



27/01/2025

Spettacolarizzazione del conflitto

Strategie di coping nell'epoca della necropolitica

Di Chiara Ruali

Disertare

La violenza estrema, fisica e spettacolarizzata interessa alcuni attuali contesti di potere politico. Le autorità, come lo Stato, attraverso immagini e discorsi cruenti, aggressivi o sensazionalistici sono in grado di manipolare le facoltà decisionali e l'opinione pubblica, per consolidare la loro supremazia e legittimazione. Il controllo autoritario sulle emozioni primitive dell'essere umano – la paura, il disgusto o lo shock – viene rafforzato dalla comunicazione visiva violenta che amplifica la sensazione di urgenza e minaccia nella sfera quotidiana. Lo sfruttamento di tali soluzioni è un aspetto della *politica gore*,¹ ossia un sistema di teatralizzazione del potere che è esibito pubblicamente come atto intimidatorio. Nel contesto mediatico, infatti, il militarismo è normalizzato nella vita quotidiana² attraverso la pubblica esposizione della sofferenza, rendendo la violenza una componente integrale della cultura politica contemporanea. A questo proposito, il filosofo camerunense Achille Mbembe ha esteso il concetto di biopolitica,³ espresso da Michel Foucault, quello di *necropolitica*,⁴ per evidenziare come il potere moderno e il controllo degli Stati sulla vita delle persone si compia anche attraverso dinamiche che includono la morte. La strumentalizzazione della sofferenza umana per scopi autoritari riflette una tendenza dei media e della società a trasformare eventi intimi e personali in spettacoli pubblici, creando una distanza emotiva tra gli spettatori e la realtà dei fatti. Anche la morte, esibita per il consumo di massa, viene svuotata del suo significato reale.

La costante esposizione a immagini di estrema sofferenza costringe gli individui a cercare rifugio in un possibile *altrove* in cui poter exteriorizzare lo stato emotivo e percettivo, senza necessariamente entrare in collisione con la realtà. Infatti, la repulsione verso eventi deprimenti e inflessibili porta il soggetto a trovare sollievo nella messa in atto di strategie di *coping*,⁵ vale a dire meccanismi di difesa che possono portare a creare un distacco temporaneo dalla realtà angosciante, nel tentativo di desensibilizzare dalle immagini perturbanti che le osserva o che vi interagisce. Questo tentativo di fuga è adottato per mantenere un senso di controllo, evitando il confronto con la realtà oppressiva e disumanizzante. Tuttavia, queste strategie possono diventare disadattive nel lungo periodo perché impediscono una reale risoluzione del disagio.

I luoghi dell'altrove

¹ Il termine inglese "gore" è comunemente associato ai generi cinematografici horror e splatter, in cui la sofferenza fisica è rappresentata in modo volutamente eccessivo e disturbante. L'attivista e intellettuale messicana Sayak Valencia afferma che, nel "capitalismo gore", il corpo umano è stato trasformato in una merce, mentre la morte è divenuta un'industria altamente redditizia. Per maggiori informazioni si consulti: Sayak Valencia, *Capitalismo Gore*, Debate Feminista, vol. 50, Centro de Investigaciones y Estudios de Género (CIEG) di Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 2014, pp. 51-76. Disponibile su: <http://www.jstor.org/stable/44735272> (ultimo accesso: 27 settembre 2024).

² Vincenzo Estremo, *Indistinzione. Tre movimenti dell'arte sulla guerra*, Politi Segnanfreddo Edizioni, Milano, 2023, p. 13.

³ Per ulteriori informazioni si veda: Michel Foucault, *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979)*, trad. ita. Mauro Bertani, Feltrinelli, Milano, 2007.

⁴ Per ulteriori informazioni si veda: Achille Mbembe, *Necropolitica*, Ombre Corte, Verona, 2016.

⁵ Richard Lazarus, Susan Folkman, *The Concept of Coping*, in Alan Monat, Richard Lazarus (a cura di), *Stress and Coping: an Anthology*, West Sussex: Columbia University Press, New York Chichester, 1991, pp. 189-206. <https://doi.org/10.7312/mona92982-017>.



La rappresentazione spettacolarizzata della catastrofe nei media alimenta il cinismo collettivo, in quanto le alterazioni a cui sono sottoposte le immagini elettroniche compromettono la loro attendibilità documentaristica. Nella prefazione a *La società dello spettacolo* di Guy Debord, per la casa editrice Vallecchi, Paolo Salvadori osserva che «l'intera vita delle società, in cui dominano le moderne condizioni di produzione, si annuncia come un immenso accumulo di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione». ⁶ Nel tentativo di definire la relazione tra immagini di sintesi e realtà, Edmond Couchot nota che, nel contesto digitale, la simulazione sostituisce la figurazione, ⁷ definendo una dimensione alternativa in grado di proporre nuove progettualità utopistiche o, al contrario, distopiche quando le disfunzioni sociali sono portate alle estreme conseguenze.

La permanenza nell'*altrove* virtuale suscita nel soggetto sia smarrimento che rassicurazione; l'ambivalenza è percepita negli ambienti digitali in quanto essi appaiono all'osservatore tanto familiari quanto estranei, causando una sensazione perturbante. Nell'*infotainment*, le immagini sono familiari e addomesticate ⁸ in quanto sottoposte a un controllo maniacale che produce feticci facilmente dimenticabili. Jean Baudrillard le definisce *simulacri*, sottolineando il contributo di queste immagini alla ridefinizione della nostra interpretazione del mondo, specialmente in relazione alla tragedia. La realtà manipolata virtualmente è ammantata dall'ansia generata dall'incapacità di riconoscimento, un'inquietudine che, secondo Mark Fisher, «è legata a certi tipi di spazi e paesaggi fisici». ⁹ Essendo l'immagine dotata di capacità spaziali reali, ingloba in sé molteplici rappresentazioni che convergono in prospettive storiche e personali, creando un paradosso di ermetismo dovuto all'eccesso di significati e interpretazioni. ¹⁰

Queste particolari esperienze estetiche, che appartengono alla contemporaneità, possono essere sperimentate nella rete, che si presta a essere il *nonluogo* ideale, in cui i contenuti circolano tra il sistema mediatico e spettacolarizzato, totalmente astratti dal contesto di reale produzione. ¹¹

«Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno spazio che non può definirsi né identitario, né relazionale, né storico, definirà un *nonluogo*. [...] Luogo e nonluogo sono piuttosto delle polarità sfuggenti: il primo non è mai completamente cancellato e il secondo non si compie mai totalmente; palinsesti in cui si reinscrivere incessantemente il gioco misto dell'identità e della relazione». ¹²

La fluidità spaziale della rete proietta il soggetto in nuove forme di interazione e invita a una riflessione sul ruolo dell'individuo nella produzione e nella ricezione di contenuti, nonché sulle dinamiche di potere del sistema mediatico attuale.

“The Mad Man’s Laughter” di Alaa Mansour

Con la proliferazione delle tecnologie, diventa fondamentale interrogarsi sull'impatto del digitale nella nostra sfera quotidiana. La studiosa Melissa Gronlund osserva come alcuni recenti lavori di

⁶ Paolo Salvadori, *Préface à la quatrième édition italienne de “La société du spectacle”*, Vallecchi, Firenze, 1979, pubblicato a febbraio 1979 dalle Editions Champ Libre di Parigi.

⁷ Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.

⁸ Rick Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, Londra, 1999.

⁹ TANK, *The Weird and the Eerie by Mark Fisher*, TANK Magazine, 71, 2017. Introduzione disponibile su: <https://magazine.tank.tv/issue-71/features/the-weird-and-the-erie> (ultimo accesso: 29 settembre 2024).

¹⁰ Vincenzo Estremo parla di “immagini-conflitto” come immagini di sintesi che circolano sui media e sono in continua evoluzione. Cfr. Vincenzo Estremo, *Indistinzione. Tre movimenti dell'arte sulla guerra*, Politi Segnanfreddo Edizioni, Milano, 2023, pp. 19-20.

¹¹ Estremo, cit.

¹² Marc Augé, *Non-lieux*, Edition du Seuil, Parigi, 1992; trad. it. *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 2018, pp. 93-94.



videoarte o immagini in movimento siano caratterizzati da un substrato angosciante, spesso legato alla sfera domestica, in relazione ai cambiamenti tecnologici.¹³ A questo proposito, l'artista Alaa Mansour (1989, Kinshasa), nel video *The Mad Man's Laughter* (2021), cerca di dimostrare attraverso temi socio-politici e di necropolitica come le tecnologie abbiano assunto un ruolo centrale nel controllo della conoscenza collettiva. L'opera, realizzata per TBA21 on stage in collaborazione con l'organizzazione libanese Ashkal Alwan, offre un'analisi critica della guerra globale, indagando sulla narrazione distopica dei conflitti nei media digitali. Attraverso una personale interpretazione della Guerra al Terrore, Mansour combina immagini d'archivio e *computer-generated imagery* con suoni e testi, costruendo narrazioni visive distorte che mirano a decodificare le strategie politiche di manipolazione utilizzate per affermare la loro supremazia.

Nel video, il materiale d'archivio viene alterato per dimostrare la follia del conflitto e svelare l'assurdità delle strutture di potere. Le immagini frammentate e sovrapposte compongono un palinsesto visivo che attiva il processo dissociativo nell'individuo. Riprendendo il concetto di *desoggettivazione*¹⁴ di Jean-Louis Baudry, il potere delle immagini e le immagini del potere si intrecciano con la tecnologia, amplificando l'angoscia e il senso di disconnessione dalla realtà.

«Credo che questo sia il cuore del mio processo di lavoro: distruggere. Fare immagini sembra un dovere sacro. [...] Io esisto accanto alle immagini, mi siedo con loro, loro mi fissano e io le fisso. Le raggiungo con il desiderio di perforare la loro superficie, di liberarle e di liberarmi a mia volta con loro. [...] Si tratta di resistere a questo mondo. Dovremmo essere costantemente al lavoro come creatori, creatori di immagini, creatori di sogni».¹⁵

L'uso del montaggio in *The Mad Man's Laughter* è inteso come atto di resistenza ai sistemi oppressivi, uno strumento capace sia di costruire che di decostruire la storia. Si tratta di un video ibrido che intreccia diverse narrazioni e regimi di immagine, nel tentativo di avvicinarsi a spazi di potere riservati che rivendicano la violenza estrema.

«Il film si immerge negli incubi allucinati del sistema militare e di intrattenimento, attraverso cui nemici immaginari e armi fittizie giustificano guerre senza fine, a sostegno dell'apparato neoliberale dell'impero. Si tratta di un sistema di credenze meticolosamente costruito da tecnologie di necropolitica e speculazioni imperiali, che alimentano una guerra di distruzione contro gli "arabi" e l'Islam, attraverso secoli di capitalismo coloniale».¹⁶

In una conversazione con il curatore Edwin Nasar,¹⁷ Mansour dichiara il suo desiderio di voler risalire alla fonte dei drammi storici, cercando di mostrare come dolore e minaccia lampeggino nel contesto dei sistemi di potere terroristici. Nel quadro generale del progetto, l'artista combina l'industria militare strumentale con quella dell'intrattenimento. I due sistemi da sempre lavorano insieme sia

¹³ Melissa Gronlund, *Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere*, «e-flux Journal», 51, January 2014. <https://www.e-flux.com/journal/51/59962/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/> (ultimo accesso: 9 ottobre 2024).

¹⁴ Jean-Louis Baudry descrive il capitalismo avanzato contemporaneo come caratterizzato da una proliferazione di dispositivi che portano a una ipersoggettivazione, che tuttavia si traduce in una desoggettivazione. Jean-Louis Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, Ruggero Eugeni e Giorgio Avezù (a cura di), La Scuola SEI, Brescia, 2017, p. 24.

¹⁵ *Slow words*, Alaa Mansour, artist, Beirut, 19 Dicembre 2023. Trad. mia. Disponibile su: <https://www.slow-words.com/alaa-mansour-artist-beirut/> (ultimo accesso: 23 settembre 2024).

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ TBA21 on stage, *Drawing Countervisualities*, Alaa Mansour in conversazione con Edwin Nasar, Season 02, giugno 2021. Trad. mia. Disponibile su: <https://www.stage.tba21.org/episode/alaa-mansour> (ultimo accesso: 25 settembre 2024).



per scopi propagandistici – come nel caso di Mickey Mouse durante la Seconda guerra mondiale¹⁸ – sia per la creazione di spazi virtuali legati al conflitto. Infatti, attraverso una metodologia di ricerca trasversale e intersezionale, Mansour coinvolge chi osserva nella realtà aumentata di un videogioco. I moderni strumenti di gioco si rivelano non solo sofisticati, ma anche altamente controllabili: non sono limitati all'intrattenimento, ma vengono impiegati anche per l'addestramento militare, simulando mondi in cui si preparano le condizioni per guerre reali. Inoltre, il sound design apocalittico si combina a un ambiente distaccato e privo di conseguenze che desensibilizza chi vi è coinvolto dalla brutalità e dalla realtà del conflitto. I confini tra reale e virtuale sono così dissolti in un desiderio di immedesimazione che porta a una regressione artificiale simile al sogno.¹⁹ Le immagini virtuali del videogioco appositamente create – cosiddette P.O.V. (*point of view*) – sono in grado di ribaltare la posizione statica dello spettatore di fronte allo schermo. La prospettiva in cui l'azione si svolge viene sovvertita nel videogioco, e il soggetto si trova ad agire in prima persona diventando parte integrante dello stesso sistema tecnologico.²⁰

Attraverso il videogioco, inteso come spazio della militarizzazione, Mansour produce dei personaggi impossibili da filmare. Infatti l'artista, con l'aiuto dell'intelligenza artificiale – strumento che controlla e categorizza – crea randomici nemici fittizi, ed è interessante notare come «la macchina a un certo punto generi sempre lo stesso volto, pur chiedendo di avvicinarsi il più possibile alla realtà».²¹ Le caricature dei personaggi generati, a interpretazione del conflitto siriano-iracheno, hanno quasi sempre lo stesso volto, solo gli abiti li differenziano. Nel tempo, anche il linguaggio visuale della politica ha configurato la figura dell'eterno nemico, pensata per garantire la sostenibilità della guerra e del mercato lucrativo; oggi l'intelligenza tecnologica è sovrana del potere moderno.²²

Con l'introduzione dei social media, le immagini solitamente riservate e diffuse in modo filtrato vengono rese note. Quello a cui abbiamo liberamente accesso è qualcosa di crudo e di brutale e, pertanto, Mansour si chiede che cosa ne sarà dell'archivio del domani e cosa sarebbe questo mondo, dove la violenza si propaga fino alla morte, svuotato delle sue immagini "materiali", ossia quelle sulle quali possiamo avere controllo. Ne consegue che l'archivio della distruzione, della guerra, della morte sono testimonianze destinate a essere perdute. Infatti, l'algoritmo è in grado di rilevare la violenza nell'immagine, ma quando Mansour lavora con questo strumento, alla base delle immagini cruente non appaiono i conflitti, ma la rappresentazione di discussioni o di confronti corpo a corpo. Viene così confermata la normalizzazione della violenza nel digitale, mentre dilaga la paranoia della minaccia e dell'essere bersagli sotto il regime della sorveglianza tecnologica. In *The Mad Man's Laughter* i contenuti ritenuti sensibili sono stati esportati come fermo immagine da specifiche sezioni di siti governativi, integrate poi a immagini contenute nello spazio dell'AI. Mansour, attraverso il *found footage* esplora questioni storiche che testimoniano il capitalismo gore rendendo note le similitudini semantiche tra la lingua utilizzata per parlare di processo di generazione di immagini AI e contenuti militari di immagini di allenamento per i soldati o immagini correlate. L'accostamento dell'apparato estetico delle immagini trasmesse dai massmedia e quelle

¹⁸ Jason Michael Lapeyre, *Mickey Mouse and the Nazis: The use of animated cartoons as propaganda during World War II*, York University, Canada, 2000. Disponibile su: <https://library-archives.canada.ca/eng/services/services-libraries/theses/Pages/item.aspx?idNumber=1007023231>.

¹⁹ Jean-Louis Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, Ruggiero Eugeni e Giorgio Avezù (a cura di), La Scuola SEI, Brescia, 2017.

²⁰ Estremo, cit., p. 53.

²¹ TBA21 on st_age, cit.

²² *Ibid.*



d'archivio sottolinea l'ambiguo confine tra l'essere umano e la macchina e i rapporti tra gli uomini stessi.

Secondo Alaa Mansour, l'utilizzo del virtuale come spazio alternativo non è un rifiuto nei confronti delle vicende reali, ma è piuttosto una risposta complessa che offre uno sguardo sulla fragilità psicologica dell'essere umano di fronte a situazioni insostenibili. La risposta all'alienazione mediatica e alla paranoia del controllo autoritario può essere la dissociazione dell'individuo dai fatti contemporanei, un fenomeno che si verifica frequentemente per evitare di affrontare dolori di grande intensità. Il rifugio nell'irrazionalità è un tentativo di dare senso a un universo che sembra non averne.



BIBLIOGRAFIA

- Achille Mbembe, *Necropolitica*, Ombre Corte, Verona, 2016.
- Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.
- Elena Marcheschi, *Sguardi eccentrici. Il fantastico nelle arti elettroniche*, Edizioni ETS, Pisa, 2012.
- Jean-Louis Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, Ruggero Eugeni e Giorgio Avezzi (a cura di), La Scuola SEI, Brescia, 2017.
- Marc Augé, *Non-lieux*, Edition du Seuil, Parigi, 1992; trad. it. *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 2018.
- Michel Foucault, *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979)*, trad. it. Mauro Bertani, Feltrinelli, Milano, 2007.
- Paolo Salvadori, *Préface a la quatrième édition italienne de "La société du spectacle"*, Vallecchi, Firenze, 1979, pubblicato a febbraio 1979 dalle Editions Champ Libre di Parigi.
- Rick Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, Londra, 1999.

SITOGRAFIA

- Jason Michael Lapeyre, *Mickey Mouse and the Nazis: The use of animated cartoons as propaganda during World War II*, York University, Canada, 2000. Disponibile su: <https://library-archives.canada.ca/eng/services/services-libraries/theses/Pages/item.aspx?idNumber=1007023231> (ultimo accesso: 27 settembre 2024).
- Melissa Gronlund, *Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere*. e- flux Journal, 51, January 2014. <https://www.e-flux.com/journal/51/59962/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/> (ultimo accesso: 9 ottobre 2024).
- Richard Lazarus e Susan Folkman, *The Concept of Coping*, in "Stress and Coping: an Anthology", Alan Monat e Richard Lazarus (a cura di), West Sussex: Columbia University Press, New York Chichester, 1991, pp. 189-206. <https://doi.org/10.7312/mona92982-017>.
- Sayak Valencia, *Capitalismo Gore*, Debate Feminista, vol. 50, Centro de Investigaciones y Estudios de Género (CIEG) of the Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 2014, pp. 51-76. Disponibile su: <http://www.jstor.org/stable/44735272> (ultimo accesso: 27 settembre 2024).
- Slow words, *Alaa Mansour, artist, Beirut*, 19 dicembre 2023. Trad. mia. Disponibile su: <https://www.slow-words.com/alaa-mansour-artist-beirut/> (ultimo accesso 23 settembre 2024).
- TANK, *The Weird and the Eerie by Mark Fisher*, TANK Magazine, 71, 2017, Introduzione disponibile su: <https://magazine.tank.tv/issue-71/features/the-weird-and-the-erie> (ultimo accesso: 29 settembre 2024).
- TBA21 on stage, *Drawing Countervisualities*, Alaa Mansour in conversazione con Edwin Nasar, Season 02, giugno 2021. Trad. mia. Disponibile su: <https://www.stage.tba21.org/episode/alaa-mansour> (ultimo accesso: 25 settembre 2024).
- TBA21 on stage, *Speculations for an Elsewhere: Terror, Control, and Borders*, Season 02, giugno 2021. Trad. mia. Disponibile su: <https://www.stage.tba21.org/episode/alaa-mansour> (ultimo accesso: 25 settembre 2024).