



**Il perché?
Una domanda al futuro**

Emidio Sciannella



Guerra post-moderna, cibernetica, asimmetrica, virtuale, post-nazionale, etnica, guerra come operazione di polizia internazionale. Termini che ri-definiscono il terreno in cui oggi nascono e si affermano i conflitti armati, che denunciano la complessa forma di proliferazione semantica dietro cui si nascondono le *nuove guerre* come contrapposizioni interne agli stati, spesso secessionisti, che coinvolgono gruppi sociali identificati con criteri linguistici, etnici, religiosi. Si è superata la vecchia concezione della guerra come contrapposizione interstatale che separava, in linea di massima, gli obiettivi civili da quelli militari. Nelle guerre attuali, civili e militari, sono negli stessi territori, le linee di demarcazione sono invisibili, tutti compresi in una «[...] guerra civile planetaria in cui non vi saranno più fronti riconoscibili, ma solo una cieca esplosione di violenza ad ogni livello»¹. Nelle *nuove guerre* il ricorso alla violenza è sistematico e l'annientamento del nemico oltre che fisico è culturale e sociale.

Le categorie storiografiche e politologiche hanno difficoltà ad orientarsi anche tra le innumerevoli categorie giornalistiche, mediatiche, spesso create per giustificare, occultare, semplificare guerre che perdono i connotati di riconoscibilità sfuggendo ad interpretazioni e analisi. La funzione dei mezzi di informazione determina l'immaginario generando schematizzazioni, semplificazioni, ricostruzioni di futuri possibili. Indicano il grado di importanza di una guerra originando posizioni, direzioni, nelle politiche degli stati e nell'opinione pubblica.

Diventano artefici della "scomparsa" di alcuni conflitti che non raggiungono un'"esistenza mediatica", misurata sul grado di interesse di un pubblico, e restano confinati nella sfera privata di chi li subisce; mentre di altri diventano i portavoce, li rappresentano, li interpretano, li immaginano, li pre-vedono. Fanno a gara nel presentare reportage spettacolari, disegnando sviluppi di scenari plausibili che precedono il reale «[...] la guerra esiste solo dopo essere stata rimediata dai network mediatici, dai portavoce del governo e dalla cultura *tout court*»².

L'11 settembre, in questo senso, si pone come uno spartiacque, rovesciando il principio della rimediazione³, rappresentata dall'immediatezza delle immagini dello schianto sulle Twin Towers ritrasmesse in tempo reale sugli schermi di tutto il mondo, immettendo il principio della *premediazione*. Cioè prevenire la possibilità di un futuro inatteso e sconosciuto, cercando di pre-constituire possibili scenari entro cui anticiparlo e rimediare. I media interpretando gli eventi del presente cercano di profetizzare il futuro come nella *guerra preventiva* in cui la proiezione di possibili scenari prima che questa scoppiasse hanno definito le innumerevoli possibilità della *futura* guerra. La guerra irachena è stata anticipata in molti modi, plausibili e spesso confermati nel presente come reali: guerra di liberazione, colpo di stato contro il Dittatore, guerriglia tra fazioni, nuovo Vietnam, ecc.

Quello che sarebbe accaduto da lì a poco nella realtà, il possibile futuro tra i tanti, era stato già ipotizzato e affrontato. I media americani e internazionali hanno così contribuito a giustificare la guerra preventiva, rendendo inevitabile l'attacco dell'occidente, trasformando una visione in una possibile notizia nel futuro. La guerra del nostro immaginario, l'Iraq/Afganistan, è stata già combattuta migliaia di volte e restituita attraverso i circuiti mediatici rilasciando nel presente il superamento del reale. Nel momento in cui i conflitti esplodono diviene difficile, se non impossibile, distinguere le immagini dei reportage e delle premediazioni da quelle in *tempo reale* della TV. Sembra di viverle come in un film, rimediate come in un film, in prima fila ad osservare gli eventi con gli occhi del soldato. E paradossalmente diviene quasi impossibile accorgersi di questo processo a cui a volte contribuiscono culture e società, distanti dalla logica guerresca, che discutendo, rimuovendo, rimescolando all'interno dello stesso paradigma finiscono per impedire un futuro a *l'avenir*.

La **guerra** come idea e azione cambia pericolosamente in concetto positivo,

¹ R. Kurz, *Il collasso della modernizzazione*, in AA.VV., *Delle guerre civili*, manifestolibri.

² R. Grusin, *Remediation e premediation*, supplemento a "duellanti", luglio/agosto 2004.

³ "Remediation": la doppia logica che contraddistingue i media contemporanei in forza della quale essi ridefiniscono continuamente precedenti forme mediatiche. In J.D. Bolter e R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Firenze 2002.



giustificabile, entro certi confini, che vengono spostati continuamente, ridisegnati per scongiurare possibili dubbi.

La **guerra** muta in concetto ordinario le cui possibili alternative sono già state proposte nei servizi giornalistici, nelle spiegazioni di esperti, nella sovrapposizione di immagini, scritte, commenti e diventano frammenti che sopravvivono come residui possibili ma intercambiabili.

La **guerra** oggi, quella reale, immaginata, sceneggiata e rappresentata, non si riesce a percepirla distante dalla sorgente dei media, con il rischio di non scindere la rappresentazione dallo svolgimento, in cui l'unico confine reale rimane il presente di chi la sta subendo.

Genti e territori entrano negli schermi liquidi e irregolari delle TV, nelle immagini della Rete, come corpi di attori e attrici e sfondi scenografici. La ri-proposizione continua e ipercinetica li mutano in entità distanti dalla storia, intrappolati nella rappresentazione di un istante ripetuto in migliaia di frammenti simili. Diventa impossibile concepire una realtà che non sia proiezione di un futuro qualsiasi, impedendo, di fatto, la costruzione di un presente critico. Questo processo genera assuefazione, superamento della meraviglia, dell'emozione, del dubbio e cela una profonda lacerazione della dialettica della diversità, della ri-conoscibilità di un *altro* mondo.

Sulla scia di questa riflessione si colloca il progetto **WART** concepito per discutere della guerra, del modo in cui entra nella vita e distrugge territori, culture e futuri. La prima espressione pubblica del progetto consiste in una installazione neodimensionale, in cui sopravvivono parti di reale nel mondo virtuale di Second Life e viceversa, generandosi in un'interazione nuova di *vissuto*. L'installazione ideata da Giuseppe Stampone e Diomira network (**mutato in Progetto Solstizio**) prende il nome di **IO?** volendo con questa domanda rimarcare una presa di posizione in cui l'individuo, fondamentale nella singola richiesta, si fa moltitudine mettendo in discussione le proprie verità in rapporto con le differenze degli altri.

Una riflessione attraverso i linguaggi e le coordinate dei media contemporanei, sulla scia della collocazione dell'individuo nel processo di costruzione di un quotidiano senza guerre.

Diomira network che è stata chiamata a partecipare alla realizzazione del progetto, muove dal presupposto che i linguaggi della contemporaneità, dell'era digitale, possono essere coniugati per una nuova società in cui il confronto tra le diversità e le culture possono avvenire in maniera democratica, riequilibrando i poteri tra il Sud e il Nord. Diomira network agisce su piani multidimensionali, intrecciando linguaggi e metodi, protesi all'incontro e alla costruzione di una nuova prospettiva da cui percepire le realtà. L'arte che incontra il sociale e attraverso la tecnologia traccia processi di sperimentazione da cui si generano ricadute pedagogiche sui/nei territori.

Cosa significa oggi la parola guerra? Come trasformano il nostro immaginario le sue rappresentazioni quotidiane? Com'è possibile disabituare il presente alla guerra? Come facciamo a ri-pensare un futuro incerto e immaginato? Domande, domande che non finiscono di nascere, che riverberano incessanti. Una domanda, per seguire le parole di Moni Ovadia, «[...]apre al futuro, dà alle generazioni a venire la possibilità di intervenire, di esistere. Perché la domanda è quella che apre la questione, sollecita una risposta anche su questioni apparentemente chiuse: si trova sempre una nuova domanda».

Nell'opera/progetto **IO?** Giuseppe Stampone e Diomira network utilizzano la raccolta dei *perché* già sperimentati in altre situazioni e su altre tematiche. L'utilizzo dei *perché*, delle domande aperte, diviene uno strumento per poter mettere in discussione la forza delle affermazioni, delle verità "urlate" attraverso gli schermi. Il *perché* apre ai dubbi e alle riflessioni, individuali e pubbliche, a seconda se l'interlocutore è attore o ascoltatore. Pronunciare il proprio *perché* davanti ad una telecamera, sapendo che sarà inserito nei circuiti mediatici, che sarà diffuso insieme a quello di tanti altri, diventa una presa di posizione, un ribaltamento delle verità pre-costituite, una comunicazione di se stessi negli altri.

Il *perché* di *ognitutto* diventa fragoroso vocio, in-distinto, aperto, confuso, emotivo, circolare, convogliato e visualizzato nel mondo reale in un mix video formato dalle



interviste agli esseri umani e i frammenti di chat depositati dagli avatar in appositi kiosk WART virtuali, costruiti e disseminati da Diomira in varie sim (isole) di Second Life. *I perché* riverberano in Second Life, il mondo autoreferenziale degli umani, in cui è possibile intervenire per far scorrere idealmente la *realtà*. *I perché* vi entrano lasciando una scia sonora e visiva, mettendo in discussione il sistema secondo il quale la vita non cambia se replicata anche in forme distanti. Gli umani *esisteranno*, con voce e immagine, in una relazione *neodimensionale* inversa in Second Life: un'interferenza alla morte.

Gli in-umani di *Second Life*, dispersi nel *mondo* raggiungono i punti di raccolta e possono inviare il loro "perché" nel *reale* e gli umani, viceversa, inviano i loro *perché* su SL attraverso un PC di video-produzione dell'installazione e un *video server* in Internet. Le interviste sono visualizzate in schermi virtuali presenti sempre negli stessi kiosk.

Doppi livelli di interazione, collocazione spazio temporale, determinazione di reale/irreale con un futuro che può ri-diventare a portata di improvvisazione, e le parti di un tutto scomposte diventano micronarrazioni individuali che disvelano le generalizzazioni, le categorie composte, le storie preparate in studio.

