

Gerardo Iandoli

Aix Marseille Université, CAER, Aix-en-Provence, France

Pensare l'economia attraverso la letteratura: *Dai cancelli d'acciaio*
di Gabriele Frasca e l'anti-crisi contemporanea

Abstract

This article analyses *Dai cancelli d'acciaio* by Gabriele Frasca. The aim of the article is to study the economic crisis using fiction. The novel talks about Valentino, a gamer of *Glorified Persons*, a weird MMORPG. The relation between the boy and the videogame can be considered as an image of the difficulty to act in contemporary world. Moreover, the structure of this game can be considered a representation of the strategy of contemporary power to throw the people into apathy, in order to control them as consumers. The critical approach of the article proposes a dialogue between the theories of desire and economic thought, through the human behavior represented by fiction. Consequently, fiction can turn into a helpful tool to estimate the potential future dangers of contemporary economic world.

1. La narrativa come strumento per la riflessione economica

Il seguente articolo intende mostrare come la narrativa possa essere uno strumento utile per la riflessione economica. Attraverso l'analisi del romanzo *Dai cancelli d'acciaio* (2011) di Gabriele Frasca si cercherà di far emergere la distopica immagine della crisi che il testo propone, il quale si mostra come un esperimento immaginifico, dai tratti grotteschi, sui possibili esiti futuri del sistema economico contemporaneo.

Per capire il senso che in questo articolo si dà a 'riflessione economica' bisogna ricordare, come ha fatto Amartya Sen, che l'economia ha avuto due origini: la prima 'etica', la seconda 'ingegneristica' (Sen 2002, 9). La seconda è caratterizzata "dall'interesse per i temi prevalentemente logistici" (Ibid., 11), mentre la prima è legata, oltre che allo studio dell'accrescimento delle risorse, anche e soprattutto "ad altri studi, rivolti alla valutazione e all'avanzamento

di obiettivi più fondamentali” (Ibid., 9). In questo articolo, allora, ci si muoverà sulla via tracciata dall’origine ‘etica’ dell’economia, al fine di osservare il modo di agire dell’individuo in un possibile scenario economico.

Tra le tante strade possibili, si prediligerà la forma narrativa, in quanto logica altra rispetto a quella ingegneristica: essa permette di analizzare le scelte all’interno di contesti ben precisi, mentre la logica ingegneristica, attraverso l’uso di formule matematiche, astrae l’azione dal contesto, per andare alla ricerca di ‘leggi’. Da una parte si ha l’esperienza scientifica, che crea delle condizioni standard, da ‘laboratorio’, che permettono di analizzare solo un particolare aspetto del più complesso processo della consumazione. Dall’altra si ha un’esperienza fittiva che pone determinate condizioni, attraverso l’atto creativo, affinché si possa studiare un particolare processo in situazione. Nel caso di *Dai cancelli d’acciaio*, si può affermare che il testo riutilizzi dati reali al fine di configurare un ‘mondo possibile’. Il compito di questo articolo è di mostrare come tale opera cerchi di ‘prevedere’ le possibili conseguenze di una estremizzazione dei ‘valori’ alla base della società consumistica odierna.

2. Dai cancelli d’acciaio: *la finzione come strumento d’analisi della crisi*

A causa della considerevole mole di *Dai cancelli d’acciaio*, della sua trama estremamente intricata, degli innumerevoli personaggi e della complessità delle sue scene, ci si occuperà di un solo filo narrativo tra i tanti, per l’esattezza quello legato al personaggio di Valentino e al gioco online *Glorified Persons*.

Prima di presentare tale personaggio, è opportuno mostrare una scena chiarificatrice dello spirito che attraversa l’intero romanzo:

Per cominciare, lesse aiutandosi questa volta con la voce, la Federal Reserve si scopre senza più, e alla prima inversione di rigo perse il filo. Ve, circa 500 miliardi, in prestiti al mercato, tentò di proseguire senza raccapezzarsi. Ma perché stava leggendo quell’articolo? L’occhiello recitava, Focus, la crisi finanziaria, e cadeva quasi a un quarto dell’*Eco di Santa Mira*, e dunque distante dalle notizie principali, che riguardavano quel giorno, a dare fede alla prima pagina, la firma della CGIL all’accordo con la CAI per l’Alitalia, un elogio

¹ Santa Mira è l’immaginaria città italiana in cui è ambientato il romanzo.

imparziale alla perizia del presidente del consiglio e all'abnegazione del leader dell'opposizione, le scuole di Crotone costruite con i rifiuti tossici, il raid della malavita santamirese contro gl'immigrati di Porcano, e in basso a destra i soliti morti ammazzati in periferia. Non erano articoli decisamente più alla sua portata, rispetto a quella danza di cifre e sigle, con qualche tecnicismo in inglese tipo *sovereign wealth funds* o *asset backed securities*, che sapeva solo Iddio che cosa significassero? Gliene importava davvero qualcosa che in America il debito pubblico aveva superato il PIL? Era da luglio che andava avanti quella solfa, e tutto era partito con la crisi dei mutui subprime, di cui fra l'altro non aveva capito nulla. Certo, sapeva che prima o poi anche l'Europa ne sarebbe stata investita, ma per lui l'economia era come il polso paradossale di Kussmaul che, se c'è l'ostacolo giusto fra le vene cave e l'atrio destro, fa tutto il contrario di quello che ti aspetti, così che quando il paziente prende fiato l'ampiezza si riduce invece di aumentare, e una volta che ha incamerato aria, e tu te ne stai lì in attesa dell'onda sfigmica, tasti e tasti, e non senti più nulla. Da giovane, poi, quando nel consueto seminario autogestito c'era da provare a leggere *Il capitale*, che già a vederla quella massa di pagine si smarrivano persino le barbe più folte, Sandro non aveva mai fatto a meno di pensare, come tanti della sua generazione, che sarebbe stato auspicabile si saltasse a piè pari da una prassi all'altra. E allora, che ci faceva con quelle due pagine davanti, dove le colonne che spiegavano il crollo del sistema creditizio americano incorniciavano come se non bastasse la pubblicità di una carta di credito? Niente che non avesse già fatto da mesi e mesi. Cercava una ragione (Frasca 2011, 376-377).

Il testo è ambientato appena dopo l'inizio della crisi finanziaria dei *subprime*, presumibilmente nel 2008²: questo passo è rappresentativo dello stile del romanzo, caratterizzato dall'uso di un "ottovolante dell'ipotassi" (Ibid., 558) da dove si ricava, ha notato Luigi Matt, "un'impressione continua di concitazione" (Matt, s.d.). Il testo è caratterizzato da periodi molto lunghi, che anziché restituire una complessità di pensiero mostrano al lettore un mondo nevrotico, che aggiunge sempre nuove informazioni, che divaga, che si perde nei suoi stessi ragionamenti, che ha difficoltà ad arrivare (e a "centrare") il punto. Il personaggio di questa scena, Sandro (medico della discoteca in cui è ambientato il romanzo) viene bombardato dalle notizie,

² Uno dei passaggi testuali a prova di ciò è quello in cui Valentino fa gli auguri di compleanno a un suo amico, il quale compie vent'anni. Successivamente, compare la data di nascita dell'amico "12 Febbraio 1988" (Frasca 2011, 268), il che fa presupporre che le vicende del romanzo si svolgano nel 2008.

senza che questi riesca a trarre un senso da quanto viene letto. Le informazioni presenti sulla pagina sono paradossali, al limite del grottesco: il crollo del sistema creditizio americano è affiancato dalla pubblicità di una carta di credito. Nel corso del presente articolo si procederà in questo modo: si faranno confronti tra il testo e gli studi sul postmoderno e l'ipermoderno, al fine di mostrare come *Dai cancelli d'acciaio* abbia come punto di partenza dei dati reali, riscontrabili nella società contemporanea. Tuttavia, tali dati sono solo degli strumenti che vengono poi utilizzati in maniera originale per costruire un altro mondo, possibile proiezione futura del nostro. Detto altrimenti: il romanzo immagina possibili esiti di dati reali. Ciò conferma l'utilità della forma narrativa, al fine di riflettere sul possibile 'divenire' del presente della crisi finanziaria. D'altronde, con Paul Ricœur, difendo l'idea che "ciò che è interpretato in un testo è la proposta di un mondo in cui potrei abitare e nel quale potrei proiettare le mie possibilità più proprie" (Ricœur 1983, 152)³. Quindi, il lettore si cala nell'esperienza fittizia proposta dal mondo del testo per poi riemergere con nuove conoscenze come se avesse effettivamente soggiornato in quel mondo lì, conoscenze che possono influenzare il suo sguardo sulla realtà del mondo in cui noi tutti siamo immersi.

La scena del giornale può essere messa a confronto con il concetto di 'indifferenza pura' analizzato da Gilles Lipovetsky nel suo *L'ère du vide*, testo che negli anni Ottanta aprì a nuove prospettive sull'analisi della società dei consumi. Tale idea "designa l'apoteosi del temporaneo e del sincretismo individualista" (Lipovetsky 1983, 59). Lipovetsky mostra come, nella stessa epoca, si assista a processi completamente agli antipodi, come ad esempio: il largo uso di cibo spazzatura coesiste con pratiche alimentari salutiste anche molto complesse, movimenti cosmopoliti convivono con movimenti di chiusura regionale, alla forte secolarizzazione si affianca la proliferazione di sette religiose. Si può passare da una posizione al suo contrario senza troppe difficoltà, rendendo 'indifferente' il posizionarsi dall'una o dall'altra parte. Questo eccesso di possibilità, allora, getta la società nella confusione per mancanza di valori condivisi: Sandro, nel passaggio letto, partecipa a tale

³ Tutte le citazioni riprese da testi in lingua sono dell'autore dell'articolo.

spaesamento frutto dei troppi stimoli. Eppure, *Dai cancelli d'acciaio* cerca di descrivere il punto di rottura di tale atteggiamento: la compresenza della pubblicità della carta di credito e della descrizione della crisi mostra la causa e l'effetto di un uso sregolato della pratica creditizia da parte delle banche. Infatti, non bisogna dimenticare che la crisi dei *subprime* ha avuto inizio quando, dopo l'euforia di prestiti rilasciati senza troppe difficoltà, le banche si sono ritrovate di fronte a molte persone non più capaci di ripagare i loro debiti. Da lì, quindi, una conseguenziale mancanza di liquidità che ha portato alcuni colossi finanziari al fallimento. Pertanto, sulle pagine del giornale di Sandro questo eccesso di possibilità si rivela per ciò che è: un mero discorso, che si realizza nella giustapposizione di articoli e pubblicità sulla pagina stampata, ma che lentamente si sgretola nella realtà al di fuori di essa. La finzione di Frasca, allora, e lo si vedrà nel corso dell'articolo, tenta di rappresentare la precipitosa perdita di efficacia dell'agire umano nel contesto contemporaneo. Bisogna tenere conto che il romanzo è uscito nella sua versione finale nel 2011: anche se a oggi sono molti gli studi che affrontano la perdita di *agency* dell'individuo contemporaneo (Cfr. Giglioli 2015), è importante sottolineare come questo romanzo abbia, per certi versi, anticipato determinate posizioni, mantenendo ancora oggi una sua forte originalità.

Inoltre, si può usare il concetto di 'crisi' come strumento ermeneutico. Di fatto, esso esprime una determinata concezione del tempo, mirabilmente ricostruita da Reinhart Koselleck, il quale ha dedicato ampio spazio al tema: il termine crisi deriva dal greco *krisis*, il quale "significava 'separazione' e 'lotta', ma anche 'decisione' nel senso di momento cruciale, di manifestazione definitiva" (Koselleck 2012, 32). In sostanza, la crisi indica un momento in cui è necessario prendere una decisione tra alcune possibili. E, una volta presa, non si può più tornare indietro. La crisi esprime una concezione del tempo fatta di momenti cruciali. L'indifferenza, al contrario, annulla qualsiasi 'crucialità' della scelta, che diventa solo una tra le tante. Pertanto, nonostante la sua larga diffusione, il concetto di 'crisi' sembrerebbe non essere adatto per spiegare un'epoca in cui si può saltare tra tante opzioni, anche in contrasto tra di loro.

Su questo punto, si è concentrata Myriam Revault d'Allones, la quale ha cercato di analizzare le peculiarità della crisi contemporanea, che secondo l'autrice è diversa da quelle passate. In sintesi, d'Allones afferma che la crisi odierna è “segnata dal marchio dell'indecisione anzi dell'indecidibile” (Revault d'Allones 2012, 10). La crisi, in questa prospettiva, diventata perenne e pone l'individuo di fronte al bivio delle scelte, impedendogli però di proseguire oltre. Si resta sulla soglia, consapevoli di dover fare qualcosa, ma senza poterlo fare. L'immagine di Sandro che viene sommerso dalle informazioni, senza essere capace di comprendere la portata di tutti quei dati, può essere considerata una rappresentazione di tale condizione.

Come ha mostrato Remo Bodei, la letteratura dona “vite alternative, senza che ci sia bisogno di spacciarle come nostre. [...] Ogni opera letteraria ci mette in rapporto con quanto eccede la nostra immediata capacità di comprensione, con la densità di esperienze estranee e sconosciute con cui siamo sfidati a confrontarci. Accostando il familiare e l'ignoto, prolungando la nostra esistenza in quella di altri, saturando la possibilità con l'immaginazione, essa aumenta la densità e la qualità della nostra esperienza” (Bodei 2013, 63-64). Le vicende di Valentino, che qui si vogliono analizzare, confermano quanto detto da Bodei, poiché mescolano elementi ‘familiari’ ad altri ‘inediti’, frutto dell'inventiva dell'autore. Questo dialogo tra conosciuto e nuovo, come già si ha avuto modo di accennare, verrà mostrato attraverso il confronto tra gli studi sulla società contemporanea e il testo, al fine di evidenziare gli elementi di novità di *Dai cancelli d'acciaio*. Questi elementi di novità, però, non dovranno essere interpretati come teorie sociologiche sotto forma di narrazioni, ma come finzioni che possono trasformarsi in strumenti di riflessione sul reale.

3. Valentino e la mancanza di identificazione

La trama legata al personaggio di Valentino può essere così sintetizzata: è il racconto del superamento dei livelli del videogioco online *Glorified Persons*, pura invenzione del testo. Ciononostante, *Dai cancelli d'acciaio* tradisce sin da subito la sua fonte di ispirazione per la creazione di questo gioco: infatti, in uno scambio di battute tra Valentino e un suo amico di internet si legge:

Era meglio che continuavamo a giocare con World of Warcraft là almeno mi divertivo. Ma non si torna indietro dopo *Glorified Persons* non ti piace più niente (Frasca 2011, 272).

Il gioco online World of Warcraft, grande successo videoludico a cavallo tra i due decenni degli anni Duemila, arrivò a registrare quasi otto milioni di iscritti. Esso appartiene alla grande famiglia dei MMPORG⁴: mondi virtuali che possono essere esplorati attraverso un avatar, costruito secondo i propri desideri (e le proprie possibilità economiche). Caratterizzati da una vasta libertà di gioco, *World of Warcraft*, in controtendenza, cercò di restringere le possibilità dei giocatori, affinché non si creassero mercati paralleli di vendita delle ‘risorse’ presenti nel gioco. Infatti, alla base del gioco, c’è il continuo potenziamento delle abilità dell’avatar e miglioramento del suo equipaggiamento: tali oggetti virtuali, che vengono conquistati attraverso le varie sfide del gioco, col tempo, hanno dato via a un commercio in cui utenti del gioco acquistavano con soldi reali beni virtuali (Cfr. D’Alessandro 2007). *Glorified Persons*, l’invenzione di Frasca, accentua ancora di più la tendenza ad avere un totale controllo sull’agire degli iscritti: se *World of Warcraft*, attraverso la sua ambientazione fantasy, proponeva comunque un tipo di gioco iperattivo, incentrato sui combattimenti, *Glorified Persons*, al contrario, spinge il suo utente sempre di più verso uno stato di passività. Lo si vedrà, è un gioco che punta tutto sulla capacità di subire, anziché su quella di agire. *Glorified Persons*, ancor più che *World of Warcraft*, vuole mantenere il proprio monopolio ‘economico’ sul mondo virtuale da esso creato.

Nell’analisi di Valentino che seguirà si farà affidamento a studi sui comportamenti dell’individuo contemporaneo. Infatti, anche se Valentino è ovviamente un personaggio di finzione, i moderni studi di scienze cognitive hanno mostrato che, generalmente, “siamo portati a relazionarci ai personaggi adoperando quegli stessi strumenti di comprensione psicologica che usiamo nel corso delle nostre interazioni quotidiane con gli altri”

⁴ *Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game* (Gioco di ruolo online di massa multigiocatore).

(Bernini, Caracciolo 2013, 75). Pertanto, il lettore tenderà a considerare il personaggio come un essere umano, fino a prova contraria. Questo aspetto permette di sfruttare il personaggio per riflettere sugli atteggiamenti dell'uomo contemporaneo, nonostante il suo essere fittizio.

Valentino viene presentato al lettore, per la prima volta, attraverso la sua faccia: “Un’accozzaglia di tratti irregolari e sfuggenti, come se ogni parte del viso disdegnasse l’insieme, per seguire piuttosto una propria inclinazione perversa” (Frasca 2011, 256). Il problema viene percepito dal ragazzo in maniera così grave, fino al punto che questi desidera guadagnare “tanti [...] soldi, nella vita, per porre rimedio all’orrore che gl’ispirava il suo aspetto” (Ibid., 257). Tuttavia, la percezione di tanto orrore non coinvolge anche gli altri, che, anzi, sembrano apprezzare – seppur in maniera estremamente fisica - l’aspetto del giovane:

Non c’era compagna di classe che non se lo guardasse con tanto d’occhi, alto e ben proporzionato com’era, e quanto a lui, i pompini nei cessi aveva pure lasciato che glieli facessero, accondiscendendo persino a scattare in prima persona col cellulare di quelle volenterose le foto che, a ricordo dei bei momenti trascorsi, le avrebbero ritratte con le gote sempre un po’ spruzzate di foruncoli gonfie per l’intruso (Ibid., 263).

La percezione della propria bruttezza, quindi, non dipende da un rifiuto da parte dell’altro, così come accade generalmente nella fase adolescenziale. Il successo sessuale non influenza il giudizio che Valentino ha di sé: egli si percepisce come orribile e il desiderio dell’altro viene vissuto in maniera passiva, abbandonandosi più che partecipando all’atto sessuale.

L’ossessione di Valentino risiede nel percepire il suo volto come qualcosa di indefinibile: “Quella faccia sfuggente era a se stessa che sfuggiva” (Ibid., 266). Per tale motivo, il *social network* Facebook viene visto dal ragazzo come un’iniziale soluzione ai suoi problemi: “Chi avrebbe potuto mai fidarsi di un volto in continuo rivolgimento? Almeno la faccia che aveva scelto per il suo profilo su Facebook, disgraziata e tutto, sarebbe rimasta la stessa per quegli amici non nella carne che avrebbero potuto riferirsi solo a quella” (Ibid.). Questo atteggiamento può essere messo a confronto con quanto analizzato da Massimo Recalcati nella clinica psicoanalitica contemporanea, dove

il soggetto non è alla ricerca di un abito che lo includa nel campo del desiderio dell'Altro, ma di un abito che lo faccia esistere. In questo caso non è più il soggetto che cerca un abito per vestire il proprio corpo, ma la ricerca dell'abito è ispirata dall'esigenza *di fare esistere un corpo*. La maschera è qui una *crystallizzazione dell'identificazione*, una cancellazione del margine di gioco che mantiene separato l'essere dal semblante (Recalcati 2010, 182).

La foto profilo di Facebook permette così di fissare il volto, impedirgli di cambiare continuamente. È un modo per avere una maggiore presa sulla propria identità, la quale appare a Valentino come qualcosa di sfuggente.

Il problema di Valentino si iscrive all'interno delle dinamiche del desiderio: il ragazzo si percepisce 'mancante' di armonia fisica e, per tale motivo, desidera raggiungerla. La concezione del desiderio come un'oscillazione tra mancanza e soddisfazione ha portato Jacques Lacan a teorizzare il suo 'discorso del capitalista', il quale propone "il consumo come una strada per colmare il vuoto su cui il desiderio in quanto tale si attiva. Un tale obiettivo, tuttavia, si rivela sempre illusorio, dato che il vuoto non è mai completamente riempito attraverso gli oggetti, che devono essere continuamente rinnovati per saturare la mancanza" (Magatti 2009, 132). *Dai cancelli d'acciaio*, addirittura, universalizza quanto appena visto: l'insoddisfazione del mondo dei consumi, attraverso le parole di Padre Saverio, con il quale Valentino si confida, diventa una condizione esistenziale del genere umano:

Perché tu, quel male che ci assedia, te lo vedi riflesso sul viso, e ti turba. E sei fortunato per questo, perché potrai fronteggiarlo per il resto della vita, faccia a faccia. E potrai dirgli, Deturpa pure il mio volto, e non avrò paura che m'infetti l'anima. E sai cos'è che noi chiamiamo male? Nient'altro che l'amore, unico frutto di cui il nostro niente è fiore, e ci ripete, Vivi. La senti come suona strana, assurda, persino capricciosa e infantile, in questa nostra lingua che finisce quasi col balbettarla, la disperata voglia di restare, quando non resta nulla? Vivi, vivi. Rimanga pure l'amore, ma potrebbe colmare l'infinito tutta questa pochezza che non riusciamo a ritornare niente? Ecco, finché non sarà sazio, l'amore resterà desiderio, una spinta anonima, insulsa, che non conosce direzione. E da chi mai, o dove, se per davvero si compisse, ci dovrebbe condurre? Lo sapessimo almeno. Rispondiamo Dio, ma solo per devozione, e non sappiamo chi, o ove, sarà Dio. Non abbiamo nemmeno idea di quanto ci possa giovare, e continuiamo a chiederla, questa che

è solo una spinta, senza nemmeno riconoscerla, persino quando ci attraversa (Frasca 2011, 333-334).

In ogni essere umano è presente una forza, che Padre Saverio chiama 'amore' e che spinge a vivere. Tale spinta alla vita, paradossalmente, è descritta come un 'male'. Pertanto, lo scopo dell'individuo sembra essere quello di raggiungere uno stato di quiete assoluto, di pura sazietà in cui annullarsi. L'amore, al contrario, rinnova l'insoddisfazione, trasformando la vita umana in un consumare e consumarsi che si ripete. Il volto di Valentino, in continuo rivolgimento, non solo è la rappresentazione dei cambiamenti fisici che ogni adolescente subisce, ma anche la metafora di questo eterno divenire in cui ogni essere vivente è immerso. Il videogioco *Glorified Persons*, nel mondo del testo, è il prodotto che sembra venire incontro a questa esigenza di armonia e di quiete. Prodotto non a buon mercato, perché con i suoi "70 euro necessari per l'acquisto del dvd e i 99 per l'abbonamento mensile" (Frasca 2011, 276) mette a dura prova le tasche dei suoi utenti. Valentino riuscirà a permetterselo soltanto lavorando come "programmatore non autorizzato, o hacker" (Ibid., 262).

4. *Glorified Persons e il Pigmaliione narcisista*

Il primo passo nel gioco, come la maggior parte dei videogiochi in cui si controlla un avatar, è la creazione di un altro sé virtuale: "Il primo grande slackening, com'erano state definite le varie unità di distrazione disseminate nel gioco, era dunque causato dalla scelta dell'aspetto del proprio avatar, e c'era gente che, provando e riprovando occhi nasi capelli tette e muscoli, restava imballata per mesi in quello stato" (Ibid., 277). Tale aspetto è così importante per questo MMORPG che

gli sviluppatori del gioco [...] avevano calcolato che, in base ai lineamenti del volto e alle taglie di corpo disponibili, la probabilità che due partecipanti, dopo aver pagato il dovuto, assumessero un aspetto, non dico identico, ma solo vagamente rassomigliante, era di una su seicentosessantasei milioni, cosa che rendeva il mondo di *Glorified Persons*, se non altro

sotto il profilo degli incontri con i propri simili, decisamente più vario di quanto non sia quello della vita di tutti i giorni (Ibid., 276).

Quindi, per quanto tutti i MMORPG prevedano una fase di creazione del personaggio virtuale, *Glorified Persons* concentra gran parte delle sue risorse sullo sviluppo di questa possibilità, ovviamente a fini di lucro. Addirittura, gli utenti possono acquistare varie forme dell'organo genitale, che “era la parte del corpo che costava un occhio della testa, in specie se lo si voleva particolarmente appetibile” (Ibid., 279). Non è un dettaglio da poco, se si considera che lo psicoanalista Serge Tisseron ha avuto modo di affermare: “Nella stessa maniera in cui ognuno sa sempre dove si trovino le sue braccia e le sue gambe senza aver bisogno di visualizzarle, così il giocatore conosce intimamente il suo avatar e i mezzi per muoverlo (Tisseron 2012, 115). Pertanto, si può dire che la finzione coglie un dato reale – la simbiosi percettiva tra utente e avatar – e la rappresenta in maniera, come ormai appare chiaro, estremizzata. L'avatar, quindi, può essere considerato come un'estensione del corpo del giocatore e *Glorified Persons* basa gran parte della sua attrattiva su questo fattore, poiché sviluppa un tipo di tecnologia capace di legare l'esperienza sensoriale dell'avatar con quella del suo possessore. Di fatto, i giocatori sono spinti ad avanzare di livello (chiamato anche “zona”) dalla prospettiva di migliorare il proprio legame con l'avatar:

Tali radiofrequenze, perfettamente connesse all'immagine dell'avatar, fosse questo in quiete o in movimento, stimolavano dunque una volta giunti alla terza zona, l'unica ad applicare pienamente il programma, se si esclude la quarta, che ne faceva un uso ancora più sofisticato, gli organi interni dei giocatori, diffondendo in loro, in virtù della propensione fantasmatica delle mappe somatosensoriali della corteccia cerebrale, la sensazione di un autentico sfioramento (Frasca 2011, 367).

Si assiste, così, a una progressiva ‘simbiosi’ tra giocatore e avatar. In uno stato avanzato del gioco, un livello che solo in pochi sono in grado di raggiungere, il giocatore si trova di fronte al suo avatar, il quale lo guarda dallo schermo:

Non era il suo avatar ad affacciarsi dallo schermo, ma proprio lui, bello come non s'era mai visto, e radioso. O, meglio, da quello sbalzo di cielo, come una figura fittile si sporgeva qualcuno che ancora un po' rassomigliava al suo avatar [...], ma che non lo era, perché in verità era lui, o quello che sarebbe stato di lui se l'armonia non gli fosse stata sottratta (Ibid., 370).

In questa scena, Valentino osserva il suo avatar: il momento è così intenso da ricordare fortemente l'immagine del mito di Narciso in cui il giovane si specchia nell'acqua. Eppure, quanto si è osservato costringe a integrare tale immagine, riprendendo un'ulteriore figura del mito greco: Pigmalione. Così come Pigmalione scolpisce da sé il proprio ideale di donna, così Valentino, attraverso il videogioco, cerca di modellare la versione idealizzata di se stesso. Come tutti i narcisisti, Valentino “ha costruito in sé un ideale rispetto al quale misura il proprio Io attuale” (Freud 2014, 81). *Glorified Persons*, quindi, fornisce gli strumenti affinché questa costruzione ‘in sé’ possa fuoriuscire dall'intimo e diventare esterna. Valentino non si limita a misurarsi con l'Ideale, ma aspira a trasformarsi in esso.

Per approfondire ancora meglio questo aspetto, è opportuno rileggere quanto appena detto alla luce delle teorie sul desiderio mimetico di René Girard: egli sostiene che l'individuo non accede direttamente all'oggetto del suo desiderio, ma lo fa soltanto attraverso un mediatore. Pertanto, si delinea così un “desiderio triangolare” (Girard 2009, 7) in cui l'individuo imita il desiderio dell'altro. Girard dichiara di aver tratto la sua teoria dal complesso di Edipo freudiano, in cui “il figlio [...] cerca di sostituire il padre sotto ogni aspetto: cerca quindi di sostituirlo nei suoi desideri, di desiderare ciò che egli desidera” (Girard 1980, 237): allora, il figlio amerà la madre poiché copia il desiderio del padre. È nell'atteggiamento del padre che, quindi, si può comprendere gran parte del modo di essere di Valentino:

⁵ C'è un punto testuale che fa presupporre che tale visione del desiderio non sia estranea all'autore: “E per godere di un'opera, come può essere un romanzo, talvolta dobbiamo innanzi tutto amare chi ce l'ha fatta conoscere. Per questo finiamo sempre con l'innamorarci delle ragazze dei nostri amici” (Frasca 2011, 534).

Papà era un uomo triste, chiuso e solitario. Al massimo della sua loquacità, quando tornava dal lavoro, gli chiedeva se avesse fatto i compiti, se mai con qualche considerazione assai rapida sulla necessità di proseguire gli studi fino alla laurea, ma si rannuolava nei suoi pensieri prim'ancora di ascoltare la risposta, tanto era sempre la stessa. [...] Il più delle volte si metteva in poltrona e fingeva di leggere il giornale, perché cominciava a russare quasi subito (Frasca 2011, 337).

Il padre, chiuso in se stesso, non riesce a essere mediatore di nessun desiderio: egli non guarda altrove, non indica qualcosa da raggiungere o volere. A questo si somma il fatto che il padre di Valentino, secondo Fabrizio Bondi, rappresenta il tema “del tradimento dei propri ideali” (Bondi 2018, 168). Dopo una giovinezza che ha attraversato le lotte politiche degli anni Settanta, il padre guarda al passato con delusione: “Pensi che siamo vivi, adesso? E guarda allora come ci hanno ridotti. Un tempo l’avevamo, la vita, l’avevamo tra le nostre mani, ma l’abbiamo lasciata andare. Con tutto il resto” (Frasca 2011, 341). È molto facile, di conseguenza, riconoscere in questo personaggio “l’incredulità nei confronti delle metanarrazioni” descritta da Jean-François Lyotard (2014, 6): nel mondo postmoderno, sostiene il filosofo francese, non c’è più la possibilità di orientare le masse intorno a grandi centri di potere (come i partiti o le religioni), ma soltanto di vedere la nascita di vari discorsi, che non hanno più la pretesa di essere universali. Pertanto, Valentino orienterà il suo sguardo su se stesso, non avendo nessun punto di riferimento forte intorno a sé. Valentino desidera Valentino. In questa assenza del mediatore, allora, sopraggiunge il videogioco *Glorified Persons*. Tale prodotto, però, è ben più complesso di una normale merce: se, inizialmente, Valentino acquista il videogioco per sopperire alla mancanza di identità (o, meglio, di identificazione in qualcosa o qualcuno) successivamente il prodotto stesso inizia a influenzare la capacità dell’utente di desiderare. La merce non è inerme: venduta per soddisfare un desiderio, in realtà lo riattiva producendo nuove insoddisfazioni. Lo si vede soprattutto nel meccanismo dei livelli: ogni nuova conquista porta il giocatore a voler andare sempre più avanti.

Il triangolo del desiderio fin qui rappresentato può essere così descritto: il Valentino deforme desidera il Valentino armonico attraverso il Valentino

Ideale. Il desiderio, anziché coinvolgere più attori, mette in relazione tre versioni del medesimo soggetto. In questa chiusura narcisistica, il videogioco risulta essere un mezzo per realizzare il proprio desiderio: attraverso l'avatar, *Glorified Persons* dà sostanza al modello Ideale, anche se soltanto sotto forma di immagine virtuale. Il triangolo del desiderio spiega, introducendo la figura del mediatore, *come si desidera*. Qui, in più, si propone di considerare un ulteriore elemento: *il come si raggiunge l'oggetto desiderato*. Se l'Ideale mostra a Valentino cosa desiderare, *Glorified Persons* mostra il modo di raggiungerlo.

Nel normale processo di vendita, il consumatore desidera la merce attraverso la pubblicità, la quale risulta essere il mediatore che indica ciò che bisogna desiderare. La pubblicità mostra un desiderio definito. Ma *Glorified Persons*, in quanto mezzo, secondo il pensiero di Marshall McLuhan, "ha il potere di imporre agli incauti i propri presupposti" (McLuhan 1977, 20). Pertanto, la sua struttura di mondo virtuale aperto in cui si può viaggiare all'infinito mostra che si può andare dove si vuole. Se la pubblicità indica un possibile desiderabile, *Glorified Persons* indica la pura possibilità di desiderare. Pertanto, il videogioco risulta essere qualcosa di più infido: se è facile resistere a un desiderio particolare, è difficile, al contrario, resistere alla possibilità stessa di desiderare.

5. Il dispositivo della solitudine

Glorified Persons è un videogioco e, in quanto tale, esiste come prodotto visivo. La sua natura è luminosa: "Lì tutto era luce, ma una luce che lo schermo nemmeno conteneva, se appena irradiata accarezzava il viso col refrigerio di un balsamo, fosse pure quella di fronte la faccia di un mostro" (Frasca 2011, 358). Il giocatore vive *Glorified Persons* principalmente come 'visione': egli osserva il suo avatar, il suo *alter ego*, e quindi si osserva come se fosse sempre al di là di sé. Qui si assiste a un processo simile a quello dell'"ultrasoggettivazione, che non ha come fine uno stato ultimo e stabile di 'possessione di sé', ma un al di là di sé sempre rimandato" (Dardot e Laval 2009, 437). Tale atteggiamento, secondo gli studiosi del sistema economico contemporaneo Pierre Dardot e Christian Laval, è alla base della "nuova razionalità del soggetto neoliberale" (Ibid.). Allora, dietro *Glorified Persons* è

riscontrabile la stessa logica mercantile del mondo di oggi: essa proietta l'individuo sempre oltre di sé, impedendogli di essere in qualche misura soddisfatto del proprio stato. Tale insoddisfazione è finalizzata alla vendita di prodotti, che possono assumere le sembianze di merci o di competenze da sviluppare. Quindi, non solo il mondo esterno, ma anche quello intimo viene invaso dalle logiche di mercato. L'individuo deve consumare, ma anche mutare continuamente, per essere sempre 'all'altezza dei tempi'.

Valentino è invischiato in una corsa come quella di Achille nel paradosso di Zenone: l'armonia tanto desiderata viene quasi raggiunta a ogni livello, ma basta poco per accorgersi che c'è un'armonia ancora più perfetta in un livello successivo. Il videogioco realizza qualcosa che è quasi simile all'Ideale: nello scarto tra Ideale e realizzazione dello stesso si insinua il meccanismo del desiderio che porta l'utente a giocare e quindi a consumare, ancora e ancora. Tutto ciò è evidente nel seguente passaggio, dove si descrive uno dei livelli avanzati del videogioco:

E se tutto era gratuita gioia, pure qualcosa difettava, una sorta di mancanza che li teneva per quanto in gloria, ancora nel deserto del mondo, dove non c'era beatitudine che non fosse nostalgia delle altre che sapevano sarebbero sopraggiunte. Non era una promessa di paradiso, era qualcosa di più. Però non era nemmeno ancora il paradiso (Frasca 2011, 359).

In questo passo si assiste a una descrizione mistica del videogioco, in cui si vorrebbe abbandonare il "deserto del mondo" in favore di un non meglio precisato "paradiso". Al riguardo, il già citato Fabrizio Bondi ha definito *Glorified Persons* una "parodia della gnosi"⁶ (Bondi 2018, 176), dottrina religiosa che appare spesso nella linea narrativa dedicata al cardinale Bruno. Lo gnosticismo di *Glorified Persons* è parodico poiché Valentino non abbandona il proprio corpo per mortificare la carne, ma per esaltare il godimento stesso:

⁶ La gnosi è stata, storicamente, in estrema sintesi, "una 'mistica' dell'identificazione e del disprezzo nei confronti di un mondo materiale ostile" (Mattei 2011, 186).

In tutta la sua vita non l'aveva mai provata una sensazione più intensa. Una sorta di superbo rosso della deglutizione, dal cadmio chiaro al rubino, si fuse all'azzurro, e poi lo dissolse. L'occhio inghiottito scivolava in un velluto di mucose, che il bulbo stesso percepiva, ma il resto del corpo sentiva ciò che provano le prede dei serpenti, che non conoscono artigli né dissanguamento, solo una lenta stordita assimilazione. Ma con una sostanziale differenza, se in verità sapeva con tutta la pelle che veniva ingerito a partire dagli organi interni. Valentino poteva insomma seguire sul proprio sé, mettendosi in ascolto di un intenso piacere all'esofago, ad esempio, o al grande pettorale, ciò che avrebbe potuto vedere sullo schermo se avesse digitato la sequenza del cambio prospettiva (cioè la possibilità di passare dalla visione in prima persona a quella in terza del proprio avatar). Ma non voleva vedere, desiderava solo sentire, anche perché nel frattempo, fra il buco del culo i coglioni e il cazzo, non sapeva nemmeno più dove cominciare a godere. Con chissà cosa, ben oltre i confini del lecito, e dell'anatomico, il suo supereroe lo stava penetrando. E provateci voi, in simili condizioni, a tenere sollevate le palpebre dall'occhio della carne (Frasca 2011, 369).

Valentino viene penetrato dal suo avatar: egli crea una visione alternativa di sé che, successivamente, prenderà il sopravvento. Tale cybergnosticismo è un potenziamento della carne: di fatto, l'internauta, secondo gli studi di David Le Breton, generalmente “sogna una fusione con la macchina, di dissolversi in essa al fine di non essere più sottomesso alla necessità triviale [...] di prendersi cura di un corpo che gli ricorda continuamente i suoi limiti” (Le Breton 2015, 159).

“Il salto di livello, di ogni livello in *Glorified Persons*, dipendeva per davvero non da un'unica strategia di gioco, ma da un'identica condotta morale, e dall'affiorare dello stesso stato d'animo” (Frasca 2011, 359). Condotta morale che può riassumersi in una frase: “Aveva pensato, per un attimo, che alla fin fine sarebbe stato bello soccombere” (Ibid., 360). Allora, il corpo di carne cede il posto alla sua proiezione videoludica. Il videogioco si rivela essere per quello che in realtà è: un dispositivo che in quanto tale ha la capacità di “catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi” (Agamben 2006, 22). D'altronde, come ha notato Jean Baudrillard, con il mondo informatico si affronta il pericolo che “non siano più i corpi a proiettare la loro ombra, ma le ombre a proiettare i loro corpi, i quali non

saranno nient'altro che l'ombra di un'ombra" (Baudrillard 1995, 57). Il videogioco, in quanto mezzo per raggiungere l'oggetto del desiderio, anziché servire la volontà del soggetto, la controlla. Il mezzo si impossessa delle azioni del soggetto.

La dissoluzione del corpo e della soggettività è coerente con le strategie di marketing della piattaforma videoludica, la quale si propone come un rovescio del concetto stesso di MMORPG, incentrato sull'incontro tra i giocatori e sul suo essere di 'massa':

La condivisione di informazioni necessarie per condursi nel gioco era [...] scoraggiata, e nel modo più drastico. Per quanto potesse apparire singolare, e risultare addirittura in contraddizione con le regole stesse di tutti gli altri MMORPG conosciuti, quel gioco richiedeva sì la partecipazione di tanti interconnessi, ma solo perché ciascuno, pur sentendo la presenza degli altri, conducesse la propria partita in perfetta solitudine (Frasca 2011, 273).

Alla luce di ciò si può dire che *Glorified Persons* si prefigge l'obiettivo di creare una nicchia, la quale indica

la sovrapposizione, parziale o totale, tra l'esigenza di perimetrare un micromondo, imposta da un reticolo sociale altamente informatizzato, e la necessità di proteggersi dalla contingenza illimitata, propria di un sistema psichico che percepisce l'esposizione al mondo come una minaccia alla propria sussistenza. Una nicchia, in questo senso, è uno spazio in parte reale e in parte di ordine simbolico, frutto dell'*interpenetrazione* tra operazioni sociali e psichiche (De Carolis 2008, 110).

Il mondo di *Glorified Persons* è un mondo virtuale che si ritaglia un proprio posto nel mondo reale, dando vita a una comunità di appassionati. Valentino, inoltre, mostra come l'immersione nel videogioco dipenda da una certa insofferenza nei confronti del mondo esterno e dei rapporti umani: per questo, la nicchia virtuale diventa un luogo accogliente in cui rifugiarsi. La nicchia di *Glorified Persons* potrebbe essere considerata addirittura un'ipernicchia: infatti, la comunità che si viene a creare è composta da individui separati tra di loro. Pertanto, l'unico vero rapporto che si instaura è

quello tra giocatore e videogioco. E il legame è così forte che “la penale necessaria a rescindere il contratto, che prevedeva all’atto della stipula il pagamento del canone mensile per non meno di cinque anni, era talmente tanto esosa, che se la sarebbero potuta permettere in pochi” (Frasca 2011, 284).

Questo rapporto esclusivo tra giocatore e videogioco è interessante se riletto alla luce degli studi di André Orléan sul concetto di valore nel mondo contemporaneo. L’economista adatta la teoria del desiderio mimetico di Girard, già citata, al mondo del mercato:

Questa ipotesi afferma che gli individui non sanno ciò che desiderano. La sola introspezione non è sufficiente. Per determinare ciò che merita di essere acquistato, loro si guardano intorno, cercando nell’esperienza altrui un modello da imitare. Questa concezione si oppone all’ipotesi di una sovranità individuale. L’individuo mimetico è un essere fondamentalmente sociale, il quale è costantemente immerso nelle interazioni. Non solo egli non è esterno a esse, ma queste lo condizionano. Così facendo, il modello mimetico rovescia l’ordine causale: esso raccomanda di partire dalle relazioni per pensare i modi individuali di valutazione. Non bisogna sottostimare l’importanza di questo rovesciamento: lo scambio è riposizionato all’interno del dispositivo concettuale. Lungi dall’essere manipolato dall’esterno da valori oggettivi preesistenti, ossia le preferenze individuali, lo scambio commerciale appare come il vero luogo della formazione del valore, non di meno dell’utile (Orléan 2011, 115).

È la relazione a fondare il valore, esso non preesiste allo scambio. Il valore non è insito nel prodotto e non dipende dalle sue caratteristiche. La solitudine alla quale i giocatori di *Glorified Persons* sono costretti li porta a confrontarsi soltanto con loro stessi e il videogioco: per questo, nell’ipernicchia le variabili che determinano il valore sono poche rispetto a un sistema complesso con un gran numero di relazioni. Tutto ciò permette al videogioco di comprendere più facilmente come soddisfare l’utente e, soprattutto, come continuare a suscitare il suo interesse:

C’era [...] bisogno che l’équipe di psicologi della struttura passasse al setaccio ore e ore di registrazione delle espressioni del giocatore davanti al proprio avatar, di modo da scoprire progressivamente quale dei tanti aspetti proposti assicurasse un maggiore godimento. Il

ReSeth [una delle varie manifestazioni dell'avatar del giocatore], insomma, era un autentico organismo in evoluzione, e talvolta passavano mesi prima che si assestasse in una fisionomia più stabile, sebbene leggeri ritocchi in corso d'opera fossero anche in quel caso previsti (Frasca 2011, 420).

Ironicamente, anche l'avatar, che dovrebbe rappresentare la tanto desiderata armonia, è soggetto a un mutamento continuo. Ciononostante, il cambiamento dell'avatar può essere descritto come un progresso: un consequenziale avvicinamento all'immagine perfetta. Al contrario, il rivolgimento del volto di Valentino non segue alcuna ragione, è un mutare continuo senza senso. Fin qui, si può dire che l'intero discorso si regge sulla dicotomia mutamento/stabilità: *Glorified Persons*, senza proporre alcun oggetto del desiderio particolare, sfrutta il mutamento continuo al quale ogni essere vivente è soggetto per promettere la stabilità. Desiderio di stabilità che si spiega con la mancanza di punti di riferimento, nel mondo di Valentino, che 'facciano la differenza'. Tale desiderio, così, si rinnova automaticamente da solo: poiché ogni cosa è destinata a cambiare, il gioco rinnova continuamente la propria immagine della quiete, in un *loop* infinito che intrappola il giocatore, in quanto consumatore mai pienamente soddisfatto.

6. *Da giocatore a giocattolo*

Nel precedente paragrafo si è visto come la strategia migliore per poter superare i livelli del gioco sia quella di 'lasciarsi andare'. Ad esempio, uno dei primi giocatori a scoprire come passare dal primo al secondo livello lo fa smettendo di far mangiare il suo avatar (Frasca 2011, 281); oppure, Valentino passa alla terza zona quando decide di non parare più i colpi dei nemici incontrati nel corso del gioco (Ibid., 360). In sostanza, *Glorified Persons* sembra 'educare' il proprio utente a convertire ogni sua pulsione in pulsione di morte. Tale pulsione, descritta da Sigmund Freud in *Al di là del principio di piacere*, come tutte le pulsioni, è "una spinta, insita nell'organismo vivente, a ripristinare uno stato precedente al quale quest'essere vivente ha dovuto rinunciare sotto l'influsso di forze perturbatrici provenienti dall'esterno" (Freud 2014, 246):

pertanto, la pulsione di morte risulta essere una pulsione ancestrale che spinge l'organismo vivente a tornare al suo stato precedente, cioè a quello inorganico. E tutto ciò è coerente con il bisogno di quiete e stabilità su cui si regge l'intero intrigo legato al personaggio di Valentino. Il 'lasciarsi andare' è allora la tattica più efficace per porre fine ai continui stimoli provenienti dall'esterno, che sconvolgono la tanto bramata pace. Tuttavia, il suicidio, per quanto contemplato da Valentino stesso, non soddisferebbe le sue pulsioni:

A darsi la morte aveva pensato spesso [...]. Ma il desiderio di farla finita agiva in lui in maniera contraddittoria, dal momento che la causa principale che glielo inculcava, l'orrore con cui trasaliva ogni volta che si rifletteva in uno specchio, finiva col suscitargli la spinta stessa che lo teneva in vita, e talvolta alla vita (Frasca 2011, 419).

Valentino vuole ritornare all'armonia, cioè allo stato antecedente ai cambiamenti corporali dell'adolescenza: tuttavia, la semplice morte non lo aiuterebbe a risolvere i suoi problemi, poiché egli vuole raggiungere uno stato di perfezione corporale e non soltanto la fine di ogni entropia fisica. Di conseguenza, la sua pulsione di morte è più complessa rispetto al desiderio di suicidarsi. E *Glorified Persons*, con tutte le sue sfide, soddisfa il suo desiderio di armonia, costringendo Valentino a un'ingente spesa.

Con l'avanzare dei livelli l'esperienza di gioco si fa sempre più realistica, poiché l'intento del gioco è "garantire niente meno che il passaggio dal virtuale al reale" (Ibid., 426). Di fatto, l'ultimo livello si svolge dal vivo nella discoteca *Il Cielo della Luna*: qui, Valentino incontra il suo avatar in carne e ossa, che gli viene presentato da un addetto della struttura:

Nessuno può essere chiamato padre, gli rispose quell'uomo raddoppiando la presa anche con l'altro braccio, nessuno maestro, nessuno precettore. Non ci siamo che noi, la coppia perfetta. Tu, lui, e quello che potrà esserci fra di voi. Io sono l'ostacolo e l'intermediario, l'amore che cercate. E gli accarezzo i capelli (Ibid., 453).

Questo passaggio è molto interessante: l'addetto della discoteca, che incarna l'intera dimensione del gioco, parla di "coppia perfetta" quando in

realtà il lettore si ritrova davanti a tre elementi. Prima, egli parla di ‘noi’ rivolgendosi a Valentino. Successivamente, però, nel definire tale coppia perfetta, egli parla di ‘tu’ (Valentino) e di ‘lui’ (l’avatar). Quindi, si ritrova la struttura triangolare, ma questa viene compressa al fine di trasformarsi in una coppia perfetta. L’oscillare tra i pronomi conduce a una fusione dell’io che desidera e dell’io del mediatore, aspetto che, d’altronde, viene preparato dalla condotta di gioco stessa: “Non basta essere remissivi, siamo capaci tutti di un po’ di tanatosi a cottimo per trarci dagl’impicci. Ciò che occorre è la voglia di essere tali, la voglia di chi subisce violenza che si mischia alla forza del violentatore” (Ibid., 423). Pertanto, qui si scopre che dietro l’Ideale si cela, in realtà, il dispositivo del gioco stesso: il mezzo con cui realizzare il desiderio si mette al posto del mediatore. Valentino crede di star giocando per realizzare il proprio Ideale, ma in realtà è il gioco stesso a condurlo a credere in un determinato Ideale di se stesso.

Eppure, non si assiste soltanto alla fusione del soggetto e del mediatore: nella discoteca va in scena anche quella tra il soggetto e l’oggetto del desiderio, tra Valentino e il suo avatar:

Non appena si accorse di essere libero raggiunse il suo avatar, e lo sfiorò. Era freddo ma non gelido, e la pelle alternava il rigido della porcellana al soffice della bambagia. Gli s’inginocchiò accanto per studiarli il volto. Era lui. Era un miracolo. Era lui come avrebbe dovuto essere. Era il vero Valentino. Gli venne da piangere (Ibid., 453).

L’io si fonde con il lui: l’avatar e Valentino sono la stessa persona. L’unione che avviene è letterale, poiché Valentino si prepara a fare sesso con il suo avatar: “Con un brivido appoggiò il suo membro, che restava floscio, su quelle natiche d’argento” (Ibid.). Poi, l’atto si compie: non si riesce a “percepire più il confine della pelle” tra il ragazzo e il suo avatar (Ibid.).

Questa scena è in collegamento visivo con un’altra scena: il già citato Padre Saverio, attraverso degli schermi, osserva quanto accade a Valentino mentre egli stesso partecipa a un altro rituale estremo della discoteca:

Quello [Padre Saverio] che stava sull’altro [schermo] aveva quasi provato a sorridergli, prima che, rialzandogli la testa per i capelli, l’uomo di cuoio alle sue spalle gli tagliasse la

gola (Ibid., 541).

Nel finale del romanzo, molto più avanti di tale scena, si svela la sorte di coloro che muoiono nella discoteca: i cadaveri vengono lavorati, al fine di farli assomigliare agli avatar dei 'più capaci', che riescono a superare tutti i livelli di *Glorified Persons* (Ibid., 589). Il soggetto si fonde con l'oggetto desiderato per diventare egli stesso un oggetto.

A questo punto, è utile introdurre le teorie di Martin Heidegger per ricostruire la modalità esistenziale che Valentino dovrebbe rappresentare: il filosofo definì l'esserci, cioè l'essere umano, come colui che "si è [...] già via via progettato e, finché è, è progettante" (Heidegger 2011, 210)⁷. L'essere umano nasce in uno specifico paese, in una specifica famiglia, parla il linguaggio che impara nei suoi primi anni di vita, viene influenzato dalle condizioni materiali, sociali e culturali in cui si forma: insomma, appartiene a un contesto specifico che lo 'proietta'. Allo stesso tempo, però, l'uomo può comunque immaginare dei possibili esiti per la propria esistenza, 'progettandosi'. Ritornando a *Dai cancelli d'acciaio*, si può dire che il giocatore di *Glorified Persons* viene privato del suo essere 'proiettante' per divenire un mero essere 'proiettato'. Tale traduzione di *Essere e tempo* è particolarmente felice per analizzare il testo di Frasca: Valentino, desideroso di ritrovare la perduta armonia, 'proietta' davanti a sé una certa immagine del suo corpo. *Glorified Persons*, grazie alla sua tecnologia, trasforma questa proiezione immaginaria in una reale. Ciononostante, il dispositivo del gioco rovescia tale desiderio: non sarà più Valentino a proiettare la versione di sé perfetta, ma sarà Valentino stesso a essere proiettato dal gioco. Egli crede soltanto di controllare i fasci di luce della sua proiezione, ma in realtà è il suo corpo a subire le proiezioni del gioco. Valentino viene ingannato: non è un novello Pigmalione, poiché è il gioco a sfruttare e a modellare il suo corpo per i propri fini. Valentino è, riprendendo un'espressione utilizzata da Giovanni Solinas per indicare i clienti della discoteca, "un 'corpo enunciante' [...] che resta al

⁷ Il traduttore dell'edizione italiana di *Essere e tempo* ha usato la grafia "proiettante" e "proiettato" per mostrare il legame tra queste parole e il concetto di "progetto", fondamentale nella filosofia di Heidegger.

di sotto della dimensione del *logos* e che dunque non giudica né riorganizza concettualmente la realtà. Ma che rende conto delle impressioni sensibili trasmessegli dal mondo fisico entro il quale si trova situato” (Solinas 2014, 119). Il corpo di Valentino è soltanto una cassa di risonanza del volere del dispositivo videoludico.

Essere un puro ‘pro-jettato’ significa trasformarsi in un prodotto, come una sorta di resto o addirittura di scarto del volere del dispositivo videoludico. In sostanza, il giocatore diventa un ‘giocattolo’ e, di fatto, il corpo del giocatore viene trasformato in un avatar di carne che a sua volta diventerà oggetto sessuale di un futuro giocatore e fonte di godimento visivo per un futuro ospite della discoteca. L’individuo che esaurisce la sua funzione di consumatore si trasforma in merce: mutano i ruoli, ma la logica mercantile non viene mai meno. La storia di Valentino, con la sua morte finale, svela la presenza del duello che, secondo René Girard, si nasconde dietro ogni scambio economico: “Ci si scambiano dei beni per non scambiarsi dei colpi, e tuttavia nello scambio di beni permane il ricordo dello scambio di colpi” (Girard 2008, 104). E la moneta, aggiunge, è per l’appunto il mezzo che serve a rendere lo scambio quanto più equo possibile, per evitare ogni tipo di divario e quindi di controversia. Alla luce di ciò, Girard riconosce nella velocità degli scambi contemporanei un possibile pericolo (Cfr. Ibid, 105-106): se il commercio è un duello, dilatare i tempi dello scambio significa rallentare ogni forma di ‘violenza’. Se gli scambi, al contrario, diventano frenetici come quelli dei giocatori di *Glorified Persons*, che con pochi clic possono spendere grandi quantità di denaro per i loro avatar, allora il duello nascosto riaffiora in superficie, ripristinando l’elemento ‘fatale’. Nel caso di *Glorified Persons*, velocizzare il processo dello scambio significa avvicinarsi sempre di più alla fine del gioco. Ma finire troppo velocemente il gioco significherebbe, per la piattaforma, diventare dei pessimi clienti: di fatto, il gioco guadagna dall’affanno di chi non riesce ad andare avanti. Pertanto, il ‘bravo’ giocatore viene eliminato perché non è più utile allo scambio: una volta ucciso e trasformato in un avatar di carne, Valentino ritorna nel processo dello scambio e il gioco può continuare a guadagnare. La passività richiesta dal videogioco per superare i livelli si spiega così: se lo scambio è un duello, porre come condizione dello stesso l’essere passivi significa mettersi

sin da subito in una posizione di forza. *Glorified Persons* è un meccanismo infernale, nonostante la sua grafica paradisiaca, perché nel momento in cui instaura lo scambio/duello con l'utente ne sancisce, da 'contratto', anche la sconfitta.

Approfondendo ancora di più questo aspetto, è utile notare che Riccardo Donati, nella scena dello sgozzamento di Valentino, riconosce una rappresentazione della generazione dei padri (il 'padre spirituale' non è nient'altro che la rappresentazione della figura del padre intesa come 'guida') che sacrifica quella dei figli per il proprio godimento (Donati 2018). Trasformare i figli in giocattoli significa mercificare il futuro che è in loro: come un novello Crono, il padre divora il figlio per potersi nutrire del futuro che fiorisce nella gioventù, al fine di dilatare il proprio tempo. Così *Glorified Persons* divora i suoi utenti migliori al fine di perpetrare il gioco e quindi lo scambio.

Glorified Persons e la discoteca *Il Cielo della Luna* fanno parte della stessa azienda di intrattenimento: lo scopo di tale struttura viene dichiarato alla fine del romanzo da Gerardo Quagliarone, capo della sicurezza della discoteca ed ex-agente del SISMI (Frasca 2011, 567):

Ma il Cielo della Luna, amico mio, non è il male, è il suo antidoto. Quelli come me [...] lavorano per tenere quanto più liscia possibile la superficie [...]. Volete sesso? Eccolo qui, e tirate fuori i soldi. Desiderate soffrire, godere, spiare? Accomodatevi alla cassa. Vi piace solo guardare? Benvenuto, e mano al portafoglio. Aspirate al sommo sacrificio, che è rendersi degni del proprio pensiero? Per la cifra giusta, vi aiuteremo a farlo. Arrivano, si sfogano, e quelli che se ne possono andare, se ne vanno. E noi, che avremmo potuto aspirare a incarichi di prestigio, e che tanto ci siamo prodigati per il bene del nostro Paese, ci pieghiamo, e per la pace di tutti, a non essere nient'altro che i gestori di un luna park. Ah, dottore, bisogna difendere la società a qualsiasi prezzo, e non per noi, per quelli che verranno dopo di noi (Ibid., 577).

In questo passaggio appare una costante che condiziona ogni gesto o volontà: l'atto del pagamento. Pertanto, ora, si può capire di cosa è metafora l'intreccio di *Glorified Persons*: il dispositivo tecnologico, nato per soddisfare un desiderio dell'individuo, una volta acquistato, si innesta nella capacità

stessa dell'individuo di desiderare. Quello che doveva essere un mezzo per raggiungere l'oggetto, si trasforma in una sorta di cyber-organo che modifica la capacità del soggetto di desiderare. Se nel triangolo del desiderio il soggetto, il mediatore e l'oggetto sono delle variabili, il dispositivo impone un quarto elemento costante: qualsiasi sia la relazione, la soddisfazione può essere ottenuta soltanto tramite l'uso del denaro. La metafora del luna park è esplicativa in tal senso: il parco di divertimenti è un luogo dove si vendono esperienze, trasformando la vita stessa in qualcosa che può essere prefabbricato e venduto. Valentino, d'altronde, proiettandosi nel videogioco, non fa nient'altro che 'acquistare' un'esperienza videoludica che si sostituisce a quella diretta che ogni essere umano può vivere di per sé, senza la necessità di qualche intermediario. *Glorified Persons* impone la sua presenza, non si può vivere senza di esso, come ricorda il passo che ha aperto la descrizione del videogioco in questo articolo: "Non si torna indietro dopo *Glorified Persons* non ti piace più niente" (Ibid., 272).

Inoltre, il luna park vende tranci di esperienza fatti e finiti: se prendiamo ad esempio l'ottovolante, esso propone percorsi e velocità fuori norma, ma in un lasso di tempo ben preciso. Infatti, se la durata di un giro sull'ottovolante fosse completamente aleatoria, un'esperienza pensata per il divertimento si trasformerebbe in qualcosa di terrificante. Il piacere del luna park, quindi, risiede nel controllo dell'esperienza fuori norma, inscritta in percorsi, modalità e tempi calcolati fin nei minimi dettagli. Il gioco a livelli segue la stessa idea: esso divide l'esperienza in blocchi definiti. Di fatto, nonostante lo spaesamento iniziale, ogni giocatore sa che c'è una strategia precisa di gioco che, una volta scoperta, permetterà la fine del livello. Il gioco dona il piacere della quiete: per quanto un livello possa essere difficile, esiste sempre un meccanismo risolutivo. E per controllare i tempi di risoluzione del livello, basta semplicemente pagare. Ad esempio, nel secondo livello, le prove sono così difficili tanto da costringere i giocatori ad acquistare degli aiuti:

Il secondo livello di *Glorified Persons* prevedeva dunque l'uso del microfono, e la capacità fulminea di rispondere a improvvise domande [...]. Le domande [...] sarebbero diventate così complesse che alle brutte era di gran lunga più utile comprare le risposte [...]. E non

pochi giocatori, fra i pochissimi che giungevano al livello degli Excisemen, erano disposti letteralmente a svenarsi nella speranza di giungere a quell'ultima sala dove si diceva sarebbe infine risuonata la domanda delle domande (Ibid., 283).

Alla luce di ciò, si può dire che il denaro è il mezzo che permette di governare i tempi di ottenimento dell'oggetto del desiderio. Tutto questo tranquillizza, perché erode il dubbio che coglie colui che desidera, che non sa quanto tempo è necessario per raggiungere la propria meta.

La vita così intesa si trasforma in una serie di scambi: il denaro permette il passaggio dall'insoddisfazione alla soddisfazione. L'alternanza tra mancanza e presenza dona uno schema ritmico al tempo e il denaro è ciò che permette l'esistenza stessa di questo ritmo. Altrimenti, questo sembra dire *Dai cancelli d'acciaio*, senza denaro si resterebbe rinchiusi nell'indefinita attesa della soddisfazione e della stabilità. Ma, allo stesso tempo, se gli scambi diventano troppi e l'utente si avvicina al momento della sua massima soddisfazione (nel caso in questione la fine del gioco), allora è necessario neutralizzare colui che è troppo capace: di fatto, tale sistema si nutre dell'insoddisfazione e, di conseguenza, gli abili diventano un pericolo per i guadagni.

7. Conclusioni

La relazione esclusiva instaurata dal dispositivo della solitudine di *Glorified Persons* crea un'ipernicchia che, successivamente, si mostra per quello che è: una simbiosi tra individuo e dispositivo tecnologico. Tale simbiosi altera il triangolo del desiderio trasformando il soggetto in assoggettato: non è più il gioco a essere mezzo del soggetto, ma il soggetto mezzo del gioco. È “il trionfo dell'*oikonomia*, cioè di una pura attività di governo che non mira ad altro che alla propria riproduzione” (Agamben 2006, 32). Non importa ciò che si è, l'importante è che si partecipi al gioco del mercato per poter continuare a essere. Si assiste, per restare nella metafora del giocattolo, a una *barbificazione* dell'individuo: il soggetto contemporaneo viene trasformato in un corpo/manichino che, in maniera intercambiabile, può indossare svariati

‘abiti’: quindi, da ‘singolo’, diventa, come la *Barbie*, un “formidabile plurale, un multiplo assoluto” (Stoichita 2006, 233). Il meccanismo dell’avatar non è nient’altro che questo proiettarsi dell’individuo su di un corpo interamente plasmabile, in cui la carne stessa diventa abito.

Glorified Persons, in maniera perversa, propone una soluzione all’indecidibilità della crisi contemporanea: il soggetto viene assoggettato a una scelta continua, dove a contare non è più la scelta presa (poiché ogni cosa è indifferente), ma il mezzo per compiere la scelta (il denaro). Il giocatore si trasforma in giocattolo, cioè in figura che permette il gioco: egli conta in quanto realizzatore dello scambio, invertendo i rapporti di causa ed effetto, poiché non è più lo scambio a essere utile per il soggetto, ma è il soggetto che serve allo scambio. Inoltre, non importa che il soggetto sia qualcosa (un individuo con determinate caratteristiche), ma semplicemente che sia. Per questo, l’indifferenza generazionale: si ha bisogno di nuovi individui, non di nuove modalità dell’esistenza. L’importante è che la struttura sopravviva, quindi il sopraggiungere di nuove idee o visioni del mondo, evento che contraddistingue l’apparire di una nuova generazione, viene mal visto, perché potrebbe mettere in crisi la struttura stessa. D’altronde, lo si è visto con le parole di Quagliarone: “bisogna difendere la società a qualsiasi prezzo”, soprattutto a discapito del nuovo, che si deve limitare a ereditare il vecchio senza apportare modifiche.

In conclusione, sono illuminanti le parole di Regina, la direttrice della discoteca:

Dobbiamo insegnare loro [...] l’unica virtù che fa la grandezza di un paese democratico come il nostro, la mansuetudine. No, non crediate che dobbiamo creare degli automi, ma delle persone responsabili che sappiano accettare di buon grado, che dico, che siano capaci di volere fortemente il bene di tutti attraverso il proprio sacrificio. Esercitare la forza su chi recalcitra è stato tipico dei sistemi totalitari che fortunatamente sono scomparsi nel secolo scorso, con tutti gli altri orrori che lo hanno attraversato. Preparare invece le volontà al libero incontro con un volere più alto, con una forza più giusta nel ripartire le risorse che sono nel mondo, beh questo è il nostro compito di rappresentanti consapevoli della società civile. Alla fin fine, ciò che offriamo loro è esattamente la possibilità di uscire dall’ombra, per divenire finalmente un corpo nel mondo (Ibid., 427-428).

Il soggetto deve diventare un corpo nel mondo, proprio come un giocattolo o una marionetta, mosso dalla volontà del dispositivo, a sua volta espressione del “volere più alto”. Il dispositivo, come una cellula cancerogena, altera il processo del desiderio: ciononostante, il soggetto non riesce a percepire la variazione e crede di star vivendo il proprio desiderio.

Il concetto di crisi rappresentato da *Dai cancelli d'acciaio* pone un individuo di fronte a numerose scelte, che egli può prendere. Il problema è che, nonostante prenda tali scelte, egli non avanza: l'uomo non resta fermo di fronte al momento cruciale, ma corre sul posto come costretto a vivere su di un *tapis roulant*. L'individuo non vive tanto la perdita della capacità d'azione, ma l'inefficacia del suo agire: il suo movimento è un mero consumare energie che corrisponde a un accumulo di denaro per chi detiene il controllo sui dispositivi di potere. In più, se dimostra particolari capacità che gli permettono di ‘scendere’ dalla macchina, egli viene ‘neutralizzato’, poiché non più utile al sistema del guadagno.

Bibliografia

- Agamben, Giorgio. 2006. *Che cos'è un dispositivo?* Roma: Nottetempo.
- Baudrillard, Jean. 1995. *Le crime parfait*. Parigi: Galilée.
- Bernini, Marco; Caracciolo, Marco. 2013. *Letteratura e scienze cognitive*. Roma: Carocci.
- Bodei, Remo. 2013. *Immaginare altre vite*. Milano: Feltrinelli.
- Bondi, Fabrizio. 2018. “«E Didimo Giuda disse». Tema e funzione del tradimento in *Dai cancelli d'acciaio* di Gabriele Frasca”. In *Ti do la mia parola*, a cura di Serena Pezzini e Alessandro Benassi, 155-182. Roma: Edizioni di Storia e Letteratura.
- D'Alessandro, Jaime. 2007. “Nuovo World of Warcraft è il più giocato al mondo”. *La Repubblica*.
https://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiochi/wolrd-giocato-mondo/wolrd-giocato-mondo.html?ref=search.
Ultimo accesso 13 Settembre 2019.

- Dardot, Pierre, e Laval, Christian. 2009. *La nouvelle raison du monde*. Parigi: La Découverte 2010.
- De Carolis, Massimo. 2008. *Il paradosso antropologico*. Macerata: Quodlibet 2018.
- Donati, Riccardo. 2018. “Nel sonno degli schermi. Pornografia, spiazione, glorificazione in *Dai cancelli d'acciaio* di Gabriele Frasca”. *Arabeschi*, n. 12. <http://www.arabeschi.it/nel-sonno-degli-schermi-pornografia-espiazione-glorificazione-in-dai-cancelli-dacciaio-di-gabriele-frasca/>.
Ultimo accesso 23 Marzo 2019.
- Frasca, Gabriele. 2011. *Dai cancelli d'acciaio*. Roma: Luca Sossella Editore.
- Freud, Sigmund. 2014. “Introduzione al narcisismo”. In *La teoria psicoanalitica*. A cura di Cesare Luigi Musatti, 55-90. Torino: Bollati-Boringhieri.
- Id. 2014. “Al di là del principio di piacere”. In *La teoria psicoanalitica*. A cura di Cesare Luigi Musatti, 211-277. Torino: Bollati-Boringhieri.
- Giglioli, Daniele. 2015. *Stato di minorità*. Roma-Bari: Laterza.
- Girard, René. 2008. *Portando Clausewitz all'estremo*. A cura di Giuseppe Fornari. Milano: Adelphi.
- Id. 2009. *Menzogna romantica e verità romanzesca*. Tradotto da Leonardo Verdi Vighetti. Milano: Bompiani.
- Heidegger, Martin. 2011. *Essere e tempo*. Tradotto da Alfredo Marini. Milano: Mondadori.
- Koselleck, Reinhart. 2012. *Crisi*. Tradotto da Gennaro Imbriani e Silvia Rodeschini. Verona: Ombrecorte.
- Le Breton, David. 2015. *L'Adieu au corps*. Parigi: Editions Métailié.
- Lipovetsky, Gilles. 1983. *L'ère du vide*. Parigi: Gallimard 2015.
- Lyotard, Jean-François. 2014. *La condizione postmoderna*. Tradotto da Carlo Formenti. Milano: Feltrinelli.
- Magatti, Mauro. 2009. *Libertà immaginaria*. Milano: Feltrinelli.
- Matt, Luigi. n.d. “Un romanzo poco rassicurante: *Dai cancelli d'acciaio* di Gabriele Frasca”. *Treccani*.
http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_114.html. Ultimo accesso 18 Marzo 2019.
- Mattei, Paul. 2011. *Le christianisme antique de Jésus à Constantin*. Parigi: Armand Colin.

- McLuhan, Marshall. 1977. *Gli strumenti del comunicare*. Tradotto da Ettore Capriolo. Milano: Garzanti.
- Orléan, André. 2011. *L'empire de la valeur*. Parigi: Seuil.
- Recalcati, Massimo. 2010. *L'uomo senza inconscio*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Revault d'Allones, Myriam. 2012. *La crise sans fin*. Parigi: Seuil 2016.
- Ricœur, Paul. 1983. *Temps et récit 1. L'intrigue et le récit historique*. Parigi : Seuil 1991.
- Sen, Amartya. 2002. *Etica ed economia*. Tradotto da Salvatore Maddaloni. Roma-Bari: Laterza.
- Solinas, Giovanni. 2014. "Evento e serie in *Dai cancelli d'acciaio* di Gabriele Frasca". *Quaderni del '900*, n. 14, 115-126.
- Stoichita, Victor. 2006. *L'effetto Pigmaliione*. Tradotto da Aurelio Pino. Milano: il Saggiatore.
- Tisseron, Serge. 2012. *Rêver, fantasmer, virtualiser*. Parigi: Dunod.