

Helmet cam: lo Stato Islamico e la messa in scena del territorio

Federico Selvini, Giovanna Giulia Zavettieri*

1. Premessa

Nel corso degli anni Novanta, negli studi sul paesaggio e sul luogo, i geografi hanno sempre preso in analisi la letteratura piuttosto che tutte le forme culturali dei *mass media* quali giornali, riviste popolari, radio e film¹. Ciò è dipeso principalmente dagli approcci teorici e metodologici da sempre diversi tra geografia e *media studies*, dal cui scambio sarebbero potute emergere delle difficoltà pratiche. I geografi hanno preso molto poco in esame foto e video nelle proprie ricerche rispetto alle forme geografiche tradizionali di descrizione visuale come la cartografia, la fotografia aerea o l'analisi del paesaggio in quadri e fotografie². Utilizzare le immagini per documentare la realtà geografica, la produzione di spazio e la sua rappresentazione, sta alla base del «dibattito sulla necessità di un *visual turn* nella geografia culturale»³ il quale ha innescato la sperimentazione di nuove modalità di utilizzo della geografia visuale, a completamento e sostegno di quelle già in uso. I *mass media* permettono, di fatto, la creazione di molti e diversi mondi geografici da parte dei materiali visivi, e attraverso il potere descrittivo ed evocativo delle immagini stimolano «canali cognitivi paralleli nella raccolta e analisi delle informazioni»⁴.

In tal senso può essere opportuno prendere in esame un filone della propaganda jihadista che raccoglie video realizzati con dispositivi di ripresa – conosciuti come *helmet cam* (d'ora in poi *h.c.*) – indossati dai militanti dello Stato Islamico (IS) ed impiegati per filmare i combattimenti e diffondere le proprie gesta online. Senza alcuna pretesa di esaustività, il presente contributo riporta una serie di riflessioni sul ruolo dello sguardo filtrato dalle *h.c.* e sulla relazione che queste instaurano con lo spazio geografico circostante, relazione oggi ancora poco indagata, soprattutto se contestualizzata in una situazione di conflitto.

2. Percezione sensibile e dimensione spaziale

Le *h.c.* hanno trovato terreno fertile nella propaganda mediatica dell'IS. Un esempio tra i tanti è il finale del primo lungometraggio realizzato dal Calif-

* Milano, IULM, Italia.

¹ Kennedy C., Lukinbeal C., "Towards a holistic approach to geographic research on film", in *Progress in Human Geography*, 21, 1, 1997, pp. 33-50.

² Bignante E., *Geografia e ricerca visuale. Strumenti e metodi*, Bari, Laterza, 2011.

³ *Ivi*, p. XV.

⁴ *Ibidem*, p. XV.

fato, *Flames of War: Fighting just Began*, in cui si mostra la conquista della base della XVII divisione dell'Esercito Siriano situata nei sobborghi di Raqqa (luglio 2014). La sequenza è ripresa con *h.c.* e le immagini vengono poi virate su tonalità verdastre, simulando così la prospettiva di un visore notturno, in una messa in scena che rimanda apertamente al finale di *Zero Dark Thirty*⁵. Esistono altresì corti prodotti con *h.c.* con un minor grado di elaborazione formale rispetto a *Flames of War*, realizzati autonomamente dai militanti jihadisti sul campo e poi condivisi e diffusi online.

All'interno del *mediascape* odierno, le *h.c.* sono uno dei dispositivi più emblematici dell'«epos della soggettivazione», espressione coniata da Ruggero Eugeni (2015)⁶ e indicante la possibilità, offerta dalle nuove tecnologie di ripresa, di trascrivere lo sguardo esercitato da un soggetto. Lo studioso definisce il tipo di inquadratura generata dalle videocamere indossabili *first person shot*, una modalità di registrazione caratterizzata da due elementi quali «la trascrizione immediata di una esperienza soggettiva di prensione incorporata del mondo e [...] una relazione di simbiosi e ibridazione tra un soggetto umano e una macchina da presa»⁷.

Questa ibridazione tra corpo e dispositivo si riflette necessariamente nella costruzione delle immagini; a tal riguardo Richard Bégin (2016) parla di «somatic images»⁸, ovverosia di immagini contenenti un elemento tattile e pre-discorsivo: la visualizzazione delle reazioni fisiche che un soggetto sperimenta mentre si muove in un ambiente. Considerate da questa prospettiva, le videocamere indossabili non testimoniano soltanto ciò che avviene davanti l'obbiettivo quanto piuttosto la presenza, in determinate coordinate spazio-temporali, di un operatore e come questo interagisce con gli stimoli provenienti dal territorio in cui agisce.

Anche Kevic McSorley (2012)⁹ parla di «immagini somatiche» le quali lavorano per trasmettere all'osservatore la prospettiva del corpo del soldato, vulnerabile e costantemente esposto al pericolo¹⁰. Di conseguenza, le immagini attuano un processo di individuazione centrato sul singolo combattente e mirato a trascrivere l'esperienza personale che lo stesso affronta in un territorio ostile. Lo sguardo viene de-politicizzato, la rappresentazione del conflitto è privata delle sottostanti ragioni ideologiche e geopolitiche, cosicché la guerra viene restituita nei termini di un'esperienza singolare, intima e privata¹¹.

Le *h.c.* testimoniano il rapporto sensibile ed esperienziale che si sviluppa

⁵ Eugeni R., «Le negoziazioni del visibile. Visioni aumentate tra media, guerra e tecnologie», in Guerri M. (a cura di), *Le immagini delle guerre contemporanee*, Milano, Meltemi, 2017, pp. 319-341.

⁶ Eugeni R., *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola, 2015, pp. 49-63.

⁷ *ivi*, p. 42.

⁸ Bégin R., «GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images», in Chateau D., Moure J. (a cura di), *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 107-115.

⁹ Mcsorley K., «Helmetcams, militarized sensation and 'Somatic War'», in *Journal of War & Culture Studies*, 5, 1, 2012, pp. 47-58.

¹⁰ Stahl R., *Through the Crosshairs. War, Visual Culture & the Weaponized Gaze*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2018, p. 144.

¹¹ Mcsorley K., 2012. *op. cit.*, p. 52.

tra l'essere umano e l'ambiente che lo circonda. Per quanto concerne la realtà davanti all'obiettivo, essa appare caotica, inafferrabile nella sua totalità, filtrata attraverso un punto di vista che può essere solamente parziale. Pertanto, le *h.c.* testimoniano uno sguardo incarnato immerso nella contingenza del reale. All'interno di questo tipo di narrazione, l'orientamento non è centrale né necessario ai fini dell'esperienza spettatoriale. Così come avviene in talune pratiche videoludiche, il piacere della visione deriva piuttosto dal dinamismo del dispositivo che appare libero di navigare attraverso un territorio indefinito¹², nel quale i punti di riferimento risultano scarsi, se non addirittura assenti.

Lo Stato Islamico si è servito delle *h.c.*, così come dei videogiochi¹³, al fine di trasmettere immagini altamente coinvolgenti nelle quali lo spettatore è condotto in guerra come un partecipante, un commilitone virtuale, come parte del «noi» in guerra contro «loro»¹⁴. Una forma di comunicazione manichea e mimetica che rispecchia la prospettiva del combattente-operatore: noi in opposizione agli altri, il conflitto come lotta per la sopravvivenza. D'altra parte, come osserva attentamente Barbara Grespi (2017), «il Medio Oriente, facendo del corpo del combattente il fulcro delle proprie tattiche di guerra, ha sviluppato in ogni direzione la politica dell'esposizione, della rappresentazione e del sacrificio pubblico del soldato»¹⁵.

Le *h.c.* sono la testimonianza personale, soggettiva, dei miliziani, il modo per attestare la loro presenza fisica sul campo di battaglia nonché le contingenze del conflitto. Altresì, le riprese adottano la prospettiva videoludica dei *first person shooter* nei quali l'osservatore (immerso in uno spazio-ambiente finzionale che chiede di essere percorso ed esplorato) non è un soggetto passivo bensì partecipa attivamente allo scontro attraverso una prospettiva in prima persona e, pertanto, il suo sguardo si sovrappone a quello del suo *avatar*. Di conseguenza, la visione è intrinsecamente connessa all'atto di uccidere¹⁶. In questo modo i video diffusi dallo Stato Islamico cancellano la distanza fra lo spettatore e le immagini al punto che «non soltanto il combattente opera come se fosse il mio sostituto nel campo di battaglia; io stesso mi trasformo nel suo *avatar* sul «fronte domestico», privato. Ci muoviamo l'un verso l'altro, annullando le distanze spaziali che ci separano»¹⁷.

¹² Vanolo A., "The political geographies of Liberty City. A critical analysis of a virtual space", in *City*, 16, 3, 2012, pp. 284-298.

¹³ F. Marone, *Modernità e tradizione nella propaganda dello 'Stato Islamico' (IS)*, in P. Scotto di Castelbianco (a cura di), *LeggIntelligence*, Prefazione dell'Ambasciatore Giampiero Massolo, Roma, Presidenza del Consiglio dei Ministri - Sistema di informazione per la sicurezza della Repubblica, 2015, pp. 148-163.

¹⁴ Lebow A., "Shooting with intent: Framing Conflict", in Ten brink J., Oppenheimer J. (a cura di), *Killer Images. Documentary Film, Memory and the Performance of Violence*, New York, Wallflower Press Book, 2012, p. 45.

¹⁵ Grespi B., "Gesti di terrore. Il controllo dei corpi nel quadro dei conflitti contemporanei", in Guerri M. (a cura di), *Le immagini delle guerre contemporanee*, Milano, Meltemi, 2017, p. 343.

¹⁶ Klevjer R., "La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in 'single player'", in Morris S., Bittanti M. (a cura di), *Doom. Giocare in prima persona*, Milano, Costa & Nolan, 2005, pp. 33-52.

¹⁷ Evren Eken M., "The un-scene affects of on-demand access to war", in Shepherd L.J., Hamilton C. (a cura di), *Understanding popular culture and world politics in the digital age*, New York, Routledge, 2016, p. 145.

3. Territorio e rappresentazione

Le riprese effettuate con *h.c.* contribuiscono, quindi, a ridefinire in ogni momento lo spazio geografico entro cui si muovono i combattenti: scenari di guerra, città distrutte, deserti in cui si consuma la mattanza. A plasmare l'idea territoriale di Stato Islamico nell'immaginario collettivo, un contributo essenziale è stato fornito dal materiale audiovisivo della propaganda jihadista, una campagna molto diversificata, realizzata da tecnici esperti di comunicazione con una formazione professionale tutta occidentale. Essi hanno compreso la logica secondo cui la proliferazione delle rappresentazioni dei media militari invogli il pubblico alla condivisione e alla partecipazione all'esperienza effettiva della visione della guerra, che grazie a espedienti come la *h.c.* diviene totalmente immersiva¹⁸.

Questo «sguardo militarizzato»¹⁹ opera per far convergere sia l'occhio del soldato sia quello dello spettatore. Stahl (2013)²⁰ sostiene che lo sguardo civile è divenuto arma («weaponized»), trasformando il cittadino in un attivo consumatore di guerra. Questo è molto significativo in relazione all'estetica dei corti realizzati dai militanti IS con *h.c.*: la loro durata, la velocità, l'istantaneità, l'improvvisazione e un approccio critico altamente soggettivo²¹ attribuiscono a tali video la capacità di diventare molto popolari e di essere condivisi all'infinito sui social network, semplificando il processo di ammissione del corto nella cultura visiva online. Inoltre, secondo Verhoeff (2015), si inseriscono in una più ampia (e antica) tradizione sull'immaginario della navigazione, un tropo persistente e pervasivo nella cultura moderna.

I video che riprendono scene di questo tipo vengono tendenzialmente girati a fini documentaristici ma, se diffusi via web, assumono tutti i connotati per essere valutati come video propagandistici. E questo dipende molto dal fatto che sussiste un «legame metonimico fortemente esibito tra appropriazione visiva e appropriazione fisica del territorio»²². Si determina, così, un effettivo processo di socializzazione-spazializzazione²³, in quanto lo spazio in cui lo Stato Islamico si stabilisce e agisce, diviene «un territorio, un artefatto sociale». Qualsiasi tipologia di società deve di fatto essere inquadrata in una configurazione spaziale, così come lo spazio deve essere dotato di una configurazione sociale: «socializzazione e spazializzazione sono da sempre state intimamente intrecciate, interdipendenti e in conflitto»²⁴. Tuttavia, nel caso

¹⁸ Smith C.M., "Gaze in the military: authorial agency and cinematic spectatorship in 'drone documentaries' from Iraq", in *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 30, 1, 2016, p. 93.

¹⁹ *ivi*, p. 91.

²⁰ Stahl R., "What the Drone Saw: The Cultural Optics of the Unmanned War", in *Australian Journal of International Affairs*, 67, 5, 2013, 659-674.

²¹ Verhoeff N., "Footage: Action cam shorts as cartographic captures of time", in *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication*, 5, 1 & 2, 2015, p. 104.

²² Eugeni R., "Le negoziazioni del visibile. Visioni aumentate tra media, guerra e tecnologie", in Guerri M. (a cura di), *Le immagini delle guerre contemporanee*, Milano, Meltemi, 2017, p. 329.

²³ Turco A., *Configurazioni della territorialità*, Milano, FrancoAngeli, 2010.

²⁴ Marramao G., "Spatial turn: spazio vissuto e segni dei tempi", in *Quadranti*, 1, 2013, p. 34; per ulteriori approfondimenti si veda Maggioli M., Gamba S., "Geografia e spatial turn: la lettura di Augustine Berque", in *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia*, 31, 2, 2018, pp. 69-83.

delle riprese con *h.c.* e, più in generale, delle riprese video delle guerre mediorientali, le immagini restano situate in un territorio (geo)politicamente indefinito: attraverso la prospettiva del miliziano, lo spettatore si trova proiettato in uno spazio onirico, povero di punti di riferimento che permetterebbero una precisa rappresentazione cartografica²⁵.

L'IS realizza i propri paesaggi attraverso la costruzione di uno spazio scenico che diviene il modello di riferimento, sebbene non corrisponda *in toto* al paesaggio reale²⁶. Allora, forse, ciò che si propongono di fare le *h.c.* non è tanto mappare un territorio, quanto trascrivere gli stimoli che questo stesso territorio esercita sul militante-*filmmaker*. La dimensione geografica non riveste quindi un'importanza cruciale: parlare di Stato Islamico non significa parlare di nazione, di luoghi, di confini²⁷. Per questo motivo la caduta del Califfato in Siria ed Iraq non desta preoccupazione ai tenaci jihadisti, supportati nelle loro campagne propagandistiche dal web entro cui è possibile reclutare con immensa facilità i propri affiliati anche grazie alla condivisione di materiali come quelli appena trattati.



²⁵ Grespi B., Malavasi L., "Dal *war movie* al *soldier movie*. Il cinema americano contemporaneo e il ruolo delle immagini di guerra", in *Ácoma*, 11, Autunno-Inverno, 2016, pp. 83-84.

²⁶ Maggioli M., "Oltre la frontiera: lo sguardo della geografia sul cinema", in *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia*, 21, 1, Roma, 2009, p. 102.

²⁷ Morazzoni M., Zavettieri G.G., "Geografie della paura e comunità virtuale: il caso di IS e la narrazione del terrore", in *Geolema*, 2019, in corso di stampa; Ricci A., "Radicalismo islamico, jihad e geografia dell'incertezza", in *Bollettino della Società Geografica Italiana*, Roma, 8, 13, 2015, pp. 293-301; Ricci A., *La geografia dell'incertezza: Crisi di un modello e della sua rappresentazione in età moderna*, Roma, Exòrma, 2017; Ricci A. "Lo Stato Islamico: sfida globale all'ordine geopolitico mondiale", in *Rivista semestrale di scienza dell'amministrazione. Studi di teoria e ricerca sociale*, 3, 2018, pp. 1-17.