

Corpo: limite della mente. I segni nel cinema: intorno allo spot Playstation2 di David Lynch

Inviato da di Sabine Gatti

Corpo: "In questo momento stai leggendo, impulsi attraversano le tue pupille ed impressionano le terminazioni nervose situate sul fondo dell'occhio, chiamate coni o bastoncelli. Esse trasformano l'impulso ottico in impulso elettrico che corre in speciali "cavi" chiamati nervi ottici. Questi segnali vengono irradiati a numerose cellule del cervello che devono elaborare i dati che ricevono ed interpretarli. Queste elaborazioni sono dati che la nostra mente trasforma in pensieri. Il pensiero a sua volta influenza la chimica del nostro cervello e libera degli ormoni a seconda dell'interpretazione dei dati. Così nascono le nostre reazioni emotive: possiamo piangere o ridere, arrabbiarci, spaventarci etc... poi la mente elabora la risposta motoria conseguente all'emozione provata. Tutto questo per dire che ad ogni nostra azione, anche la più banale, corrisponde una molteplicità incredibile di operazioni e ci dà l'idea di come sia complesso il nostro corpo, o meglio il nostro essere, composto da una parte fisica, da una componente emotiva e pensante, da una componente spirituale. Il corpo funziona come una macchina meravigliosa, in cui ogni componente lavora in armonia col resto e sa esattamente cosa fare. Per questo dovremmo essere grati al nostro corpo per quello che fa ogni istante della nostra vita, quindi amarlo e curarlo di più. Esso è il risultato di milioni di anni di evoluzione." (www.elohim.it)

Ma questa evoluzione fino a dove potrà portarci? Il corpo è veramente una macchina perfetta, o l'uomo evoluto ha nuove necessità per poter stare in armonia con se stesso e con l'ambiente?

Corpo come limite, prigionia della mente; è così per Platone che vede nella filosofia l'unico modo per sollevare la mente (anima) lontano dalle passioni corporali. E il mio obiettivo: dimostrare come il corpo sia oggi ancor più di prima, un confine all'evasione della mente, alla soddisfazione dell'uomo moderno.

"Sei al buio, sdraiato su un letto, o almeno pensi sia un letto. Non vedi nulla, e ormai hai perso la capacità di distinguere i confini del tuo corpo dalla superficie su cui esso posa, dalla superficie della mano che ora giace distesa su di te. Non sai se il calore che senti appartenga al tuo corpo o alla mano. Non sai nemmeno se quella mano sia la tua o di un altro." (Ai confini del corpo Franco Rella, Feltrinelli, Milano 2000)

Poi accendi la luce e tutto torna chiaro, la mente torna nel corpo. Ma quali possibilità mi poteva riservare quella condizione che mi permetteva addirittura il superamento del limite più alto dato dal corpo: la vergogna legata alla nudità. Il nudo non solo ci mostra la nostra più profonda intimità, ma ci impone spesso una domanda: questo corpo rappresenta veramente e sempre il mio io? Chiunque risponda "sì" sarebbe ipocrita. Ipocrisia rivelata dal trucco, dalla chirurgia, diete, body building.... Ogni persona punta ad avere un corpo che lo rappresenti il più possibile (o almeno ci prova finché gli è concesso); e facendo questo dimostra già i limiti del proprio fisico. Il trucco è segno di una debolezza, una ferita; con esso (il trucco) comunichiamo con gli altri e offriamo loro un altro tipo di ingresso al nostro io, più fedele. Risposta: Noi siamo il nostro corpo, è vero; ma questo non è mai noi completamente. "L'uomo nudo è una larva senza dignità, senza funzione, non ha luogo nella società. La nudità è peggio che indecente, è bestiale. Il vestito è l'anima umana". (Le fétichiste, Michel Tournier). Un esempio dal cinema: The Fly (D. Cronenberg) – Gli elementi umani (cervello = mente) che stanno dietro gli occhi della mosca (= corpo) fanno del film un ritratto delle capacità dell'anima (che potrebbero arrivare anche all'immortalità secondo le religioni basate sulla reincarnazione) chiusa dal corpo di un animale limitato e fragile (= deperibilità corpo umano).

L'io deve quindi, per essere soddisfatto (necessità prima di ogni uomo) sopravvivere al corpo, e perché non perfino annientarlo se trova il mezzo che glielo permette anche solo per pochi istanti?

Malattia: unica condizione in cui il corpo riesce a dominare la mente, anche fino a cancellarla completamente, e a far avanzare i suoi processi fisici che portano alla putrefazione finale. Il corpo malato: emana odore. E' dolore. L'uomo vuole esorcizzare il dolore – condizione comunque abituale del corpo – vuole andare oltre, e lo può fare solo attraverso la negazione del corpo che oggi oltre tutto, sta diventando letteratura e proposta etica.

Per esempio la cybercultura (Ballard e altri). I testi di cybercultura sembrano la realizzazione del vecchio sogno cartesiano di liberare la mente dal corpo, nel tentativo di esorcizzare il dolore e decadimento della carne.

Ritengono il corpo dell'homo sapiens superato ed inutile, vogliono per il nuovo uomo, l'homo cyberneticus, un funzionale corpo-macchina. Sterlack, Orlan e compagni, artisti cyberpunk, sostengono di aver bisogno di un nuovo corpo: creano sguardi laser, pelle fabbricata, terzo braccio, Frankenstein... Vedono l'ultima chance dell'umanità nell'artificiale. Body art, corpo come mezzo d'espressione che rispecchia la società e i cambiamenti.

Voglio andare oltre e dimostrare che se l'essere umano deve essere legato alla tecnologia per "eliminare" i "dolori", "ferite" e "cali di energia fisici", non deve solo migliorare il proprio corpo con le macchine (estensioni meccaniche, protesi...); deve evaderlo letteralmente, creando solamente un corpo simbolico, un dato, un'immagine di corpo virtuale in cui la mente sia infinitamente libera. "In un'epoca particolare della storia futura di Sterling la civilizzazione galattica è in decadenza, al limite dell'apocalisse, pericolosamente prossima a raggiungere una massa critica o una fluttuazione catastrofica che la costringerà a passare ad un nuovo ordine di complessità. Il nuovo ordine sarà "Post-umano" (...). L'eroe de "La Regina Cicala" prefigura la forma del post-umano nelle "Aragoste", uomini che hanno già oltrepassato il punto più lontano di questa visione utopica. Le Aragoste hanno sgusciato la loro umanità, per racchiudersi in involucri

completamente cibernetici. "Si collegano a computer fluidi si riparano dalle tempeste solari (...). Non mangiavano mai. Non bevevano mai. Il sesso era un'ingegnosa cyber-stimolazione tramite prese craniali (...). Non conoscevano la paura (...). Erano autosufficienti e anarchici. (...) annoiate dai sorpassati paradigmi del sangue e delle ossa." (da L'ascesa della cultura cyborg di David Porush dal sito www.intercom.publinet.it) "Ma il corpo, essendo luogo dei sensi, non è forse anche lo spazio del senso?" Il senso non viene cancellato, perché quello che definisco come corpo limite è: carne, sangue... biologico. Il senso risiede nella persona. Persona: mente + idea del corpo. Corpo composto comunque da: arti, capelli... ma da un'idea di essi. Simbolo. Immagine.

Corpo come simulacro. "Stato di dormiveglia o sonno profondo. Il mio corpo esiste ancora nel sogno: alzo la testa, corro, salto... lo spingo fino all'estremo, all'inverosimile; ma... non prova dolore". "E' come se l'immagine disponesse di un'intrinseca capacità di figurare persino l'impossibile. (...) ciò che non potrebbe trovare accoglienza nemmeno nel mondo reale (...) trova rifugio nel mondo dell'immagine." (Bettini)

Si potrebbe obiettare che molte forme di autodistruzione hanno al centro la riduzione del proprio corpo a simulacro; questo succede quando la persona perde il rapporto con la realtà della materialità e della spiritualità che in esso si esprime. L'educazione ad un rapporto corretto ed autentico con il corpo non è però altro che un volto dell'educazione della persona alla scoperta della sua identità. Un volto a cui non è impossibile rinunciare.

E ultimo destino dell'uomo moderno rimane ancora uguale a quello di qualsiasi altro homo sapiens esistito: "un giorno il velo cade e ci lascia soli con il corpo, alla mercé del corpo." (Milan Kundera) ...almeno per ora.

Cervello: Il nostro cervello sta per essere realmente soddisfatto. E' quello che abbiamo sempre desiderato. La tecnologia è la bacchetta magica. Il computer il nostro completamento. Se prima era sufficiente filosofare per sollevare la mente dal corpo, ora basta un Invio.

L'uomo vuol essere senza limiti, coglie il frutto proibito per la seconda volta, vuol essere Dio, il creatore del proprio mondo. Non ci basta più l'abituale rapporto di equilibrio con lo spazio che ci circonda, nel nostro pensiero si è irrimediabilmente formato un superuomo senza spazio e tempo definito e finito. L'uomo ha da sempre trasformato la realtà non solo per bisogni fisici di sopravvivenza, altrimenti come spiegare l'arte e la religione: con esse l'uomo supera i dubbi e le angosce immateriali, soddisfa la sua anima, evade. La tecnologia è in grado di svelare le intime esigenze di trascendenza, liberazione, speranza..., che fondano l'esperienza umana, denunciandone la natura spirituale e l'esigenza di un "Altro". E se l'essere umano punta a soddisfare questi bisogni, il viaggio ci porterà ad una mutazione umana derivante dalla cancellazione totale della materia; materia: ultimo limite.

Cosa farei se non avessi davanti alcun limite? Prima di tutto penserei alle emozioni che vorrei sentire, perché l'emozione precede il desiderio: potere, invincibilità, immunità alla morte e alle malattie, l'uomo ideale, volare, saper fare tutto quello che voglio quando ne ho bisogno (pilotare un elicottero, imparare le arti marziali...: Matrix), etc... L'emozione precede il desiderio e lo rende possibile. La nostra mente vive di questo, ma è stata obbligata da tempi ancora "primitivi" a rinunciarvi.

Da bambini tutto è possibile, tutto quello che immaginiamo e vogliamo diventa reale fino quasi a toccarlo, ma... perdiamo tutto dopo l'ennesima caduta.

Questa è la pena della materia; e ora l'uomo si decide, e vuole che il bambino, la fantasia e i desideri si realizzino. Immaginare di diventare è già cominciare ad essere. Ma perché solo ora? L'uomo moderno ha tutto più vicino, sente di poter arrivare a tutto, non ha più paura delle sue capacità, è pronto a tutto, forse perché non sopporta più. Si apre la porta di una nuova dimensione: "welcome to the third place".

La tecnologia dona all'uomo infinite possibilità. Tecnica: forme di attività che producono mezzi volti a migliorare le condizioni di vita e del lavoro. La tecnologia punta a trasformare le situazioni desiderate in situazioni esistenti. I progressi ottenuti in questo secolo partono dai primi passi compiuti in ambito scientifico e tecnologico verso fine Ottocento, celebrati e promossi con le celebri Esposizioni Universali di Parigi, Londra e dopo la seconda Guerra mondiale. La crescita è significativa (primi passi sulla Luna) ed arriva ad una vera e propria esplosione più o meno negli anni Settanta: straordinario aumento di potenza tecnica ed enorme diffusione sociale delle innovazioni conseguite; tanto che si sono rese familiari termini e ambiti come tecnocrazia (predominio dei tecnici nella direzione della vita sociale) e tecnologia sociale (studia le relazioni tra tecnologia e società, per valutare utilità, benefici, rischi e danni derivanti dalle opere tecnologiche). La nostra è l'età dell'informazione. Le nuove tecnologie, i media soprattutto, ci mostrano innumerevoli versioni del mondo. Mondo sotto il dominio dell'uomo, ma incoerente. Non ci basta quello che abbiamo sempre avuto, siamo più esigenti, più veloci, una generazione che ha modificato i propri concetti di libertà e moralità sotto l'influenza della tecnica e del suo funzionamento. Siamo portati a modellare in byte. "Ogni esperienza passa attraverso la telecomunicazione, e questo è l'ambito nel quale l'uomo ha sostituito l'azione reale con l'interagire virtuale". (U. Galimberti, tema tratto da "Psiche e techne nell'età della tecnica"). Il punto cruciale si manifesta quando l'uomo non vuole accontentarsi del solo possesso del mondo, lo vuole ricreare (Realtà Virtuale, Internet), vi si immerge ed esaudisce i suoi desideri; un mondo con le risposte a tutto, niente è vero, tutto è permesso.

La creazione tecnologica attuata dall'uomo, può essere considerata come la continuità della creazione divina; se ciò è vero, la rivoluzione in atto è innanzitutto una rivoluzione dello spirito. Il paradosso sta nel fatto che le potenzialità del progresso avrebbero potuto portare l'uomo ad interagire molto di più e in maniera innovativa con la vera realtà e invece preferisce una parvenza di realtà. Perché questo? Perché nella seconda respira un ossigeno che sembra fargli "più bene" (vedi filmato Playstation 2 "Ossigeno"), si vive un amore più ideale e soddisfacente, molto "più eccitante" (vedi filmato Playstation 2 "Godimento"), se voglio...posso,...e quindi, l'impressione di assurdità e di un paradosso di cui parlavamo...

vale la pena parlarne ancora?

È in un certo modo realizzato il sogno futurista: uomo si alimenta di tecnologia. Abbiamo iniziato a nutrircene con i frutti ricavati da campi arati da macchinari e abbiamo continuato e continuato fino ad ingozzarci di immagini televisive, cinematografiche.... Ci siamo resi funzionali al massimo: treni, aerei, elettricità, velocità, protesi del corpo, e oggi anche protesi del cervello (calcolatori, computer...). Siamo ad una nuova rivoluzione: se la precedente ha trasformato la terra e l'ambiente, questa ci porta ad una metamorfosi della società e del nostro corpo. Il mondo si fa volutamente fagocitare dalla tecnica. "Una volontà orientata verso l'inorganico. La volontà senza più legami organici può fissare qualsiasi obiettivo e ottenere il loro conseguimento violentando le forze della natura razionalmente dominate (volontà di stabilire liberamente i propri obiettivi: anche forma di individualismo) sulla base di forze rese libere per mezzo della ragione." (da R. Guardini "Lettere dal lago di Como")

D. Cronenberg profetizza sul possibile continuo con il suo cinema: "Il cinema vivrà una grande trasformazione, che lo aiuterà a scavare di nuovo dentro gli uomini, a guardare nella società proprio per la paura che a volte genera la tecnica, e penso anche alla genetica, a molti rami della scienza. Andiamo verso anni di grandissimo interesse scientifico, emotivo e culturale e il cinema saprà farne tesoro se analizzerà lo smarrimento degli uomini, degli artisti, degli scienziati. La tecnica dona all'uomo infinite possibilità." (da intervista di Serge Grunberg da www.intercom.publinet.it). I suoi film sono definiti "horror corporei", uno studio sulla metamorfosi antropologico-sociologica dell'uomo moderno; (The Brood: rapporto corporemente, superamento stato biologico. Scanners. Videodrome: rapporto tra reale e virtuale, il potere dell'immagine e i media. Crash: eros e macchina, dal romanzo di Ballard. Riappropriarsi delle proprie emozioni, dopo che tutto è stato razionalizzato, grazie a stimoli esterni ed estremi forniti solo dalle macchine); noi spettatori di un mondo che tende e vuole completare una miscela tra realtà e virtuale. L'unica arma dell'uomo per non essere annullati pur accettando la mutazione: avere un atteggiamento comunque critico, riflettere sui cambiamenti, e attuarli solo quando si è pronti. Solo in questo modo sarà possibile rimanere padroni.

Le metamorfosi: Si avranno nel prossimo futuro i risultati di una modernità che è cresciuta oltre l'ambizione che l'ha generata: manipolare la propria natura. È per ora ancora difficile intravedere l'esito finale di queste trasformazioni. Alle macchine per il corpo abbiamo affiancato quelle per la mente: svolta. Ci hanno cambiato le prime, le seconde ci stanno portando ad una vera e propria metamorfosi.

Identità. Siamo protagonisti di una nuova fase evolutiva - cambia l'ambiente di conseguenza cambia la specie - si va inevitabilmente ad uno strappo e alla creazione di una nuova comunità umana fatta di pensieri ed elettricità. Il corpo è sorpassato, siamo nell'era post-organica: la carne sparisce, i nervi sono informatizzati, gli occhi sono virtualizzati e il confine tra noi e l'infosfera (dove viaggiano le informazioni-mondo) è fluttuante, tanto che inizialmente il nostro lo naviga quasi perso. Per ritrovarsi bisogna tracciare una mappa di questo spazio e scoprire che nel tuo lo esistevano già mille diversi spazi che lo rendevano continuamente mutevole. Il tuo spazio è da sempre plurale, variabile anch'esso, tanto che qualsiasi idea tu ti faccia del tuo mondo non sarà mai quello in cui tu puoi collocare definitivamente te stesso. Quale miglior ambiente per questa situazione di quello fatto di dati, immagini digitali, infinito come l'informatica, Internet, il virtuale, il videogame: la tecnologia.; e quale impedimento il contenere della carne. L'Identità fissa non esisterà. Sarò me stesso e sarò diversi, molti e diversi. Un'identità molteplice ma autentica. La tendenza naturale è quella di ricostruirsi attraverso la tecnologia anche per distinguersi dalle altre forme biologiche del pianeta, si può arrivare addirittura a liberarsi dalle limitazioni del genere sessuale: il fatto di essere maschio o femmina diventa frutto di una scelta; e del sesso stesso: l'incontro sessuale è uno scambio di significati. (O più ironicamente un incontro in capsula come ne Il dormiglione di W. Allen). La rivoluzione digitale (e tutto è digitalizzabile) ha così disorientato le scienze sociali. L'esempio migliore è dato da Internet. Nasce il cyberspazio: spazio di comunicazione aperto all'interconnessione mondiale dei computers e delle memorie informatiche. Il sé può essere multiplo e costituito dall'interazione dei collegamenti con la macchina e attraverso la macchina.

Uno spazio che si potrebbe prendere come modello è quello di The Palace: chat multimediale basata su avatars (icone che rappresentano il personaggio interpretato dall'utente delle comunità virtuali: un'immagine). Vengono rispettate le regole dello spazio personale abituale, ma se si vuole si può vivere l'esperienza del sogno: grafiche surrealiste, nessuna legge fisica, poter volare, comunicare telepaticamente con altri, far apparire oggetti dal nulla. Una sorta di vita nel videogame.

Rapporti. La riduzione del corpo ad elemento simbolico e non più luogo della comunicazione, produce alienazione. Alienazione causata dall'indebolimento della coppia identità/alterità. "Per esempio la fine del dentro e del fuori è semplice disorientamento. L'uomo non sa più dov'è. Certo è nello spazio reale, è "in", ma "dove"? Non è più nel "hic et nunc" non è più "in situ", l'essere non è più "in situ", non è più "hic et nunc", è qui e là allo stesso tempo. A questo punto comincia la confusione. Il vicino e il lontano si confondono. Faccio un esempio: la socialità è basata sull'amore del prossimo. Oggi ci viene detto di amare il lontano come noi stessi. Non il lontano nel senso metaforico, ma colui che vediamo nel video, colui che non puzza, colui che non ci infastidisce. Assistiamo ad una straordinaria inversione: il lontano la vince sul prossimo. Nelle nostre città, le persone che appaiono nel video, che facciamo apparire con lo "zapping", non ci scomodano, non ci disturbano, non fanno rumore, non puzzano, non vengono a bussare alla porta a mezzanotte. Al contrario, il vicino, il prossimo mi infastidisce, mi secca, mi disturba. Quindi siamo di fronte ad una inversione: nel passato il prossimo era l'amico e il lontano il nemico, straniero e nemico, oggi è l'inverso. Colui che bussa alla mia porta è il nemico, mi infastidisce, mi disturba. È la solitudine dei grandi insiemi urbani. Al contrario, colui che appare sullo schermo è sublimato perché è, in un certo senso, uno spettro, uno zombi, un'ombra sfuggitiva, che io posso controllare con il mio "zapping". È un segno notevole, questo, della rottura del legame sociale." (da Mediamente). Cambia

l'ambiente, cambia la società, cambia l'identità di ciascuno.

Disseminazione del corpo. Il corpo virtuale. Una prima virtualizzazione del corpo si è avuta con il telefono (per la disseminazione della voce) e continua fino alla rete. La disseminazione può essere uno strumento potente perché consente un innalzamento delle capacità del singolo. L'essere corpo virtuale richiederà caratteristiche di efficienza e prontezza in un nuovo mondo. Abbiamo acquisito capacità angeliche: volare, essere in luoghi diversi e lontani, vedersi e farsi sentire. Se si vuole parlare di carne, la si può accettare solo come circuito stampato sul quale innestare metallo e dare energia.

Valori. La mia anima si è creata grazie ai ricordi degli odori, delle carezze, del gusto.... Questo però non implica l'obbligo della carne. Tutto è digitalizzabile, tutto è ricreabile virtualmente; e la mancanza di questi ricordi non fa morire l'anima, ne crea una diversa. Un uomo qualsiasi affronta difficoltà e dolori, e in funzione di ciò modifica gradualmente il suo comportamento e morale. Quali potrebbero essere le conseguenze dei cambiamenti sui valori? Dio-macchina: capace di risolvere qualsiasi tipo di problema. Le nuove tecnologie sono la nuova fede. È un aspetto piuttosto importante e preoccupante. Se questo dovesse verificarsi, se si grida alleluia all'arrivo di un nuovo modello di PC, significherebbe che la capacità di critica e di riflessione non esistono. Sarebbe inevitabile soccombere. Dovremmo sviluppare una nuova etica, perché se un giorno ci ritroveremo a pregare il dio-dato, il dio-byte (vedi filmato Playstation 2 "Rosario"), vorrebbe dire che i tempi non sono stati rispettati, la rivoluzione era in anticipo sui tempi e i nostri ragionamenti ancora troppo tribali. Prevedere ed evitare i rischi non è facile. Individualismo: "in quest'epoca l'uomo può costruire una coppia con sé stesso" (www.caffeuropa.it). L'uomo di oggi potrebbe essere in comunicazione con tutti e in qualsiasi momento (telefoni cellulari, tv, Internet, satelliti...) ma incontra poco. Autosufficienza: si potrebbe avere una migliore convivenza sociale, ma invece si va verso l'agnosticismo (non prendo decisioni irrevocabili) e l'autosufficienza.

Potere. Si attua una rivoluzione concettuale che richiederà presto cambiamenti anche a livello politico. Banalmente: a scuola uno dei modi per misurare il potere si basa sulla forza fisica. Cambia il metro di giudizio: anche Michael Jackson può diventare Tyson sul ring. Posso rendere più produttive le mie capacità.

Sentimenti. La vita affettiva si riduce sempre più all'emozionale.

"Ma può il desiderio umano affidarsi solo alla tecnica come unica via per la sua realizzazione? Sembra che tutto giustifichi il ricorso ai mezzi scientifici o tecnologici perché la tecnica promette all'uomo di fargli sperimentare una perfetta signoria sulla propria esistenza (...). Nell'uomo avviene una scissione. A livello esistenziale essa consiste nella separazione tra momento affettivo e momento razionale. Se razionalità vuol dire tecnicità, calcolo e potere analitico, tutto ciò che non appartiene a questo ordine diventa un'espressione irrazionale e nomade: e in questa condizione, la vita affettiva si riduce sempre più all'emozionale.

Qual è allora la differenza tra sentimento ed emozione? Sentimento: vissuto soggettivo fortemente relazionale a un'alterità. È affezione per qualche cosa, per qualcuno e si iscrive in una totalità (natura, patria, mondo). Come tale, il sentimento ha una durata e genera una storia. Emozione: autoreferenziale; in essa l'alterità è assente (se non come occasione esterna). È istantanea, ripetitiva, intensiva. La situazione diventa preoccupante quando tutta l'affettività tende a risolversi in emozione e l'emozione diventa una forma culturale dominante, divenendo l'unica forma riconosciuta dal sentire. L'emozionalismo è invasivo perché lo troviamo nei mass-media, sport estremi, pubblicità ..., si forma quindi una forma culturale radicata, costituita da due momenti simmetrici e complementari.

Razionalità ed emotività. Le due dimensioni si completano e sostengono tra loro; scisse e complementari nella loro opposizione. La sfera emozionale esclude la razionalità, la regola, la progettualità. La sfera razionale invece, esclude l'esistenziale, il relazionale, l'affettivo." (da Presenza del 04/04/2003. Elena Goretti, Il sentimento della meccanica).

Chi sono i primi a mutare? Chi ha ancora molto da desiderare, chi vuole libertà maggiore, chi è insoddisfatto e non è disposto ad adeguarsi per forza.

Bambini e giovani.

Il gioco: I bambini vivono in una continua ricerca di identità e di un proprio equilibrio. L'educazione, l'emotività di ciascuno portano alle scelte sul come porsi e spesso queste portano ad un periodo di crisi (adolescenza: entro nel mondo dei grandi o rimango qui e cerco di realizzare i miei desideri più veri e straordinari; e in entrambi i casi, ci riuscirò?). Nel bambino l'emotività è molto legata al desiderio, al bisogno di scoprire senza limiti e paure. Nell'adulto l'emotività e il desiderio nascono più dall'insoddisfazione. (vedi filmato playstation 2 "Salvami"). Come già detto l'emozione precede il desiderio e lo rende possibile: senza limiti le possibilità sono infinite. Commenti sui vari spot Playstation fatte dai giocatori: "Un mondo fantastico. Un viaggio al confine della realtà. Forse è un sogno? No è la Playstation2!." (Flavio 22/06/02) - "(...) questo è third place... questo è vivere felici e lontani dall'aspra giornata passata davanti ad un PC. La vita è un soffio giochiamocela con PS2... entriamo nel third place." (Danilo 21/06/02) - "Quando finisce l'ossigeno devi solo respirare un nuovo elemento: PS2." (Daniel 21/06/02) - "Vedo un uomo che ha trovato il third place, il luogo dove tutti noi vorremmo arrivare, il luogo dove i sogni diventano realtà. Quando si entra nel third place non si può più uscire e tornare al mondo reale, perché è questo il posto dove tutti noi playstationmaniaci vorremmo vivere: nella dimensione PS2. Ecco perché si gode." (Mattia 16/06/02) - "(...) PS2 - quanto la amo." (Stefano 15/06/02)

Nate come macchine ludiche, oggi specchio dei desideri dell'uomo moderno. (vedi filmato Playstation 2 "Flagellazione"). I videogames sono l'esempio tecnologico più chiaro e completo per dimostrare le esigenze e la strada che l'umanità sembra voler seguire: superare il corpo-limite, diventare invincibili superpersonaggi e protagonisti di un mondo in cui trovo tutte le risposte, da cui non vengo mai escluso.

The third place (idea drammatica): Tranquillamente, con calma... esploro la dimensione che mi è sempre stata negata, che mi sono negato.

I miei vecchi pensieri, modelli, avevano messo radici profondissime. Ma ora il loro tempo è finito. Sono pronto. Ho idea di cosa mi aspetta? Forse un po' l'ho sempre saputo. Mi apro la strada. È anonima. Non avrò sbagliato?! Ho sbagliato?? Non sono convinto, comincio a confondermi. Non arriverò, non arriverò mai... dove? dove? Rischio di tornare a ciò che ho sempre visto. La norma! "Ci sei". Scuotiti! Stai attento. Tutto viene da te, tutto dipende da te. Non volevi vedere, ora guarda bene. Affronta l'assurdo, l'infinito, l'incredibile. Tutto viene da te. Non è falso. Volevi, hai cercato, hai trovato... in te. Le regole sono vinte, finite. Scegli. Non sei sorpreso... in realtà l'hai sempre saputo. Vero?

Struttura: - Presentazione: Siamo in una dimensione decisamente irreale: caos dei sensi (allarme che infastidisce vista e udito; calore della fiamma e abbagliamento), il protagonista però non sembra farci troppo caso e inizia quello che sembra essere un percorso visionario: una strana foresta morta da attraversare e l'inizio di un corridoio grigio e buio. Una donna vestita di bianco appare da un'apertura alla sua destra: sembra rassicurarlo; e ancora di più l'incoraggiamento che riceve da un suo doppio apparso alla sua sinistra. Ora è pronto a continuare.

- Confronto: il protagonista è portato al confronto con la nuova realtà in cui si trova e alle difficoltà che in esso incontra: disorientamento totale, voci, suoni strani, fischi... "Dove sono? Mi sto perdendo, non posso tornare indietro, mi sono perso!". "WHERE". La situazione sembra sfuggirgli (nebbia) ma non può più tornare indietro: "Devo proseguire, qualcosa mi attrae, voglio vedere cosa c'è in fondo" (testa attratta che si stacca dal corpo).

- Risoluzione: "Scuotiti!!" (mano che lo colpisce), "Ci sei, ci sono. Comincio a capire" (fumo che esce dalla sua manica). "Sono io il creatore di tutto questo. Sono io. È il mio mondo. Devo confrontarmi con me stesso e le mie diverse possibili identità, con l'assurdo e la fantasia, con il mio corpo." (personaggi sul divano e ambiente).

Simboli: "Il riconoscimento è legato alla capacità di individuare quanto appare sullo schermo (...). La comprensione è legata alla capacità di riportare quanto appare sullo schermo a un insieme più vasto." (Analisi del film, F. Casetti, F. di Chio)

Protagonista: Uomo giovane, bentenuto e vestito in modo classico elegante. Da questi dati deriviamo il target, non solo dell'acquirente PS2, ma anche di un carattere e categoria: bancari, impiegati, giovani stagisti...all'inizio della vita da "grandi", con le prime aspettative e ambizioni deluse, e il confronto con la vita dura dell'adulto responsabile.

Bisogno di evadere, "non può essere sempre così, devo staccare, allontanarmi da tutto e tutti...deve esistere un "altro". Devo cercare quello che fa per me. Non mi fermerò".

Entrata: Stordimento dei sensi, la ripresa non è stabile. Un uomo è entrato in questa realtà di mezzo ma non sembra spaventato. È deciso, curioso. Con calma comincia ad esplorare.

Foresta morta: Natura morta, fine dei modelli abituali. Per riuscire ad evadere e scoprire nuove realtà è obbligatorio superare le vecchie convenzioni: alberi secchi con radici profonde; oltrepassare la foresta e cominciare un percorso verso il nuovo mondo (dissolvenza tra foresta e corridoio), verso le nuove possibilità. Il tutto è in soggettiva, perché non è solo il personaggio del video a dover affrontare questo passaggio: anche noi sentiamo il rumore che fanno quei vecchi rami. L'ambiente è soffocante, velocemente cerchiamo di andarcene (camera in passaggio veloce).

Avanziamo.

Corridoio: Luogo di passaggio, viaggio grigio e buio. Le luci filtrano e dipingono sulle pareti delle sbarre. Mura forti e spesse, ma nonostante questo l'ambiente non è mai stabile: ombre che si muovono, ripresa non stabile alle spalle dell'uomo per sottolineare maggiormente il movimento e farcelo sentire.

Donna in bianco doppio del protagonista: Donna: elemento magico, aiuto magico quasi divino (vestito bianco) e per questo possibile esistenza di presenza superiore (lei vola verso l'alto e si trova nell'universo). Rassicurante (viso angelico) come la religione. Sembra dire: "Silenzio (momento di raccoglimento). L'unica cosa che puoi aspettarti da questo posto è l'assurdo (lei che vola). Non ti preoccupare, sai già quello che ti aspetta."

Doppio del protagonista: il vero aiuto. L'aiutante più pratico: O.K.; "Conta su di te. Sei pronto? Ora sei dentro." Il livello in cui si trovano ci mostra che il protagonista sta percorrendo un percorso di mezzo. Lei: sopra (universo), e alla sua destra, Lui: in mezzo, Il Doppio: sotto (perché guarda in alto), e alla sua sinistra.

Zona di confusione: Disorientamento: "Non crederai che sia tutto così semplice?". Ogni scoperta porta a possibili pericoli (come un videogioco). La novità è eccitante ma attenzione (suoni provenienti da altoparlanti e camera che sembra sbatterci contro, andamento disorientante, montaggio accelerato): "Dove sei? Ti sei perso? Cosa fai ora? Non puoi più tornare indietro! Hai visto e gustato troppo, devi continuare." Voci confuse meccaniche, provenienti da dove? Dalla macchina? È la macchina che prende il sopravvento?! Lui guarda ancora davanti a sé, si continua.

Nebbia: Non è mai un muro insormontabile, anzi sembra ipnotizzante e attraente (sottofondo audio ipnotizzante e nebbia che si muove a ritmo con lo stesso intento); sembra chiedere di essere superata: mistero, luce e ombra. È comunque un ostacolo, un dubbio creato dal personaggio stesso: le sue paure (la nebbia esce dal suo braccio). Nebbia rivelatrice.

Momento ogni volta di passaggio all'interno del percorso: da una condizione all'altra; superamento delle fobie.

Soggettiva: per accrescere immedesimazione.

Testa fluttuante: La mente è più veloce, più curiosa, ha bisogno di avere una risposta subito, il corpo la rallenta, se ne libera (testa staccata dal corpo). Ha voglia di scoprire (è lei la prima a ricevere luce), è insoddisfatta: "Qualcosa mi dice che è questo il momento della mia liberazione... vi corro incontro." (Avanza velocemente).

Braccio e nebbia da manica: È il braccio del protagonista. "Scuotiti! (Colpo che entra nella testa ed esce dalla bocca). Siamo al momento della verità, guarda bene (lui alza lo sguardo). Tutto ti sarà rivelato! (come un lampo: movimento velocissimo da esterno a interno e poi ancora fuori: vengo a te, ti sveglio, guarda). Sei tu il creatore di tutto ciò. Devi

prendere una decisione. Apri gli occhi, fai una scelta."

Tre personaggi sul divano: Rivelazione e momento di scegliere. "Tutto è nelle tue mani. Accetti questa nuova possibilità? È questo il nuovo mondo che vuoi? Confrontati con esso." Il confronto: campo intero davanti e soggettiva. Presenta la situazione nel modo migliore. Il protagonista messo di spalle permette a noi di analizzare meglio la situazione. In oltre abbiamo anche un montaggio alternato con P.P e P.P.P..

Lui sul divano: molto più cosciente, più sicuro di sé, quasi aggressivo, combattivo: pronto a tutto. Mummia: corpo in putrefazione. Molle.

Papera con corpo da uomo: rappresentante di questo mondo e dell'incredibile. È lui infatti a dare il benvenuto.

Ambiente: Infinito, elettronico, veloce, surreale: colori complementari (blu e arancio), molta luce: in contrasto con il grigio e il buio del corridoio di passaggio. Un mondo che appartiene solo al protagonista (lo capiamo perché dall'altra parte del tunnel elettrico c'è ancora la sua immagine che chiude).

Scritta PS2: Il punto di domanda: "Ora scegli". Suggerimento?: PS2. Tecnologia. Realtà Virtuale. Altra dimensione.

Conclusione: Il corpo e la sua educazione hanno finora fondato il carattere e quindi la mente. Non si può ora parlare di degenerazione e inumanità, perché questa possibilità (evadere il corpo) offerta dalla tecnologia è prima di tutto offerta dall'uomo stesso, suo creatore.

È vero che non tutto quello che l'uomo crea è utilizzato nella maniera più utile e "buona" per tutti, per questo la capacità di critica deve essere protagonista di ogni evoluzione. Non esiste progresso che mediante essa.

Non si può discutere di un oggetto tecnico senza interessarsi alla sua negatività: inventare il treno è inventare il deragliamento.