

Black Mirror **Distopie del vedere**

di Daniela Panosetti

Dipartimento di Comunicazione di Bologna
daniela.panosetti@gmail.com

Abstract

Il saggio prende in considerazione il secondo episodio della miniserie Black Mirror (2011), prodotta da Charlie Brooker per la televisione inglese, attraverso un'analisi del rapporto complesso tra il particolare regime di visibilità che ne regola il mondo possibile e i regimi valoriali profondi assunti o rigettati dai soggetti. In particolare, si cercherà di mostrare come nell'evidente tentativo di rilettura contemporanea di alcuni topos ricorrenti nelle cosiddette narrazioni distopiche (e in particolare del loro archetipo moderno, il romanzo 1984 di George Orwell) il testo metta in scena una rappresentazione originale, per quanto declinata al futuro, dello scenario mediale attuale, problematizzandone diversi aspetti all'interno di un'unica, tendenzialmente disforica dimensione proiettiva: fenomeni in declino (la visione schermica come "somministrazione" up-down), emergenti (realtà aumentata) e dominanti (la "socialità virtuale" prevalente in tutte le declinazioni del web 2.0). Dall'effetto di senso globale prodotto dal discorso (e nello specifico dalle scene finali) emergono, in particolare, una serie di ribaltamenti e slittamenti dei topos distopici per altro verso richiamati: si passa infatti dall'ossessiva de-individualizzazione all'eccesso di personalizzazione, dalla dittatura del /dover essere visti/ a quella del /dover vedere/, dalla ricerca di realtà e verità a quella di autenticità, quest'ultima presentata come isotopia principale e vera architrave epistemica di tutta la narrazione.

Parole chiave

Schermo, distopia, realtà aumentata, regimi di visibilità, serie tv, science fiction

Sommario

1. Il lato oscuro dello schermo
2. "15 Million merits": una fiaba para-orwelliana
3. Realtà aumentata o deprivata?
4. Guerra all'autenticità
5. E finalmente chiudere gli occhi

Bibliografia

1. Il lato oscuro dello schermo

Black Mirror è una miniserie in tre puntate, andata in onda nel dicembre del 2011, scritta e ideata dallo sceneggiatore (ma anche comico graffiante e opinionista) Charlie Brooker. Già nel 2008, con la satira splatter di *Dead set*, l'autore aveva dato sfogo a un apologo piuttosto violento sulla civiltà dell'apparire.

A volte ammiccante rispetto ai fenomeni che si propone di condannare, a volte addirittura complice e connivente, il discorso critico di Brooker è comunque un esempio interessante di coraggio enunciativo, soprattutto se commisurato al genere testuale a cui è affidato – la fiction televisiva, pienamente *mainstream* – e al contesto di distribuzione e fruizione – *Channel Four*, emittente innovativa sì, ma comunque di tradizionale broadcasting.

Con queste premesse, nessuno stupore che per il pubblico inglese, stando ai commenti e alle critiche che hanno seguito la messa in onda, i tre episodi di *Black Mirror* siano stati (soprattutto il primo) un vero pugno nello stomaco. Ma per chi si interessa di testi e di meccanismi mediali la miniserie è soprattutto una interessante fonte di spunti analitici e riflessivi.

In estrema sintesi, da un punto di vista tematico e valoriale, la serie si presenta essenzialmente come una parabola contemporanea sul declino della “società dello spettacolo”. La connotazione disforica del potere “oscuro” dello schermo, evocato fin dal titolo, percorre con diversi accenti e figurativizzazioni i tre episodi, declinando il tema portante di una visibilità eccessiva che si converte asintoticamente in cecità sostanziale (si vede bene nel promo della serie, una tetra e inesorabile *mise en abyme* di schermi catodici e digitali incassati l'un l'altro).¹

Un ribaltamento ottenuto di volta in volta per *esasperazione* (il primo episodio, dove il premier inglese è costretto dal duplice ricatto – dei terroristi mediatici e dell'opinione pubblica – a compiere un atto massimamente indecente e osceno in diretta e a reti unificate), per *simulazione e dissimulazione* (il secondo, che vedremo nel dettaglio, dove la profondità di sguardo più “vero” è al tempo stesso premio e condizione per una presunta “liberazione”), per *reiterazione ossessiva* nell'episodio finale (dove la capacità di rivedere a piacimento brandelli di percezioni passate finisce per deformare e avvelenare la visione “situata” dell'*hic et nunc*).

In tutti i casi, è un eccesso che si risolve da un lato, per gli attori del discorso, in negazione dello sguardo, e dall'altro, per lo spettatore esterno, nell'esortazione velatamente provocatoria a “spegnerlo”, come

¹ Così nelle parole dell'autore: «If technology is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side-effects? This area – between delight and

atto liberatorio o perlomeno censorio.² Quanto segue cercherà di mostrare come la costruzione narrativa e discorsiva produce questo effetto di cecità, imposta o assunta come scelta, nel caso specifico del secondo episodio.

2. “15 Million Merits”: una fiaba para-orwelliana

Pur essendo formalmente una mini-serie, in quanto trasmessa a intervalli regolari e secondo un format comune, *Black Mirror* si presenta in realtà più come una trilogia.³ A rigore, gli unici aspetti di serialità risiedono da un lato nel genere discorsivo (una libera combinazione di science fiction e satira grottesca) e dall’altro nell’isotopia trans-testuale dello sguardo che, come anticipato, rappresenta il principale elemento di continuità⁴ che tiene insieme i tre episodi.

Ma è nel secondo, “15 Millions Merits”, che la relazione percettiva tra vedere e non vedere, tra nascondere e mostrare, si intreccia con maggiore forza con quella veridittivo/epistemica dell’autenticità e della simulazione.

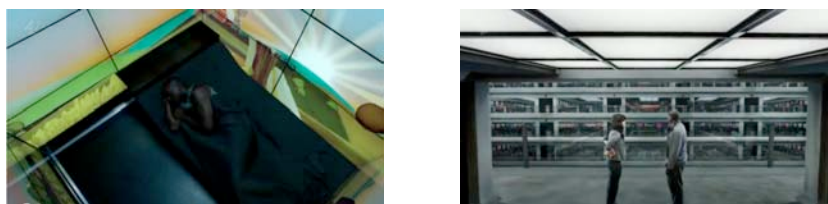
Dal punto di vista discorsivo, l’episodio mette in scena la monotona e angosciante vita quotidiana di una società prossima ventura (ma non troppo), interamente confinata all’interno di quello che si potrebbe definire un “iperambiente”, fatto di stanze e corridoi che si ripetono l’uno uguale all’altro, su diversi piani e livelli («All tiny cells and tiny screens and bigger cells and bigger screens», dirà il protagonista). I bisogni energetici sono assicurati da “batterie” di giovani che pedalano incessantemente di fronte a uno schermo, dove scorrono prodotti mediali personalizzati: giochi ipnotici, trasmissioni pacchiane e soprattutto chiassosi spot. Più si pedala, più si guadagnano “meriti”, utili ad acquistare tutti questi *tools* di distrazione, ma anche a pagare le penalità previste per chi viola il rigido protocollo di regole e schemi previste dal sistema.



² Sullo sfondo, come effetto valoriale complessivo dei tre episodi, emerge piuttosto chiaramente la valorizzazione disforica dei regimi di visibilità contemporanei e l’esautoramento del potere dello sguardo mediatico come valore auspicato.

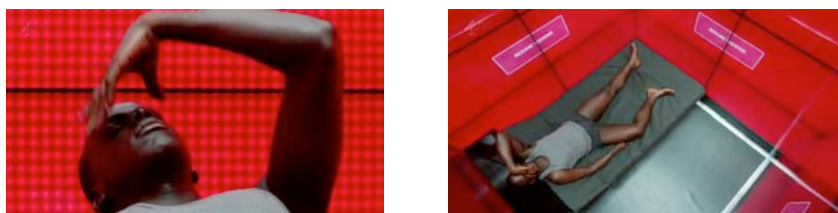
³ Così Brooker: «Each episode has a different cast, a different setting, even a different reality».

⁴ Per una proposta articolata di griglia di analisi semiotica delle fiction seriali v. la proposta dell’Osservatorio sulla fiction smart_serials in Pozzato – Grignaffini 2008.



Figg. 1.4 – spazi distopici e pervasività dello schermo

Tra tutte, la regola più dura è quella che impone, letteralmente, di non chiudere mai gli occhi di fronte alla regolare proiezione di pubblicità sugli schermi, che ricoprono, simulando il giorno e la notte, persino le pareti dei cubicoli dove i “pedalatori” dormono e trascorrono i momenti di pausa. L’unica possibilità di scartarsi da questo destino di macchine celibi, produttrici e consumatrici al contempo, sta nel partecipare a un *talent-contest* gestito da tre giudici implacabili (i riferimenti ai format genere *America’s got talent* sono evidenti e voluti), che in cambio di un contratto in esclusiva per uno dei molteplici canali di intrattenimento propinati al pubblico, promettono come premio una nuova vita, senza più bicicletta né meriti («You will never have to pedal again. Not one minute», promette un mellifluo Judge Hope, con un fare tentatore che stride volutamente con la connotazione quasi mistica del suo soprannome).



Figg. 5-6 – il divieto di chiudere gli occhi

In questo scenario, palesemente ispirato alle varie visioni distopiche di futuro stile 1984, da cui preleva una serie stereotipi ampiamente rodati, si innesta una linea narrativa piuttosto semplice e canonica, quasi proppiana: uno di questi giovani, più silenzioso, malinconico e disilluso degli altri, incontra una ragazza dalla voce angelica e se ne infatua perdutamente, ritrovando sorriso e vitalità, fino a compiere un gesto clamoroso: convinto che con la sua voce la ragazza possa vincere il *contest* e guadagnarsi una vita migliore, le regala tutti i suoi “meriti”, necessari per “acquistare” l’accesso alla selezione, ma finisce col perderla. Disperato e furioso, il giovane cerca e trova la sua vendetta, ma tutto ciò che ottiene è un premio consolatorio, che non lo risarcirà della perdita dell’amore e anzi lo renderà complice del sistema di menzogne che col suo gesto aveva voluto smascherare, ma gli darà in cambio la possibilità e il privilegio di guardare qualcosa che, finalmente, almeno apparentemente, non sia uno schermo, ma una finestra sull’esterno.

Il tutto è sottolineato con abilità da una sintassi visiva e musicale egregiamente orchestrata, entrambe giocate su un’alternanza di eccesso e misu-

ra: ai colori accecanti dei clip visivi “somministrati” ai protagonisti si alterna la pulizia e il grigiore del mondo vissuto, alle poche isole di silenzio, essenzialmente limitate ai momenti di intimità fisiologica (il sonno, i bisogni igienici) si alterna un flusso quasi costante di musica e “voice-over”, con effetti ipnotici piuttosto evidenti sui soggetti che vi sono immersi.

L'evidente contrapposizione topologica tra lo spazio paratopico delle “batterie pedalanti”, quello utopico del palco del *contest* e un esterno eterotopico frequentemente evocato dai pochi fortunati che sono riusciti a raggiungerlo («I love looking over outside. It's so beautiful sometimes, I just wish that everyone could see it», afferma dall'ennesimo schermo una delle precedenti vincitrici del *contest*) e che allo spettatore si rivela solo nel finale, è resa ancora più rilevante dall'articolazione della componente audio e acustica. L'eccesso e l'exasperazione del frastuono artificiale coprono infatti costantemente sia il ronzio delle pedalate, sia soprattutto il silenzio, che nel mondo dei “pedalatori” è un lusso acquistato a suon di meriti, in quello delle *élite* una condizione privilegiata, sempre a disposizione.

3. Realtà aumentata o deprivata?

Al netto della fin troppo ovvia lettura orwelliana o para-orwelliana, l'interesse dell'episodio sta soprattutto nel discorso valoriale profondo che l'organizzazione discorsiva si incarica di articolare.

Il testo propone infatti una lettura epistemica originale della consunta opposizione reale/virtuale, fin troppo sfruttata in questo genere di narrazioni (da *Matrix* in poi un *topos* costante delle rappresentazioni cyber e futuribili) disgiungendola di fatto da quella materiale/immateriale e mettendola invece in rapporto con la relazione di valore autentico/ingannevole.

Lo slittamento è meno banale di quel che sembra, se riferito all'evoluzione delle modalità rappresentative dei temi digitali negli ultimi vent'anni. Se infatti agli albori della cybercultura, nelle rappresentazioni testuali incaricate di “tradurne” il portato innovativo in una cultura ancora essenzialmente analogica, aveva senso enfatizzare l'opposizione tra reale come materiale (perceptivo, analogico) e virtuale come immateriale (astratto, digitale), oggi questa omologazione ha poca ragione di resistere. La ormai compiuta assimilazione delle “forme di vita” digitali e la progressiva interconnessione di dati e oggetti, secondo l'ideale di quello che già si inizia a chiamare *the internet of things*, ha prodotto come conseguenza una sempre più ampia diffusione, a livello di senso comune, di una visione essenzialmente fenomenologica del reale.

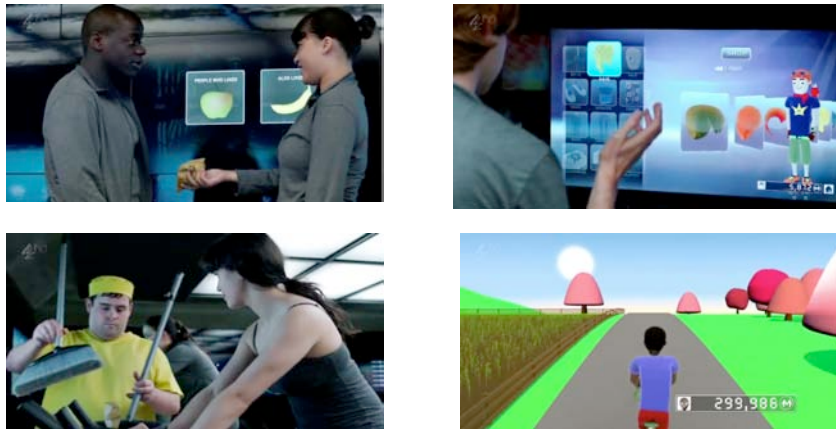
Nelle rappresentazioni mediate come nel senso comune, reale infatti è ormai “semplicemente” ciò che è esperibile.⁵ E nella dimensione del reale

⁵ È chiaro che qui non si sta affrontando il problema del reale da un punto di vista filosofico, rispetto al quale l'affermazione di una visione fenomenologica o referenziale dipende da ben altre premesse e ragionamenti, ma da un punto di vista semio-culturale nell'accezione lotmaniana del termine (Lotman 1985, 1983): non ci interessa evidentemente la più o meno corretta definizione del problema, ma la va-

come esperibile la distinzione materiale e immateriale si annulla: è reale tutto quanto sia soggettivamente percepibile, sia come proiezione immateriale che come oggetto materiale.

Realtà materiale e immateriale, insomma, già oggi convivono più o meno pacificamente e si ibridano, entrambe campi intenzionali a pieno titolo in quanto entrambe operabili e “agibili” dal soggetto, oltre che interagenti tra loro.

È il principio di quella che oggi si chiama “realtà aumentata”, una forma di “arricchimento” artificiale del vissuto che non intende sostituire il piano fenomenico con percezioni alternative, ma appunto sovrapporvi attraverso la mediazione dello schermo livelli significanti *ulteriori*, essenzialmente selezionati e attualizzati secondo le preferenze, esigenze e idiosincrasie individuali del fruitore.



Figg. 7-10 – i “Doppler” e la materialità come “Detritus”

Questo meccanismo in “15 Millions Merits” è già largamente presente, addirittura pervasivo, ma ormai per così dire spinto ai suoi limiti disfunzionali.

Tutto infatti è proiezione, in questo universo possibile. Gli oggetti materiali, se non strettamente funzionali (vestiario, mobilio, cibo), sono banditi (“detritus” li chiama l’addetto alla pulizia delle sale), nascosti o riservati all’*élite*, mentre per la “grande massa” tutto il rivestimento figurativo dell’ambiente è demandato a proiezioni sostitutive.

Le cose sono per così dire spogliate delle loro determinazioni figurative e individualizzanti (e dunque dei loro investimenti di valore simbolico, passionale, epistemico). E questo vale anche per le persone: se si vuole acquistare un paio di scarpe, lo si fa per il proprio avatar (“Doppler”), se si vuole cambiare look, lo si cambia al proprio avatar.

riabilità delle sue rappresentazioni diffuse e “normalizzate” a un livello di senso comune, ma anche di “narrazioni esemplari”. Si pensi solo, a titolo di esempio, al modo in cui lo stesso tema reale-virtuale è trattato nel film *Inception* (Christopher Nolan, 2010), interamente giocato sulla indecidibilità tra i due piani.

Ma a differenza di altre precedenti “visioni del futuro”, tutte queste determinazioni non sono negate, censurate o soppresse, ma solo *trasferite su un altro piano*, eterodiretto: quello delle proiezioni visive.

I protagonisti non sono privati del reale, inteso appunto come esperibile, è il reale a essere ormai quasi totalmente trasferito nella dimensione immateriale. Tutta la variabilità e ricchezza estetica del percettivo in altri termini è trasfusa nella dimensione proiettiva e simulata dello schermo, nella sola percezione visiva e acustica, con un effetto di “raffreddamento”⁶ e di deprivazione passionale che inquieta forse più dell’alienazione cognitiva e pragmatica di stampo orwelliano.

Quella di *Black Mirror* è allora una realtà “depistata” e deprivata più che aumentata, parassitaria più che vicaria; una realtà laterale che non si sostituisce a quella “originaria”, ma si limita a nutrirsi delle sue energie simboliche, fino a lasciarla vuota. Soprattutto, questo piano “parassitario” finisce col diventare lo scenario principale della contrattazione sociale e interpersonale.

È proprio qui infatti, sul nodo intersoggettivo, che si misura meglio la distanza rispetto alla maggior parte delle visioni apocalittiche o integrate della prima “età tecno-digitale”. Non si tratta più delle proiezioni personali e individuali, ma di una dimensione collettiva e condivisa, con tutti i vantaggi (che oggi ci sembrano più evidenti) e le distorsioni (che forse vedremo in futuro, come l’episodio sembra suggerire) che questo può comportare.

Quello che insomma manca nel mondo possibile di “15 Million merits” non è la dimensione individuale, la variabilità e la varietà del singolare, ma la possibilità di disegnare a partire da questa variabilità una dimensione intersoggettiva comune.



Figg. 11-14 – il contest “Hot Shot”

Se una condizione condivisa si manifesta, è appunto sullo schermo, con un meccanismo che trova la sua apoteosi nel grande “rito collettivo” del *contest*, dove tutti gli avatar dei pedalatori, per l’occasione giudici, siedono fian-

⁶ Ricordiamo qui la lettura greimasiana del cinque sensi come altrettanti gradi di “avvicinamento” tra soggetto e oggetto, dove la vista è appunto il senso più distaccato, più cognitivo e dunque più “freddo” sotto il profilo passionale (v. Greimas 1987).

co a fianco in tutta la loro simulata varietà, mentre i rispettivi “corpi” restano soli nelle celle abitative, davanti allo schermo.

È significativo inoltre che i due protagonisti si innamorino nei brevi scambi “reali”, ma stringano il proprio patto di azione “per interposto avatar”, nella dimensione parassitaria. Salvo poi riservare al dono di un piccolo oggetto materiale – un origami di carta, che Abi si ostina a costruire giorno dopo giorno, pur sapendo che giorno dopo giorno verrà gettato via come “de-tritus” – il compito di consolidare il loro legame passionale ed epistemico (fondato, come si vedrà, su un desiderio di autenticità, riconosciuta come valore condiviso da entrambi).



Figg. 15-18 – il dono reciproco: il “Golden Ticket” e l’origami di carta

Si riproduce dunque, in corrispondenza di un momento topico della narrazione, la scissione “dimenticata” tra materiale e immateriale. E lo fa sotto la forma, già di per sé rilevante, di un dono reciproco. Le due scene, peraltro successive,⁷ portano all’attenzione due “dettagli veri”, due oggetti magici intorno ai quali si stringe un duplice patto: sul piano pragmatico – partecipare al *contest* – e sul piano valoriale – resistere alla devalorizzazione, rifiutare l’universo di valori presente a favore di un’alternativa.

Bing infatti dona ad Abi il “golden ticket” per partecipare alla selezione attraverso il suo *avatar*, sullo schermo multicolore letteralmente condiviso e “coabitato” dalle loro proiezioni; Abi dona a Bing il piccolo origami di carta, e lo fa nel grigio e spoglio ambiente “reale”, accompagnandolo con le seguenti parole, che ne chiariscono la funzione, essenzialmente epistemica, di “punto di appiglio”:

I made you this. You never get to keep them more than a day, but there it is, anyway. [...] It’s, you know... something.

⁷ La contiguità degli spazi testuali (cfr. Geninasca 1997) ne sottolinea l’opposizione semantica, rafforzandone il rilievo (rilievo di posizione, nel senso illustrato in Barbieri 2004).

Quasi a ricordare che nella continua commistione tra i due piani è comunque in quello materiale, nella pienezza del sensibile, che va ricercata e tutelata l'autenticità, per quanto fuggevole; autenticità che si rivela qui come l'isotopia centrale del discorso.⁸

In questa rimarcata simmetria, narrativa e figurativa, ciascuno dei due soggetti si rivela in ultima analisi destinante dell'altro, attivando una diversa prospettiva sullo stesso valore. Per Bing la autenticità è un valore predicativo da conquistare attraverso la vittoria nel *contest*, da cui si aspetta una sorta di liberazione o "rivelazione"; per Abi l'autenticità è un valore timico, già pienamente assunto, da tutelare e conservare, o al massimo condividere con altri perché vi aderiscano.⁹

4. Guerra all'autenticità

Sembra allora che il problema portato all'attenzione da questo "mondo possibile" più che nella *realtà*, ormai "perduta" nella commistione tra materiale e immateriale, sia esattamente nell'*autenticità*, intesa non tanto in senso referenziale (autentico come realistico, dotato di un corrispettivo nel piano materiale, opposto a finzionale o simulato), né veridittivo (autentico come vero, opposto a falso, retoricamente presentati come tale), ma in senso epistemico: autentico nel senso di fedele, degno di credito, di fede e di fiducia, contrapposto a ingannevole, surrogato, non credibile), opposizione che in una certa misura riassume le precedenti.

Perché qualcosa possa dirsi e riconoscersi come autentica, infatti, non basta la corrispondenza con un referente, né la sua veri-dizione, ma occorre consenso intersoggettivo sul suo valore. E perché ci sia consenso di valore, occorre un oggetto (casella vuota, "oggetto x", direbbe Deleuze) in grado di accogliere questa convergenza di investimenti, prima di tutto timici e solo in seconda battuta predicativi.

Ma nel mondo di "15 Millions Merits" non ci sono davvero oggetti di valore condivisi, solo una somma di valorizzazioni individuali che di volta in volta si indirizzano su un diverso oggetto. L'esasperata soggettivizzazione e personalizzazione dei consumi sembra così rovesciarsi in una forma desoggettivizzazione e frantumazione identitaria (Agamben 2006), intesa però non tanto come frantumazione e parcellizzazione dell'individuo in sé, nel suo *ip-*

⁸ Oggetti analoghi per funzione (quella tipica del *mana*, della "casella vuota") e caratteristiche (minimalità figurativa) compaiono in diversi altri testi riconducibili alla stessa tematica, dalla pillola rossa di *Matrix* alla trottola del già citato *Inception*.

⁹ Il dono reciproco evidenzia in effetti più che due prospettive narrative, due punti di vista valoriali, meglio ancora due logiche di interpretazione del contratto stesso: quella mercantile-utilitaristica, avente qui come scopo l'acquisizione di un poter fare (l'accesso all'*afterlife*), e quella di scambio, avente come oggetto la conservazione di un'autenticità (una valenza, intesa come "valore dei valori"). Il riferimento è evidentemente ai due modi della comunicazione intersoggettiva definiti da Geninasca, ispirati ai celebri studi di Marcel Mauss e «caratterizzati rispettivamente dal confronto dei poteri e dall'accordo dei voleri»; in particolare, nello scambio, «è come se la circolazione dei beni e dei servizi avesse la funzione di significare e di perpetuare la relazione contrattuale che lega i partner» (Geninasca 1997: 123-124 tr. it.)

se, ma dell'individuo nella sua relazione con l'altro, nella sua capacità di circoscrivere spazi di condivisione di senso e attraverso questi, nel riflesso di questi, comporre il proprio sé, la propria identità e la stessa possibilità di essere riconosciuto come soggetto – il proprio *idem* (Fontanille 2004).

È in questo scarto, e non in quello tra materiale e immateriale, che davvero si trovano “incastrati” i vissuti dei “pedalatori”, per il resto perfettamente e tristemente a loro agio nel continuo travaso tra finzionale e realistico, tra vero e falso, che viene loro imposto da questo regime di realtà proiettata, di visione somministrata.

L'isotopia del “reale come autentico”, d'altra parte, è piuttosto rimarcata nell'episodio. A partire dai dettagli, come quello della mela – “proper fruit”, frutta vera – che entrambi i protagonisti preferiscono a barrette e snack sintetici. Così come il “proper food” non è cibo “vero” perché materiale, ma perché “naturale”, anche il talento canoro della ragazza è reale non perché oggettivo e innegabile secondo qualche parametro di giudizio, ma perché non costruito, non manipolato, non finalizzato a una qualche agognata fuga “a favore di palco”.

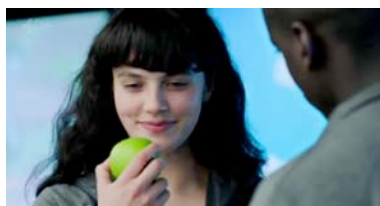
Bing: It's all just stuff. It's... It's stuff, it's confetti, it's... You've got something real. What better to spend it on?

Abi: You heard me singing in a toilet. Is that real?

Bing: More than anything that's happened all year. [...] Let me do this. I... I look around here, I just... I just want something real to happen.

Con un curioso cortocircuito, persino l'adulazione un po' impacciata di Bing, che corteggia la ragazza inebetito, sembra “falsa”, “scadente” (“cheesy”) proprio perché è autentica, non dissimulabile:

Bing: You think I'm being cheesy? All right, I am being cheesy. But it was beautiful, so, you know... Reality's cheesy sometimes. Not often, admittedly, but...



Figg. 19-20 – “Proper fruit. It was worth the risk”: l'isotopia dell'autenticità

Sull'altro versante la pressione sociale, invece, è tutta dalla parte del feticcio, dell'artificiale, del falsato (dove il suffisso frequentativo sembra racchiudere tutta la connotazione intersoggettiva di questa accezione del termine “falsificazione”). Quando Abi si esibisce, facendo commuovere giudici e “pubblico” virtuale, il coinvolgimento passionale iniziale viene presto soppresso dal tifo e dall'incitazione ad accettare la proposta degradante che le viene fatta (lavorare per il canale pornografico di Judge Wraith) e che lei confusamente accetta (complice l'ottundimento provocato da una strana

droga imposta a ogni performer). E man mano il contagio passionale per il “falsato” riconquista tutti, pubblico e giudici, senza risparmiare l’unica donna dei tre, che pure a stento riesce a nascondere una lacrima di reale compassione.

Lungo tutto l’episodio, insomma, i livelli di autenticità e inganno si sovrappongono e confrontano più volte. Ma il climax anche semantico di questo intreccio di isotopie si realizza con la sequenza chiave, poco prima del finale. Persa Abi, Bing si scaglia invano contro gli schermi della sua cella, incrinandoli, nel tentativo di sottrarsi alla visione di lei degradata. Inizia così ad accumulare ossessivamente meriti, pedalando senza sosta e “risparmiando” su cibo e bisogni personali, fino a raggiungere di nuovo la quota necessaria per salire sul palco del *contest*. Lì, minacciando di tagliarsi la gola con una scheggia dello schermo che aveva tentato di sfondare, costringe i giudici ad ascoltare la sua violenta requisitoria contro la dittatura del “fake”:

You don’t see people up here, it’s all fodder. And the faker the fodder, the more you love it, because fake fodder’s the only thing that works any more. It’s all that we can stomach.

Actually, not quite all. Real pain, real viciousness, that, we can take.

What, I have a dream? The peak of our dreams is a new app for our Dopples, it doesn’t exist! It’s not even there! We buy shit that’s not even there.

Show us something real and free and beautiful. You couldn’t. Yeah? It’d break us. We’re too numb for it.

E tuttavia, ancora una volta, pur lasciando tutti col fiato sospeso, lo sfogo “autentico” del protagonista viene subito ridotto a un possibile elemento di share, quando i giudici implacabili gli offrono uno spazio esclusivo per ripetere i suoi potenti monologhi de-mistificatori: «What do you say? 30 minutes twice a week?».

Anche Bing viene dunque sottoposto allo stesso ribaltamento precedentemente imposto ad Abi, che aveva infine accettato di vendere la sua purezza, e venderla prima di tutto come valore simbolico, subito convertito in valore aggiunto, in un’ottica appunto mercantile e commerciale.

L’autenticità, in questo mondo, è inevitabilmente re-interpretata come *performance*, rivalorizzata come merce di scambio, e così, ancora una volta, neutralizzata nel momento stesso in cui se ne attesta l’esistenza (o la resistenza). Perché, come chiosa cinicamente il Giudice Hope, “l’autenticità, sfortunatamente, è un bene raro”.

Judge Hope: I like your stuff.

Bing: It’s not stuff.

Judge Hope: It’s truth. Am I right? Your truth, admittedly, but truth nonetheless. And you’re right. Authenticity is in woefully short supply.

5. E finalmente chiudere gli occhi

Con questa duplice sconfitta (che è soprattutto duplice rottura del patto precedente, di cui riproduce la simmetria) diventa chiara la reale impalcatura valoriale dell'episodio, che non riguarda la fin troppo facile tematizzazione del rapporto finzione/realtà, quanto il rapporto complesso, nella società del "declino dello schermo", tra il regime di visibilità¹⁰ e quello di autenticità.

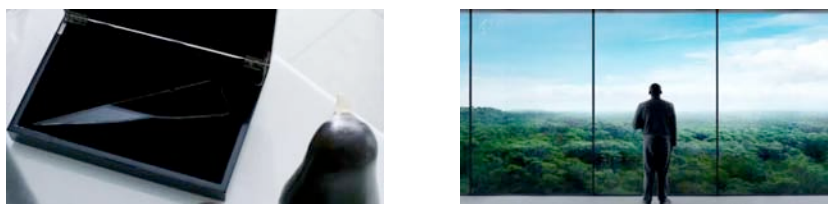
Come insegna la ribellione disinnescata di Bing, la combinazione del potere di contagio della finzionalizzazione e del ricatto della realtà negata nel mondo di "15 Million Merits" è tale da inglobare immediatamente ogni anomalia, finendo con il "normalizzarla". L'atto (prima di tutto locutivo) di Bing, destabilizzante e "autentico" (meglio: destabilizzante in quanto autentico) viene facilmente convertito in nuova finzione, spostando solo un po' più in là, oltre il vetro della finestra mostrata nel finale, il limite tra le due dimensioni.

L'epilogo dell'episodio mostra infatti Bing sullo schermo personale di uno dei suoi ex "compagni di batteria", mentre si esibisce in un monologo modellato sulla sua requisitoria originaria, ma ormai privo di ogni reale vitalità o potenzialità dirompente.

In cambio di questo tradimento, però, una volta spenta la webcam e terminato lo *stream*, Bing può vivere solo, in un luminoso e silenzioso appartamento, dove un'intera parete di finestre (ma rimane il dubbio che si tratti di un ennesimo schermo) libera finalmente lo sguardo su un'idilliaca vista esterna, lussureggiante di natura. Non solo: gli è anche concesso di tenere per sé alcuni oggetti materiali, conservati quasi come reliquie, simboli al tempo stesso di un'autenticità appena sfiorata e di un'artificialità definitivamente svelata (feticci rivelatisi "fatticci" potremmo dire, parafrasando e in parte forzando il felice neologismo di Bruno Latour).



¹⁰ D'obbligo su questo tema, almeno in una prospettiva semiotica, il riferimento alle riflessioni di Landowski 1989.



Figg. 21-26 – Il finale: dall'altra parte dello schermo

In un mondo dove non è concesso “chiudere gli occhi”, sottrarsi a questa finzione, il privilegio di poter “vedere” la realtà e guardare un orizzonte autentico richiede dunque la capacità di accettare e aderire al sistema di menzogne che vi sovrappone uno schermo proiettivo.

Alla luce di quanto detto, si comprende forse meglio quanto affermato in apertura sulla declinazione originale proposta nell'episodio di uno stereotipo per il resto abusato.

La tematica del potere oscuro dello schermo, del vedere e dell'essere visti, del reale e del finzionale, è qui messa in tavola in tutta la sua evidenza, mostrata nella sua forma più inquietante, sì, ma anche familiare. La si mostra proprio per suggerire che ormai si è andati ben oltre, che il regime di visibilità diffusa è ormai una condizione di fatto, sulla quale si costruiscono e si innalzano ben altre impalcature (e crisi) valoriali.

Basti a tale proposito un confronto con l'archetipo orwelliano già citato come modello di molti altri scenari distopici: se in *1984* era il potere a osservare l'individuo, qui è l'individuo a dover osservare in ogni momento proiezioni parcellizzate e inautentiche di sé; se in *1984* era vietato spegnere lo schermo, qui è vietato chiudere gli occhi; lì l'individualità era soppressa, qui viene ugualmente neutralizzata, ma esasperandola, assimilandola nel sistema, trasferendola nella dimensione del simulato, dell'artificioso, del non autentico e da lì moltiplicandone le proiezioni surrogate.

Sta tutto qui l'apologo di *Black Mirror*: la distopia, oggi, sembra prefigurarsi come una società di spettatori, più che di sorvegliati, e in una personalizzazione estrema, che si converte in impossibilità di condivisione sociale, realizzando un ribaltamento non banale del Grande Fratello orwelliano.

Non solo: a essere ribaltata è anche la distribuzione del potere, che rimane panottico, ma secondo un modello non più centralizzato, bensì diffuso e distribuito. Nel finale, come si è visto, Bing passa, letteralmente, dall'altro lato dello schermo: non deve più guardare, ma in cambio *deve essere osservato*, condizione che sancisce il suo passaggio alla “classe superiore”. Dunque l'élite che in *1984* usava la visione come mezzo di controllo, qui non solo non osserva (non ne ha bisogno), ma è tale proprio in quanto massimamente visibile, in quanto “in scena”. Non è dotata di effettivo potere, ma solo di maggiori “facilities”. È anch'essa inclusa e sottoposta a un regime di visibilità pervasivo.

In definitiva, non c'è “partito” né potere, in questo mondo; o se c'è, è davvero del tutto coincidente con questo regime di visibilità invertita, diffuso e incarnato nel meccanismo celibe che lega le due uniche classi sociali riconoscibili: proletariato-pedalatore ed *élite*-in-scena, i primi produttori materiali

e consumatori immateriali, i secondi produttori immateriali e consumatori materiali, secondo un circolo di auto-determinazione che lega entrambi in una sorta di “strano anello”¹¹ dissipativo.

Che il soggetto trascorra la vita a pedalare, senza farsi domande destabilizzanti, o passi “dall’altro lato dello schermo”, scoprendo false risposte, si tratta in entrambi i casi di soggetti senza potere. Entrambi comunque immobilizzati da questa scissione alienante (tra produzione e consumo, solo su due piani diversi), entrambi sottoposti a un potere *davvero* invisibile, non perché nascosto o inaccessibile, ma perché del tutto spersonalizzato, distribuito nel sistema stesso. Entrambi, soprattutto, impossibilitati a ricostruire una dimensione di autenticità, intesa prima di tutto in senso passionale ed estetico, ovvero come capacità del materiale di farsi, in certe condizioni, incarnazione di valori immateriali, realizzando quella “congiunzione magica” dell’essere e dell’apparire che è il fondamento di ogni rapporto “partecipato” col proprio ambiente e della possibilità stessa di riconoscervi un senso. Che è prima di tutto un senso amoroso, senza il quale, semplicemente, non si dà condivisione alcuna.

The world / May think I'm foolish / They can't see you / Like I can
Oh, but anyone / Who knows what love is / Will understand¹²

¹¹ “Strano anello” nel senso che questa espressione presenta nel pensiero di Hofstadter (1979), essenzialmente coincidente col meccanismo di ricorsività.

¹² Irma Thomas, “Anyone Who Knows What Love Is (Will Understand)”, Imperial Records, 1964

Bibliografia

- Agamben, Giorgio
2006 *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo.
- Barbieri, Daniele
2004 *Nel corso del testo*, Milano, Bompiani.
- Brooker, Charlie
2011 "The dark side of our gadget addiction", >guardian.co.uk>, 1 dicembre 2011.
- Fontanille, Jacques
2004 *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Roma, Meltemi.
- Foucault, Michel
1975 *Surveiller et punir, naissance de la prison*, Paris, Gallimard.
- Geninasca, Jacques
1997 *La parole littéraire*, Paris, Puf (tr. it. *La parola letteraria*, Milano, Bompiani, 2000).
- Greimas, Algirdas Julien
1983 *Du sens II*, Paris, Seuil.
1987 *De l'imperfection*, Périgueux, Fanlac.
- Hofstadter, Douglas
1979 *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, New York, Basic Books.
- Merleau-Ponty, Maurice
1945 *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- Landowski, Eric
1989 *La société réfléchie. Essais de socio-sémiotique*, Paris, Éditions du Seuil.
- Latour, Bruno
1996 *Petite réflexion sur le culte moderne des dieux faitiches*, Paris, Synthelabo.
- Lotman, Jurij Michajlovič
1985 *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio.
1993 *La cultura e l'esplosione: prevedibilità e imprevedibilità*, Milano, Feltrinelli.
- Maldonado, Thomàs
1997 *Critica della ragione informatica*, Milano, Feltrinelli.
- Pozzato, Maria Pia, Grignaffini, Giorgio (a cura di)
2008 *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Milano, LINK ricerca.
- Orwell, George
1949 *Nineteen Eighty-Four*, London, Secker & Warburg.
- Osservatorio sulla fiction smart_serials
2008 "Forme della serialità. Una guida semiotica all'analisi della fiction", in Pozzato-Grignaffini 2008.