Ian Bogost come critica procedurale.¹⁴ Questa proposta teorica ipotizza che il funzionamento di un software, le interazioni e le relazioni tra oggetti prodotte dalle sue regole di programmazione, abbiano sempre rilevanza discorsiva e quindi politica. Se Farocki demanda allo spettatore l'interpretazione di questa differenza, sollecitandolo con l'enigmatica frase «Il sistema per ricordare è più economico di quello per l'addestramento»,¹⁵ è la combinazione stessa delle immagini del software e del testo mostrata in *A Sun with No Shadow* a costituire un atto di critica procedurale. In questo senso, la giustapposizione di immagine e testo operata da Farocki sembra davvero essere una solidificazione del lavoro del critico di oggetti digitali procedurali. Da un lato, il loro funzionamento, dall'altro la riflessione su quest'ultimo e sulle implicazioni politiche dalle quali è informato.

Infine, la tetralogia di Farocki entra in dialogo in modo significativo con diversi videogiochi che operano in modo autoriflessivo sulla nozione di *serious games*.¹⁶ *Unmanned* può essere definito come un esempio di «*playable criticism*»,¹⁷ una forma di produzione critica e teorica che utilizza strumenti interattivi e ludici – ad esempio il videogioco – anziché testuali. Il giocatore di *Unmanned* interpreta il ruolo di un pilota di droni *unmanned*, velivoli pilotati in remoto, incaricato di svolgere attività di soppressione e attacco aereo.¹⁸ Questa premessa narrativa – quella cioè del giocatore come agente aggressivo verso un mondo ritenuto ostile – risuona fortemente nel contesto dei videogiochi a tema militare, che nel-

14 Si veda I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2007.

15 (trad. mia).

16 Sull'autoriflessività nell'ambito dei videogiochi si veda G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri, S. Gualeni, M. Salvador, *Games on Games. Game Design as Critical Reflexive Practice*, in «Game. The Italian Journal of Game Studies», n. 5, 2016, disponibile on line: <<http://www.gamejournal.it/games-on-games-game-design-as-critical-reflexive-practice/>>.

17 *Ibid.*

18 In un articolo, Ortoleva nota come le stesse interfacce utilizzate per il pilotaggio dei droni *unmanned* siano di fatto simili a quelle dei videogiochi. Si veda P. Ortoleva, *Homo ludicus. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society*, in «Game. The Italian Journal of Game Studies», n. 1, 2012, disponibile on line: <<http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society>>.

la maggior parte dei casi fanno leva su simili fantasie di potenza. *Unmanned*, tuttavia, agisce in modo paradossale rispetto a questa norma, chiedendo al giocatore di eseguire una serie di azioni piuttosto banali: radersi, fumare una sigaretta, giocare a un videogioco con il figlio. In altri termini, *Unmanned* sembra sostenere la non-ludicità dei giochi seri: se il gioco costituisce una deviazione dalla norma della vita produttiva, questi dispositivi pseudo-ludici, che sussumono interfacce ludiche e le mettono al servizio di attività non legate al gioco sono del tutto consustanziali alla banalità della vita quotidiana. È possibile passare in pochi secondi dal radersi al radere al suolo abitazioni civili. Un simile discorso sulla banalità è presente in *Watson Is Down* di Farocki. Quando uno dei soldati viene ucciso nella simulazione, i suoi commilitoni si producono in un sospiro collettivo. Un'espressione di sottile frustrazione e disappunto che è possibile ritrovare in migliaia di *gameplay video* sparsi su YouTube. Come nota Adrian Duncan, «c'è qualcosa di piattamente abituale» in questa reazione alla morte virtuale di un commilitone. Per gli autori di *Unmanned* e per Farocki è dunque chiaro che questi *serious games* non sono abbastanza seri¹⁹ da essere in grado di spezzare lo scorrere della vita quotidiana, oppure non sono abbastanza ludici, poiché prevedono ripetuti e deliberati momenti di noia.

19 Lo stesso Huizinga afferma che giocare è, in sé, una pratica seria quando scrive che «bambini, calciatori, scacchisti giocano con la massima serietà», cfr. J. Huizinga, *op. cit.*, p. 24.