

CHIARA MAZZA

## INFINITE JEST E L'(IN)TRATTENIMENTO

Ammazzare la noia è il nostro solo mestiere. Quindi se volete la verità andate da Dio, andate dal vostro guru, andate dentro voi stessi, amici, perché quello è l'unico posto dove troverete mai la verità vera. Sapete, da noi non potrete ottenere mai la verità: vi diremo tutto quello che volete sentire mentendo senza vergogna, noi vi diremo che, [...] per quanto si trovi nei guai il nostro eroe, non temete – guardate l'orologio – alla fine dell'ora l'eroe vince, vi diremo qualsiasi cazzata vogliate sentire. Noi commerciamo illusioni, niente di tutto questo è vero, ma voi tutti ve ne state seduti là, giorno dopo giorno [...]¹

C'è qualcosa di particolare che accade ogni qual volta un semplice spettatore o, meglio, *homo videns*², si ritrova seduto sul proprio divano di casa a guardare un flusso ininterrotto di onde elettromagnetiche racchiuse dentro un piccolo o grande schermo televisivo: egli sceglie ciò che lo accompagnerà e imbrigherà per l'intera serata, seleziona il proprio *intrattenimento*. In *Infinite Jest*, uno dei romanzi più importanti degli ultimi decenni, un *must* per cogliere un quadro particolare del “sentimento del tempo” che ha investito l'uomo nella seconda metà del Novecento, David Foster Wallace plasma un affresco della società contemporanea dell'intrattenimento, dei suoi vizi, problemi, dipendenze, distrazioni, manie, autodistruzioni, classifiche e agonismo; è un mondo calato in un tempo che non è più scandito dal calendario gregoriano, dal momento che, governato dalle multinazionali, ormai è ridotto ad essere un tempo *sponsorizzato*. Così come cambia il tempo, cambia anche il modo in cui la società programma quello che deve essere il suo quotidiano intrattenimento assunto in piccole e frequenti dosi sotto forma di cartucce da inserire nei cosiddetti *teleputer*, permettendo allo spettatore di calarsi totalmente in minuti di visione di programmi o brevi film privi di pubblicità. A differenza dei “nostalgici” anni in cui, attraverso la televisione via cavo, gli spettatori si lasciavano passivamente ipnotizzare dai

¹ S. LUMET (dir.), P. CHAYEFKY (script), *Network* (ed. it. *Quinto potere*), USA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1976.

² Cfr. GIOVANNI SARTORI, *Homo videns. Televisione e post-pensiero*, Roma-Bari, Laterza, 2003.

programmi offerti dalle reti trasmettenti, adesso invece è l'individuo a scegliere cosa guardare. Fatto curioso a cui prestare attenzione, che prescinde dal mondo wallaciano, ma che in un certo senso lo coinvolge indirettamente, è il duplice significato del termine *intrattenimento*. Se da un lato, infatti, il primo significato presentato è: «Trattenere una o più persone facendo o dicendo cose piacevoli, che interessino e dilettono», e qui sembrerebbe entrare in gioco il fine “ufficiale” del meccanismo; d'altro canto bisogna tenere d'occhio, forse in maniera più accurata, il secondo significato del termine: «Anticamente il verbo significò anche trattenere presso di sé, conservare, mantenere, e in taluna di queste accezioni è ancora oggi usato»<sup>3</sup>. Perché sembra stuzzicare così tanto l'attenzione tale sfumatura di significato? Perché in realtà Wallace, in *Infinite Jest*, ergendo una cartuccia filmica a oggetto-feticcio che aleggia come un fantasma in diverse situazioni tra i personaggi, sembra voler denunciare le dinamiche alla base della società contemporanea, il folle piacere per l'intrattenimento nelle vite degli individui e l'irritamento psicofisico che comporta la quantità di ore trascorse imbrigliati e trattenuti davanti agli apparecchi televisivi. D'altro canto, è importante ribadire che l'analisi elaborata dal geniale autore americano, non si innalza mai ad atteggiamento intellettualoide di chi denigrando, si esula dal gregge sempre più dipendente da questo fenomeno, ma anzi se ne riconosce egli stesso vittima. Inconsciamente, ogni spettatore sa che il processo attualizzato dalla macchina dell'intrattenimento, a causa del quale l'individuo trasformandosi da *homo sapiens* a *homo videns* tende a privilegiare l'immagine alla parola<sup>4</sup>, ha coinvolto molte dinamiche che hanno influenzato i suoi gusti, relazioni sociali e hanno provocato anche una sua più alienante chiusura nei confronti del mondo esterno. Secondo lo stesso Wallace, catturando l'attenzione e i desideri dei suoi spettatori, la televisione riesce a rendere le persone molto più isolate: sempre più individui solipsistici<sup>5</sup>.

Nella sua opera-mosaico, l'autore sembra intessere una complessa e intelaiata denuncia sociale ai falsi miti, a quella ricerca del raggiungimento del Piacere che sembra, a questo punto, essere stato messo nelle mani di alcune particolari società, tra cui la InterLace Corp., che gestiscono il traffico del piacere televisivo, vendendo sessioni di piacere e intrattenimento confezionate in cartucce. Il *samizdat*, così chiamato dai servizi segreti, è Piacere puro che crea dipendenza, è una cartuccia con una faccina sorridente disegnata sull'astuccio nero, o meglio fondamentalmente una droga assunta unicamente ponendosi dinanzi ad un piccolo schermo; è un esperimento creato da uno studioso di lenti e cineasta, James Incandenza, che ha dato vita ad un progetto che fa liberare, nelle cellule del cervello

<sup>3</sup> Cfr. Treccani, s.v. *intrattenere*, 1-2, <<https://www.treccani.it/vocabolario/intrattenere>>, url consultato il 15 luglio 2022.

<sup>4</sup> Cfr. G. SARTORI, *Homo videns*, cit.

<sup>5</sup> Cfr. DAVID FOSTER WALLACE, *E unibus pluram*, in ID., *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, Roma, minimum fax, 2018.

dei fortunati/sfortunati spettatori, una sensazione di catatonia, colpendo l'occhio e il suo interno. Lo spettatore della cartuccia di *Infinite Jest* non riesce a staccare gli occhi dallo schermo, non riesce a fare altro che guardare quelle immagini che si susseguono in un *continuum* piacevolmente asfissiante, che irretisce i sensi e non riesce a far sì che i suoi spettatori ritornino alla condizione di equilibrio iniziale: *Infinite Jest* è ripetizione infinita di uno scherzo, di un godimento che annulla tutte le facoltà mentali e può portare i suoi spettatori al punto apicale del pathos, ovvero assenza mentale totale o morte:

[...] Tutte queste persone [che hanno visto la cartuccia] ora sono in ospedali psichiatrici. Sono docili e continenti ma completamente vuoti, come se fossero regrediti a uno stato cerebrale rettileo. [...] I significati della vita di queste persone erano collassati verso un punto focale così piccolo che nessun'altra attività o rapporto poteva attirare la loro attenzione. Secondo un medico del Cdc le loro energie mentali/spirituali ora erano pari più o meno a quelle di una tarma.<sup>6</sup>

L'Intrattenimento (altra nomenclatura utilizzata per indicare la cartuccia) è un oggetto pericoloso, infatti chi vi si imbatte, non riuscendo a resistere alla tentazione di visionarlo, non possiede più la capacità di concepire qual è la realtà dei fatti, non riesce più ad avere consapevolezza di sé, poiché viene intrappolato nella rete di compiacenza e libertà da ogni remora; pertanto vi possono essere solo ipotesi di effetti formulate dai diversi personaggi nel corso della narrazione:

La teoria personale di Tom Flatto è che il fascino abbia qualcosa a che fare con la densità. Il bisogno compulsivo della visione. La teoria consiste nel fatto che con una pièce olografica veramente sofisticata si arriva alla densità neurale di un vero e proprio spettacolo teatrale senza perdere il realismo selettivo dello schermo-visore. Che la densità e il realismo siano troppo potenti, insieme.<sup>7</sup>

Il *samizdat* è un'arma molto delicata che, se caduta nelle mani sbagliate, può essere utilizzata come mezzo di minaccia e controllo delle masse, ed è appunto per questo che è necessario impossessarsene e bandirlo dal commercio almeno nella sua copia originale, cosicché almeno non vengano riprodotte ulteriori copie rispetto a quelle già esistenti, ovvero le *read-only*, riproducibili ma non duplicabili. Tutti gli effetti che si verificano nel momento in cui uno spettatore visiona la cartuccia di *Infinite Jest*, in verità, sono estremizzazioni di una realtà che storicamente è accaduta e accade sin dagli anni in cui il mezzo per eccellenza dell'intrattenimento, la televisione, ha fatto il suo ingresso nelle vite delle famiglie americane; essa colpisce cerebralmente chi la guarda, causa una sensazione di chiusura in sé dello spettatore che inizia a credere autentica la realtà trasmessa attraverso

<sup>6</sup> D. F. WALLACE, *Infinite Jest*, Torino, Einaudi, 2000, p. 657.

<sup>7</sup> Ivi, p.589.

uno schermo; tutte conseguenze molto simili a ciò che accade in un altro particolare universo, creato dal regista Cronenberg questa volta, nel film *Videodrome*, in cui lo spettatore teledipendente attraverso un canale omonimo, assistendo a forti scene di violenza (per le quali prova forte piacere), non sa che in realtà dentro di sé sta sviluppando un tumore al cervello, fonte di allucinazioni e alterazioni della percezione della realtà, le quali diventano sempre più reali e quindi più potenzialmente letali per i diversi telespettatori. Come in *Videodrome* viene toccato il culmine con l'elemento della morte, allo stesso modo, il *samizdat* porta con sé un forte messaggio "apocalittico" sempre votato ad un simile risultato finale, dal momento che la giovane protagonista della cartuccia, Joelle, in questa sede incarna la stessa essenza della Morte. Tuttavia non sembra essere la prima volta in cui è stato costruito un parallelismo di questo tipo tra immagine (fotogramma) e morte: lo stesso Roland Barthes, nel suo importantissimo saggio-studio sulla fotografia, ha espresso l'idea secondo cui il soggetto calato in un fotogramma, diventando «Tutto-Immagine», si ritrova a incarnare la morte in persona<sup>8</sup>, ovvero una situazione curiosamente simile a ciò che accade in *Infinite Jest*.

#### 1. UNA PROFONDA INDAGINE SOCIALE RACCHIUSA IN UNA CARTUCCIA

L'opera di Wallace si presenta come una dettagliata analisi socio-psicologica, dal momento che attraverso le numerose vite dei protagonisti è possibile ottenere un grande mosaico, un *opus vermiculatum* della società contemporanea, in cui un senso di smarrimento generale pervade le vite dei diversi personaggi-tessere dediti alle diverse attività e vite coronate da dipendenze (che siano di droghe o altre manie). «La vita è come il tennis: vince chi serve meglio»<sup>9</sup>, l'affissione dinanzi ad un cancello, quasi a fine opera, dopo più di mille pagine, sembra essere un riassunto lapidario e accurato di ciò che Wallace ci ha diluito dinanzi agli occhi attraverso la narrazione di decine e decine di vite umane intrecciate da un unico filo di seta: la lotta per la sopravvivenza in una società costruita sul piacere, dipendenze, immagini e apparenze. In generale, la televisione, le pubblicità e i programmi televisivi hanno ricoperto e ricoprono un ruolo portante nella vita degli esseri umani, infatti da momento di occasione di arricchimento e indottrinamento linguistico delle masse, hanno traslato il proprio interesse su tutto un altro piano: il puro piacere degli spettatori e riempimento volontario del loro tempo libero dinanzi ad uno schermo. È un sistema che si mostra cambiato soprattutto nel suo modo di essere assunto anche nel mondo wallaciano, dal momento che in un'intervista il giovane Orin Incandenza, uno dei figli del geniale cineasta, riferendosi alla società in cui è calato, parla di un intrattenimento televisivo che ormai non è più

<sup>8</sup> Cfr. ROLAND BARTHES, *La camera chiara*, Torino, Einaudi, 2003, pp. 92-93.

<sup>9</sup> D. F. WALLACE, *Infinite Jest*, cit., p. 1144.

quello di un tempo in cui l'uomo, non tenuto a scegliere, si lasciava passivamente andare al "cosa fa stasera in tv?", costretto ad "assumere" qualsiasi cosa venisse riprodotta; adesso invece è lui che decide le cartucce da guardare tra le molte in suo possesso (naturalmente sceglie già un qualcosa che è stato selezionato da qualcun altro che lo ha messo in commercio):

Può sembrare stupido. Mi mancano le pubblicità a volume più alto dei programmi. Mi mancano le frasi 'Ordinalo subito prima di mezzanotte' e 'Risparmia più del 50 per cento'. Mi manca quando dicevano che i programmi erano stati filmati in studio davanti a un pubblico vero. [...] Mi manca di prendere in giro le cose che amavo. [...] Mi mancano le repliche estive. Mi mancano le repliche infilate in fretta nei programmi per riempire gli intervalli degli scioperi degli scrittori o degli attori. Mi mancano Jeannie, Samantha, Sam e Diane, Gilligan, Hawkeye, Hazel, Jed e tutti gli altri onnipotenti mostri della televisione. Capito? Mi manca vedere e rivedere sempre le stesse cose [...] non è la stessa cosa. La scelta, capisci. In un certo senso rovina tutto. Con la televisione eri obbligato alla ripetizione. La familiarità ti veniva inflitta. Ora è diverso.<sup>10</sup>

Il giovane sembra quasi denunciare di trovarsi in balia delle proprie scelte, della "libertà" che le multinazionali gli offrono, invocando invece una sorta di nostalgia di un individuo *eterodiretto* da strumenti e tecnologie esterne, di un sistema che lo controlli per poterlo indirizzare verso le decisioni da compiere<sup>11</sup>, e che gli permetta di essere placidamente gestito da «emozioni di predominio e controllo e superiorità»<sup>12</sup>.

A prevedere una sorta di estrema sensazione di nevrosi che invade la società di spettatori che, con un piccolo telecomando tra le mani, deve scegliere il programma giusto che la intrattenga, è un particolare racconto di Italo Calvino poco noto ai più, *L'ultimo canale*, in cui il protagonista è alla ricerca del Programma che generi in lui la sensazione di Piacere finale. Calvino riesce a traslare la mania dell'irretimento della mente ritraendo il disagio provato a causa della molteplice gamma di canali accessibili grazie ad un banale telecomando<sup>13</sup>. Di norma non si è soliti porre una particolare attenzione sul piccolo oggetto verticalmente rettangolare dotato di tasti che illudono l'uomo del controllo, ovvero ciò che in fin dei conti gli fa pensare di poter dare inizio e fine ad una sessione di intrattenimento *egodiretto* in qualsiasi momento lui voglia. Effettivamente qualcosa non va come dovrebbe. A non funzionare del tutto sono i "tasti" nella testa dell'uomo, gli stessi che portano il protagonista-narratore a raccontarci la sua esperienza di teledipendente, in particolar modo il suo attaccamento nei confronti di quell'oggetto-

<sup>10</sup> Ivi, p. 718.

<sup>11</sup> Cfr. UMBERTO ECO, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 2017, pp. 242-243.

<sup>12</sup> D. F. WALLACE, *Infinite Jest*, cit., p. 719.

<sup>13</sup> Cfr. ITALO CALVINO, *L'ultimo canale*, in ID., *Prima che tu dica «Pronto»*, Milano, Mondadori, 1993, pp. 294-302.

feticcio sul quale vengono traslati interi significati di senso, follia, memoria, illusioni e simbolismo<sup>14</sup>. L'uomo è continuamente preso da una sorta di dipendenza dallo *zapping*, per cui pensa che dietro tutta quella caterva di canali inutili si nasconde Il Programma, ma dovrà accorgersi ben presto che quella ricerca è solamente un mero miraggio, dal momento che quel canale o quella trasmissione ricercata, non esiste: è un'illusione fabbricata dalla sua mente che, nella sua mania di controllo di potere, deve immaginare un punto apicale delle cose e brama la necessità di trovarle. Una sorta di impossibile *desiderio del desiderio*.

Sulla stessa linea sociologica di analisi del piacere e coronamento del desiderio, il mondo di *Infinite Jest* è permeato dal fenomeno dell'intrattenimento popolare anche in un'altra declinazione, il tennis ad esempio, sport praticato in maniera serissima dagli allievi dell'ETA che si allenano ogni giorno, succubi del famelico mito della competizione, messi sotto continua pressione dalla società dell'accademia per tenere alto il loro punteggio nelle diverse classifiche e per poter ambire in particolar modo al tanto agognato Show, dove alcuni selezionati ragazzi prodigio riescono ad arrivare raggiungendo risultati incredibili incrementando, partita dopo partita, il loro punteggio, in una condizione in cui vige la legge *homo homini lupus*. Ogni atleta punta al cosiddetto Show. Di cosa si tratta? È una sorta di mitofantasma che aleggia nell'aria durante tutto il corso del romanzo, consiste in Tour, viaggi, premi, sponsorizzazioni, ingaggi, promozioni... insomma tutto ciò che conduce il giovane prodigio sulla strada della Fama. Sembra quasi poter essere un elemento collegabile al famosissimo fenomeno del divismo di cui parla molto bene Roland Barthes quando descrive la figura di Greta Garbo in rapporto col pubblico e al suo doversi sempre presentare al meglio<sup>15</sup>; allo stesso modo i ragazzi in cima alla classifica che hanno diritto allo Show, diventano vere star, iniziano ad avere propri video e foto sulle riviste, si inizia a creare intorno a loro una patina di effimera celebrità che deve sempre potersi mostrare al massimo della sua forma e capacità di intrattenere il pubblico donando loro uno spettacolo di alto livello:

A volte quando guardo la tv mi dimentico la mia identità e mi sento improvvisamente l'eroina di una serie o la conduttrice di uno spettacolo. Guardo le mie foto sui giornali mentre scendo da una limousine. L'unica cosa che conta è diventare famosa. La gente mi guarda e mi adora! Io non invecchio mai, sono diventata immortale!<sup>16</sup>

Nel film di Carpenter *Essi vivono*, la dinamica votata all'idolatria di personaggi televisivi trova ampiamente espressione, ma c'è un dato di fatto generalmente ascrivibile all'interno di tutte le società: dietro un'immagine costruita da questa

<sup>14</sup> Cfr. MASSIMO FUSILLO, *Feticci*, Bologna, Il Mulino, 2012, pp. 16-17.

<sup>15</sup> Cfr. R. BARTHES, *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 63-64.

<sup>16</sup> J. CARPENTER (dir. & script), *They live* (ed. it. *Essi vivono*), USA, Alive Films-Larry Franco Productions, 1988.

perfetta macchina intrattenente, in cui l'uomo sembra essere totalmente immerso, in verità è racchiusa una realtà corredata da sfumature molto più fragili e deboli di individui che, dal momento che cercano di mostrarsi perfetti in una società di apparenze, in concreto mascherano vite disegnate da contorni ben più loschi, grigi, effimeri e destinati a perdersi nel tempo. In maniera illuminante, il sociologo Zygmunt Bauman ha sostenuto l'idea di una società calata sempre più all'interno di una «modernità liquida»<sup>17</sup>, in cui l'individuo non trova più stabilità e conforto nei legami affettivi. Wallace in maniera lapidaria giunge a una simile conclusione:

«Ciascuno di noi è nella catena alimentare dell'altro. Tutti. È uno sport individuale. Benvenuti al significato di individuale. Siamo tutti profondamente soli qui. È ciò che tutti abbiamo in comune, la solitudine».  
 «*E unibus pluram*»<sup>18</sup>.

Allo stesso modo, un elemento da notare è anche il fatto che l'intrattenimento punti all'effimero, alla fugacità del momento, non alla sua durata nel tempo: sembra infatti perennemente calato nel presente, non guarda al passato o al futuro, ma all'*hic et nunc*, a ciò che succede nell'eterno presente e che può essere riprodotto, registrato, montato e proiettato molteplici volte<sup>19</sup>. Wallace sembra aver anticipato di molto non soltanto un mondo fatto di piacere, dipendenze, multinazionali che gestiscono e si giocano il potere tra di loro, ma sembra anche aver compreso quanto una società, dedita completamente al meccanismo di ripetizione e di un'immagine perfettamente costruita di sé, non possa far altro che danneggiare gli individui che vivono al suo interno, poiché messi continuamente sotto stressante desiderio di apparire sempre perfetti. È come se vigesse, una sorta di principio di supremazia del meccanismo dell'immagine, una necessità di apparenza e spettacolarizzazione, in cui tutto può terminare e iniziare in maniera rapida: ciò che diventa virale è fugacità e mania dell'immagine di sé ai massimi livelli. Sarebbe necessario indossare degli occhiali da sole come fa George Nada nel film *Essi vivono* di Carpenter, sarebbe opportuno cercare di guardare ciò che viene quotidianamente somministrato e offerto agli occhi dell'individuo nella sua essenza e inquadralo con occhi critici e razionali, cercando di mantenere un giusto distacco dai prodotti offerti e venduti giorno dopo giorno dalla società dell'intrattenimento.

<sup>17</sup> Cfr. ZYGMUNT BAUMAN, *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza, 2011.

<sup>18</sup> D. F. WALLACE, *Infinite Jest*, cit., p. 133.

<sup>19</sup> Cfr. CARLO FRECCERO, *Televisione*, Torino, Bollati Boringhieri, 2013.

## 2. UN PIACERE DISTRUTTIVO CHE RENDE CIECHI

In un famoso discorso di Wallace intitolato *Questa è l'acqua* (inserito anche all'interno di *Infinite Jest*) è possibile riassumere questo senso di non percezione della realtà vera delle cose:

C'è un vecchio pesce saggio e baffuto che si avvicina nuotando a tre pesci giovani e fa: "Buongiorno, ragazzi, com'è l'acqua?" e nuota via; e i tre pesci giovani lo osservano allontanarsi e si guardano e fanno: "Che cazzo è l'acqua?" e nuotano via.<sup>20</sup>

Adesso, com'è possibile che i tre piccoli pesci non riescano a comprendere cosa sia l'acqua, pur vivendoci dentro? Wallace sembra voler dire, agli studenti della Kensington University *in primis*, e poi ai lettori di *Infinite Jest*, che gli uomini in generale, e i protagonisti del suo romanzo, sembrano proprio vivere all'interno dell'acqua di una grande boccia in cui, dal momento che sono calati in una realtà così lampante ai loro occhi o alle loro branchie (volendo mantenere il particolare paragone con i protagonisti del brevissimo racconto), non si accorgono, o forse fingono di non vedere che ciò che li circonda è una società che li tramortisce, spingendoli a non comprendere del tutto la realtà esterna, dal momento che, risultando a loro internamente familiare, li aliena non spronandoli ad evadere da quella boccia e ad aprirsi al confronto con ciò che si trova al di fuori di quel sistema-mondo. Cosa comporta tale situazione? Una sorta di cecità condivisa, o almeno una situazione che Wallace ormai vedeva lampante nella società americana dedita al vizio dell'intrattenimento, una situazione sociale che a questo punto fa sembrare il *samizdat* quasi una conseguenza del continuo desiderio dei telespettatori di essere intrattenuti; a questo punto non sembrerà più una cosa strana il fatto che chiunque si fermi a guardare quella fantomatica cartuccia, alla fine subisca lo stesso destino della faccina inebetita e catatonica rappresentata sull'astuccio, in maniera, questa volta, del tutto volontaria, poiché il desiderio parte sempre dallo spettatore che pigia il tasto di accensione del proprio dispositivo.

Durante il lungo procedere del romanzo, Wallace descrive, attraverso un particolare momento dialogico tra due personaggi, Marathe e Steeply, un esperimento messo a punto dai canadesi qualche decennio prima, che può essere un buon modo per comprendere in maniera approfondita cosa significhi quel desiderio impellente per il Piacere e soddisfazione patetica raggiunti 'orgasmicamente' (sembra essere un dato di fatto che la passione per un linguaggio particolare messa in atto da Wallace nelle sue opere colpisca sintomaticamente tutti i suoi lettori) dagli spettatori. Ebbene, l'esperimento compiuto dai canadesi su dei semplici

<sup>20</sup> D. F. WALLACE, *Infinite Jest*, cit., p. 533; cfr. ID., *Questa è l'acqua*, a cura di L. Briasco, trad. it. di G. Granato, Torino, Einaudi, 2009, p. 143.

topolini prevedeva l'impianto di elettrodi nei loro cervelli che, inducendo il rilascio di un'intensa sensazione di piacere indotto, permettesse ai piccoli esseri addirittura di giungere alla morte a causa del troppo piacere. Lo stesso Steeply tende a paragonare, pur nella loro diversità, la sensazione offerta dal *samizdat* a quella innestata nei piccoli cervelletti dei topi da laboratorio: una annulla tutti i sensi, mentre l'altra li ravviva, ma entrambe arrivano al conseguimento del piacere finale che distrugge il soggetto sottoposto all'esperimento. A tale risultato si giunge dal momento che, non casualmente, il terminale P nel cervello che rilascia gli stimoli del piacere, è contiguo al terminale che, se toccato, comporta dolore o addirittura conduce alla morte. Sulla stessa linea di lettura del testo, è possibile incontrare gradualmente anche diversi personaggi dell'opera che hanno visto gente disintegrata interiormente dall'intrattenimento e i suoi programmi televisivi, nei confronti dei quali, dapprima si prova una sorta di piacere innocuo che, dopo un po' di tempo, transita nel piacere ossessivo e dipendente per il materiale visto attraverso lo schermo, e per l'attaccamento ai personaggi famosi (un esempio eclatante di tale estremizzazione del feticismo-ossessione nei confronti di un personaggio famoso, è la canzone del rapper Eminem, *Stan*); allo stesso modo il padre di Steeply viene gradualmente disintegrato mentalmente dal programma televisivo M\*A\*S\*H\*, dal momento che cerca di identificarsi con i suoi paladini televisivi. L'intrattenimento gioca su ciò che può colpire lo spettatore, su ciò che egli desidera ardentemente, e gli permette di sentirsi migliorato rispetto alla sua banale vita di tutti i giorni. Infatti, in una famosa video-intervista del 2003<sup>21</sup>, l'intrattenimento viene, da Wallace, paragonato alle droghe, dal momento che entrambi permettono di scappare dai problemi di tutti i giorni e dalla propria vita; addirittura la televisione offre la possibilità di poterti far sentire chiunque tu voglia, anche vestire idealmente i panni dello stesso James Bond in qualche mirabolante avventura lontana dalla banalissima quotidianità del comune spettatore. Lo stesso autore americano dichiara alla giornalista che guarderebbe la tv per ore e ore a causa della sua forte sensazione di dipendenza sviluppata nel corso degli anni, ed è per questo che prova a limitare il dosaggio. Egli non sembra focalizzarsi sull'idea che l'intrattenimento in sé sia malvagio, ma secondo lui un modello di vita pensato per avere diritto di essere intrattenuto, non sembra essere molto promettente: è come se Wallace dichiarasse che sembra vigere ormai nell'intera società una forma di 'autismo' comune che porta all'irretimento completo di una massa sempre più desiderante.

<sup>21</sup> ID., intervista a cura della Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF), 2003, <<https://www.youtube.com/watch?v=iGLzWdT7vGc>>, url consultato il 15 luglio 2022.

## 3. SOGGETTI ATTIVI E SOGGETTI PASSIVI

Lo spettatore è inondato da un continuo flusso di immagini in cui si ritrova a prendere posto in un piccolo angolo, a guardare e basta, talvolta addirittura 'guarda guardare' gli altri, rendendosi elemento passivo dinanzi o ad uno schermo, ad alcune situazioni della vita, o talvolta anche davanti ad un obiettivo fotografico così come riporta Barthes ne *La camera chiara*. Così come l'uomo è immobile dinanzi alle immagini che scorrono sullo schermo televisivo, così Barthes descrive il rapporto tra un oggetto passivo e un soggetto attivo, tra i quali si instaura un particolare legame: da un lato il desiderio dello scatto perfetto, dall'altro quello di apparire al meglio all'interno dell'immagine. Come già ribadito, a vigere all'interno dell'universo dell'intrattenimento sono le inquietanti leggi della strategia del desiderio, e non è un caso che anche Umberto Eco, grande studioso di tali fenomeni sociologici, abbia messo in evidenza l'idea di una tv che cerca in tutti i modi di '(in)trattenere' lo spettatore, dicendogli: «io sono qui, io sono io, e io sono te»<sup>22</sup>. Sulla stessa linea di pensiero è necessario collocare anche la riflessione di Gabriele Frasca ne *La scimmia di Dio*, che occupandosi proprio di televisione, sostiene la tesi di un'umanità sempre più in relazione con una realtà dietro la quale se ne celano tante altre inesistenti, donando loro possibilità di concretizzarsi e far sì che l'uomo vi entri in contatto, risultando lui stesso vittima di una «scimmia di Dio», ossia un «principio mistificante che interpola le sue false creazioni nel latente mondo dell'autentico», e le sue spurie imitazioni, calate nel mondo apparente, sono relazionate ad additivi percettivi, ossia droghe e media<sup>23</sup>. La televisione dall'alto della sua smania di potere, disegnata anche sulla copertina del saggio di Frasca, sembra salutare lo spettatore attraverso lo schermo dicendo: «Greetings from in front of a tv set» su di una cartolina risalente agli anni Cinquanta raffigurante due donne rivolte verso l'osservatore. La prima figura di donna rappresentata è tagliata in volto e sembra guardare colui che la sta osservando, ossia colui che regge la cartolina stessa tra le mani, nel mondo reale; l'altra donna invece è sempre una figura tagliata, ma è racchiusa dentro una scatola di legno in cui sembra essere impegnata a cantare, pur guardando anche lei lo spettatore 'da casa' che sta assistendo allo spettacolo. È molto semplice la dinamica: c'è un 'guardare', un voyeurismo che sembra pervadere l'osservatore, dal momento che la prima donna nella tv guarda la spettatrice che a sua volta si gira a guardare l'osservatore che la sta fissando<sup>24</sup>. Sembra quasi di trovarsi in una situazione metadimensionale in cui ognuno voyeuristicamente guarda l'altro, anche se nella realtà dei fatti, alla donna dello schermo non può essere attribuita tale

<sup>22</sup> UMBERTO ECO, *Sette anni di desiderio*, Milano, Bompiani, 1983, p. 163.

<sup>23</sup> Cfr. GABRIELE FRASCA, *La scimmia di Dio. L'emozione della guerra mediale*, Milano, Costa&Nolan, 1996, pp. 24-25.

<sup>24</sup> Ivi, pp. 69-70.

pratica, dal momento che i soggetti/oggetti calati in un programma o in una dimensione televisiva sono consci del fatto che qualcuno li stia guardando e che proprio in virtù di questo devono regolare i propri comportamenti. La televisione non prevede un rapporto di reciprocità, ma di univocità, per cui lo spettatore guarda, mentre colui che è guardato nello schermo no, però sa di essere osservato, quindi non si tratta di puro voyeurismo, ma di un atipico sguardo sulle cose (esempi voyeuristici lampanti da richiamare sono assolutamente la situazione di James Stewart in *La finestra sul cortile* di Hitchcock e un mediometraggio del *Decalogo*, meno noto al grande pubblico, del grande regista polacco Kieślowski, nello specifico il numero sei). Insomma chi guarda è sempre una spia a metà.