

Chiarire con la riflessione Leggere la società contemporanea nelle serie tv

Francesco Galofaro

UNITO

Un oscuro riflettere: Black Mirror e l'aurora digitale

Claudia Attimonelli e Vincenzo Susca

Udine, Mimesis, 2020, p. 352, 22,00 €

Introduzione

A un certo punto del loro dotto libro su *Black Mirror* (dotto, ma dalla lettura estremamente scorrevole), Claudia Attimonelli e Vincenzo Susca citano una battuta tratta da un episodio della serie:

- Non tutto ciò che è falso è necessariamente una menzogna (p. 30)

Impossibile non attrarre l'attenzione di ogni adepto della disciplina che studia tutto ciò che può essere usato per mentire. La tesi degli autori è che la storia non dipenda e non derivi "dal soggetto narrante *maître de soi et possesseur de la nature* sfociato dalla tradizione umanistica" e che ne sia "anzi la sua definitiva contraddizione" (p. 29). La fantascienza distopica di *Black Mirror* mette in discussione la vita quotidiana rappresentandoci come vittime di una razionalità che si è rivolta contro l'uomo, il quale avrebbe trasceso i propri limiti. Il racconto persegue il proprio obiettivo tentando di sottoporre lo spettatore a uno shock, facendo emergere le sue paure perché riacquisti una qualche forma di consapevolezza. La razionalità in gioco è quella del sistema dei media, che collocano l'umano entro universi-scatolette i quali rinviano autoreferenzialmente l'uno all'altro sostituendosi alla realtà, dagli autori intesa, con Baudrillard, come un vissuto di esperienze i cui correlati sono una concatenazione di eventi. Il piacere che lo spettatore prova nel fruire della serie consisterebbe allora in una sorta di vendetta nichilista, nel constatare che quello stesso sistema che in passato lo ha sconfitto e assoggettato sta ora causando la propria rovina.

Alterità e alterazione

Gli autori considerano gli episodi della serie alla stregua di altrettanti "saggi", dedicati alle inquietudini del nostro presente: *big data*, intelligenza artificiale, *profiling*, tutto ciò che minaccia di annientare – anzi: che ha an-

nientato - l'autonomia dell'individuo (p. 49). Gli autori definiscono "inquietante" l'alterità rappresentata dalla serie televisiva (p. 45). Questo è piuttosto interessante: un cospicuo numero di studi fenomenologici concorda sul fatto che noi ci si definisca a partire dallo sguardo altrui. Il meccanismo descritto dagli autori per ottenere questo effetto è l'alterazione, che mira alla promiscuità tra gli estremi di opposizioni su cui si basa in genere la nostra categorizzazione del mondo: soggetto/oggetto, natura/cultura, spirito/materia (p. 50). Questa breve annotazione degli autori mi stimola a un'osservazione di carattere semiotico: si tratta in fondo di una semiotecnica, anche piuttosto semplice: scegliere un'opposizione astratta a piacere (relazione/termine; oggetto/processo) e, attraverso l'alterazione, ottenere un effetto straniante sul soggetto.

Preveggenza

È merito degli autori aver colto un aspetto di questa serie che – in epoca di reclusione da COVID - si sta rivelando drammaticamente attuale (pp. 52 - 53). Nel regno dello sharing, dei follower, dei fan, della geolocalizzazione, avviene una totale cessione dell'individuo, nella carne e nello spirito, a corpi che gli sono estranei. Quanti ne sono coinvolti paiono assecondare questo cedimento con cuoricini, like, smiley, sticker, Gif ed emoji entusiasti mentre subiscono le conseguenze in termini di riduzione della libertà personale, incremento vertiginoso dello stress, ansia e della sensazione d'impotenza.

Moralismo

Gli autori si soffermano sul legame tra alcuni episodi e la critica alla falsa felicità fornita da un sistema che non garantisce la perfetta libertà di tutti gli appartenenti alla comunità. Una critica che ha le proprie origini nel cristianesimo ed è in seguito reiterata da marxisti e postmarxisti, spiritualisti e perfino da una parte dei liberali. Forse, le serie televisive si sono fatte carico di una funzione socio-semiotica propria della letteratura moralistica.

Gli autori colgono i limiti di questo genere di critica, pur sempre figlia dell'industria culturale: in primo luogo, un certo manicheismo semplificato; in secondo luogo, riprendendo Umberto Eco, il fatto che il suo obiettivo sia la vita quotidiana della gente comune, mai l'élite al potere (p. 62). Tra le figure rappresentate nella serie "non appaiono sfumature possibili tra i personaggi irreggimentati, noiosi e zelanti – ingranaggi del sistema – e gli anonimi, i folli o i criminali, destinati a una brutta fine" (p. 66).

Assenza di critica

A parere di Attimonelli e Susca questa semplificazione estrema finisce per essere funzionale al sistema che rappresenta. L'autosacrificio volontario e gratuito dell'individualità alla profilazione dei media avviene sulla base di logiche affettive; il suo sfruttamento economico "ha luogo a un piano troppo distante dalla sfera del vissuto perché possa essere considerato centrale su quello sociologico, semiologico e psicologico" (p. 71). Black Mirror ignora questo livello ulteriore e insiste sul primo, sottolineandone le valenze sadomasochiste, privilegiando lo scambio affettivo e simbolico e occultando quello materiale. È un passo oltre la rappresentazione dell'alienazione dell'operaio di fabbrica: l'assoggettamento alla macchina è esteso oltre l'orario di produzione (p. 88).

Rappresentazione e realtà

Gli autori sostengono che la fine della distinzione tra *medium* e messaggio comporti anche quella tra medium e reale: nella prospettiva di *Black Mirror*, la nostra esperienza è ormai considerata autentica “solo nella misura in cui abbia un immediato riflesso mediatico, societale e connettivo” (p. 94). Ciò comporta l’assorbimento del soggetto in una cornice tecnologico-sociale: “La fenomenologia del nostro tempo non ammette né distanza, né distinzione tra i media e i soggetti, la tecnica e il vissuto, i dispositivi comunicativi e l’esistenza ordinaria” (p. 98). La paura del *fake*, che contraddistingue la nostra contemporaneità, è intesa da Attimonelli e Susca come paura di ciò che è più reale del reale. *Black Mirror* mette in scena il *panopticon* contemporaneo: realtà aumentata, intelligenza artificiale, algoritmi, reti sociali: “la definitiva perdita del sé nella sua più inquietante alterità.”

Tra logica e ontologia

Discussione della opposizione tra superficie e profondità. La superficie è luogo di iscrizione del senso. *Black Mirror* come luogo dello scambio con ciò che è al di là dello specchio e della sovversione. L’oscuro riflettere del titolo trae la propria giustificazione dal monitor nero, che diviene uno specchio parzialmente riflettente: una superficie che è luogo di iscrizione del senso e un luogo di scambio con ciò che si colloca “al di là dello specchio”. La logica di *Black Mirror* si riduce a una regola (pp. 111 - 112): ciò che accade sul piano logico si ripercuote su quello ontologico (e viceversa). Si tratta di una regola che, a parere degli autori, caratterizza il dispositivo filmico fin dai primordi (p. 121). Lo schermo nero che specchia abolisce la frontiera tra corpo e tecnologia che caratterizzava il cinema di Cronenberg, preservando tuttavia il problema del divenire che là era centrale (p. 129).

Distruggere *Black Mirror*

Nel saggio che chiude il volume (pp. 319 e ssg.) gli autori notano una tendenza delle ultime stagioni della serie: ultimato il disegno della gabbia tecnologica che ci rinchioda, gli episodi tendono a predicarne la distruzione. Il caso senz’altro più interessante è rappresentato dal film interattivo *Bandersnatch*, in cui lo spettatore-giocatore controlla le scelte (binarie) di un giovane programmatore di videogiochi degli anni ‘80, il cui lavoro si ispira a propria volta ai libri-gioco, un genere di letteratura per adolescenti in voga all’epoca.

Come notano gli autori, il gioco in sé si rivela ben poco gratificante – a chi scrive è parso un girare a vuoto. Di solito un gioco ha uno scopo preciso, che in questo caso non è ben chiaro: si direbbe che consista nella pura esplorazione delle varie possibilità offerte dalla trama, compreso l’inferire sadicamente sul disadattato adolescente pur di sfuggire alla noia della trama. La libertà del giocatore, così come quella del personaggio, è estremamente circoscritta. Un fenomeno che – mi permetto di notare – è tipico tanto dei libri-gioco quanto dei video-game. Come mi è capitato di scrivere in passato, la libertà di scelta del giocatore presuppone sempre un’istanza che decide quali scelte delegargli o non delegargli; se non vogliamo evocare lo spettro dell’autore, possiamo limitarci a identificare l’istanza di delega con il sistema di gioco. Del resto, questo è quanto dichiarato dal protagonista stesso in uno dei possibili finali: limitando le scelte del giocatore e trasformando la libertà in un mero effetto (di senso, aggiungerei) il protagonista riesce finalmente a contenere l’esplosione di trame e sotto-trame del libro-game nei 48kb di memoria del suo glorioso ZX Spectrum. Gli autori notano altresì un certo

spessore metanarrativo, per cui Netflix (il network che trasmette le ultime stagioni della serie) è rappresentata in vari modi nella trama ed è identificata come il sistema di costrizioni di cui sbarazzarsi – un paradossale invito a spegnere il tivucolor. L'unica nota a margine che mi sento di fare riguarda il fatto che i libri gioco, senza scomodare il tema delle nuove tecnologie, funzionavano esattamente nello stesso modo mettendo in scena la stessa nozione di libero arbitrio “a responsabilità limitata”, lo stesso spessore metanarrativo e, talvolta, perfino il medesimo girare a vuoto in un'esplorazione senza scopo (si vedano titoli come *La caverna del tempo*, *La città del terrore*). Questo accade perché il libro stesso è un oggetto tecnico; il problema del rapporto tra tecnica, soggettività e cultura è generale e certo non limitato ad una delle sue accidentali incarnazioni tecnologiche – si pensi alla galassia Gutenberg.

Discussione

Una prima osservazione è la seguente: Black Mirror appartiene al sottogenere delle serie antologiche, caratterizzate da episodi autoconclusivi in cui personaggi e ambientazioni mutano di continuo. Si richiama a una tradizione carica di glorie (*Alfred Hitchcock presenta; Ai confini della realtà*). Black Mirror l'aggiorna alle inquietudini contemporanee – specie quelle dell'americano medio – nell'epoca del digitale di massa. Gli autori in proposito usano il termine “tecnomagia”. Non so se approverebbero questo paragone, ma il controller della playstation ha preso il posto della spada magica delle fiabe, intesa come condizione di possibilità del soggetto. Di conseguenza, il giudizio degli autori si mantiene sul filo dell'ambivalenza: da un lato, a furia di decostruzioni, strizza l'occhio al godimento dello spettatore intellettuale; dall'altro non tace sulla schematicità e i cliché che francamente abbondano. Ad esempio, l'episodio *striking vipers* ricalca la commedia all'italiana anni '70, con tanto di lieto fine. L'episodio *Smithereens* mostra il potere tecnocratico, i vertici del social network in grado di profilare il rapitore, protagonista dell'episodio, prima ancora delle forze di polizia; ma fa dell'inventore/proprietario/dio del social network una vittima dello stesso sistema che ha creato, un idealista sconfitto dalle esigenze del mercato, costretto a passare dieci giorni in meditazione a guardarsi l'ombelico per affrancarsi, temporaneamente, dalla tecnologia che lo circonda ubiquitariamente. Dunque, i Jeff Bezos, i Mark Zuckerberg, gli Andy von Mauchenheim genannt Bechtolsheim non sono l'élite al potere, quanto piuttosto grigie vittime della disumanizzazione complessiva. Il che equivale a fare dell'amministratore delegato un lavoratore come un altro: una visione quantomeno assolutoria, che ipostatizza il sistema deresponsabilizzandone i rappresentanti. Sulla base di questo principio, nei campi di sterminio contemporanei non sarebbe possibile trarre una distinzione morale tra carnefici e internati, essendo questi e quelli meri furtivi di una funzione che assoggetta entrambi; che il sistema lavori a favore di alcuni e contro altri è un aspetto che nella serie televisiva si perde irrimediabilmente. In sostanza, se gli autori hanno ragione nel definire Black Mirror come una sorta di necrologio spettacolare del soggetto occidentale e del nostro umanesimo (p. 102), non sembra poi così banale aggiungere che tale necrologio ha una funzione ideologica; non indica alcuna prospettiva di cambiamento possibile e si limita a rimpiangere una modernità della quale, come mostrano gli autori, il nostro presente è l'esito inevitabile; in una parola, come tutti i necrologi, è *reazionario*. Prendiamo ad esempio *Rachel, Jack e Ashley Too*, un piacevole teen movie. Hanno ragione gli autori sul fatto che l'episodio ammette la possibilità di una redenzione, che implica altresì un ritorno alle origini (p. 313). A maggior ra-

gione mi sembra si possa parlare di una nostalgia *del tutto inoffensiva* che pervade Black Mirror.

Tutto ciò mi porta ad alcune considerazioni forse un po' generiche, che spero gli autori mi perdonino: mi è capitato tempo fa di vedere *High society*, un film prodotto guarda caso da Netflix. Il protagonista maschile, un filosofo della politica, dichiara:

Reprimere il desiderio è totalitarismo; darsi alla pazza gioia è liberismo; ma incoraggiare livelli accettabili di desiderio è responsabilità della società civile.

Naturalmente, si tratta di una caricatura del filosofo deleuziano, il quale diventa presto un nuovo guru del partito conservatore. È solo un esempio: non è raro al giorno d'oggi trovare nelle sceneggiature delle serie e perfino nei videogames parodie *nerdish* alle tesi più controverse del poststrutturalismo, del marxismo, dell'esistenzialismo ecc. È piuttosto chiaro come l'industria culturale USA recluti i propri scrittori tra gli studenti dei dipartimenti di *Cultural studies*. Da tempo non è più sorprendente ritrovare la filosofia nella cultura pop e di massa: solo alcuni studenti di comunicazione nostrani pensano di poter fare a meno di questo genere di modelli, che per qualche motivo ritengono non spendibili. Al contrario, i loro colleghi più brillanti sembrano molto richiesti dall'industria culturale, oltreoceano. In questo modo il capitalismo (ancora una volta) mostra di poter riassorbire ogni genere di critica politica e filosofica per trasformarla in intrattenimento. C'è quindi da chiedersi se il gusto dello spettatore di Black Mirror, che gli autori descrivono come la vendetta nichilista dell'intellettuale sconfitto di fronte alla rovina del sistema che ha trionfato, non corrisponda al sarcastico dispetto del rivoluzionario mancato, trasformato in sceneggiatore affamato e sottopagato dalle multinazionali del tempo libero.