

ARRIVEDERCI A SAN JUNIPERO ESTETICHE METASERIALI DELLA PARANOIA, DALLA THEORY-FICTION ALLA FUNZIONE BLACK MIRROR

CLAUDIA ATTIMONELLI
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI “ALDO MORO” DI BARI

Abstract - The British TV series *Black Mirror*, with its enunciative (starting from the opening sequence) and marketing strategies (both online and offline), has triggered innovative spectatorial dynamics in audiovisual seriality. They operate in the interzone known as ‘the space of the black mirror’ and rely on a radical exploitation of media convergence. The series has a strong ‘meta-serial’ component which becomes even stronger from season to season, from episode to episode. Starting from the interactive film *Bandersnatch* (2018), as well as other relevant episodes, the present paper aims to analyse the contemporary and progressive loss of autonomy of human beings and the crisis of their individual unity. Therefore, this paper deals with the ineluctable nostalgia for and the importance of the human dimension, as well as the functions played by *Black Mirror*. In particular, we focus on the categories of humanism, the collapse of the space-time linearity, and the questionable notion of ‘future’ which is broadly applied to most scenarios. *Videodrome* (1982) is here proposed as the antecedent of *Black Mirror* in order to better understand the advent of the new flesh, an electronic flesh which innervates the so-called *BlackDrome*.

Keywords: Tv serial; *Black Mirror*; *Videodrome*; post-humanism; future.

1. Strategie enunciative sul corpo osceno

Primo Ministro – Sesso con un maiale. Vogliono che faccia sesso con un maiale?
T. Blice – Dal vivo in televisione questo pomeriggio.
P.M. – Ma cosa? Chi è?
(...)
J. Hereford – Il video proviene da YouTube.
(...)
P.M. – Diffuso? Quanta gente lo ha visto?
J. H. – Per ogni video rimosso ci sono sei cloni che spuntano da un'altra parte.
P.M. – Quante persone?
T.U. – Cinquantamila, secondo la nostra stima.
(...)
T.B. – Per adesso. Sta andando su Twitter.
P.M. – Oh cazzo, fottuto internet!... Allora qual è la procedura?
J.H. – È un territorio vergine Primo Ministro. Non c'è una procedura (*The National Anthem*, S1E1).

Dal primo episodio di *Black Mirror* (2011) familiarizziamo con territori vergini, dove non vi sono procedure da applicare, i protocolli sono arbitrari, le stesse colpe, come nella colonia penale di Franz Kafka (1970), sono ignote e si scrivono sulla schiena del condannato, alle sue spalle (*White Bear – Orso Bianco*, S2E2), di modo che egli non riesca ad organizzare una ribellione verso ciò che lo opprime. Anche le rivolte, qualora esistenti, sono inefficaci, avvengono in punta di piedi e non portano a nulla; in avanscoperta per questi territori inesplorati si manda il corpo umano con le sue paure, emozioni, aspirazioni e debolezze.

L'effigie del corpo usato come medium erotico è presente sin da subito in *The National Anthem* (S1E1): la giornalista della UKN ottiene informazioni riservate da un politico vicino al Primo Ministro, a seguito dell'invio di selfie porno (sexting) catturati in una manciata di secondi nella toilette della redazione. Lo fa per ben due volte. E queste immagini del suo corpo, giunte a destinazione come merce di scambio nel bel mezzo della crisi del premier, restano lì, a galleggiare nello smartphone dell'informatore.

Lo statuto delle immagini dei corpi al tempo del web 2.0 tende ad essere misurato in base alla sua disseminazione fotografica incontrollabile e irrefrenabile, l'io espanso in rete attraverso la sua immagine distribuita in grande quantità non pretende d'essere archiviato in album, né tantomeno d'essere conservato, ciò è vero soprattutto per le immagini a sfondo sessuale ed esplicito. Se l'abitudine a scambiare con i propri contatti fotografie e video erotici è una pratica sempre più frequente, segno della "pornocultura" (Attimonelli, Susca 2016) vigente, è tuttavia da considerarsi sempre meno sicura. Punto di non ritorno è il calvario di Kenny in *Shut Up and Dance (Zitto e Balla!, S3E3)*, ricattato a morte da un ignoto hacker affinché espia la propria colpa in cambio di non rendere pubbliche le immagini che lo mostrano mentre si masturba davanti allo schermo. Il corpo di Kenny in *Shut Up and Dance* è messo a dura prova: prima spiato durante un atto privato reso pubblico, più avanti in preda al terrore si urina addosso, infine uccide l'altro uomo e completamente insanguinato si consegna alla polizia da miserabile. La trama è avvincente e realistica al punto da instillare concrete paure negli spettatori, molti dei quali hanno da allora preso l'abitudine di coprire la webcam del proprio portatile con un adesivo.

A tutta prima, durante il precipitare degli eventi si è portati a simpatizzare per il giovane Kenny vittima di un sopruso spropositato per un atto intimo come la masturbazione dinanzi a video online, mentre alla fine ci si convince della giustizia della colpa quando, nello scontro finale con l'avversario, si scopre che l'eccitazione del ragazzo è dovuta a visioni di immagini di bambini. Quindi Kenny è punito in quanto pedofilo.

Il corpo spettatoriale che fino a poco prima ha tremato pensando a come salvaguardare la propria privacy durante la navigazione in rete, si sente sollevato nel sapere che il troll che ha perseguito Kenny ha agito per ragioni ineccepibili. Nonostante ciò l'episodio emana sensazioni perturbanti e insinua una scia di dubbi: il primo riguarda l'indefinibile sospetto secondo il quale, data la giovane età del ragazzo, non si riesca ad attribuirgli l'etichetta di pedofilo; in secondo luogo Kenny è l'unico di cui non si vedono i contenuti digitali per i quali viene condannato, essi vengono allusi dall'uomo con cui si batte in duello e indicati nel finale; infine ci si dovrebbe chiedere, dal punto di vista tecnico, quali immagini precisamente l'hacker può aver inviato alla madre per smascherarlo? L'immagine di Kenny che si masturba, e accanto, in split screen immagini di bambini? E come queste proverebbero la sua colpevolezza essendo giustapposte e non facenti parte di un'unica ripresa in piano sequenza, per la quale sarebbe stata necessaria la presenza di qualcuno (o qualcosa, come il drone del duello finale) nella stessa stanza che, prima di lato, poi alle spalle e infine davanti avrebbe inquadrato Kenny mentre, fissando il suo portatile che rimanda immagini pedofile al contempo si produce in pratiche onanistiche? Un'operazione frutto di precise strategie enunciatrici di regia nelle quali confluisce il medium, una steadycam, e l'effetto: un'*aesteadycam*, l'estetica della ripresa con una telecamera indossata dall'operatore (Zagarrio 2018), capace di testimoniare fedelmente la scena nel suo insieme, ad esempio muovendosi intorno al ragazzo per restituire una visione totale e non parziale delle sue attività elettroniche. Invece non accade questo: lo spettatore è irrimediabilmente travolto dagli eventi di cui è testimone e si preoccupa a tal punto del destino della sua stessa privacy in condizioni mediologicamente simili, che a prevalere più concretamente è la possibilità d'essere spiati che non la lucidità per analizzare i fatti. Sicché giunge alla convinzione ultima che il troll sia un giustiziere, efferato ma inappellabile, poiché Kenny, per quanto inverosimile possa sembrare, si è rivelato un imperdonabile pedofilo senza appello.

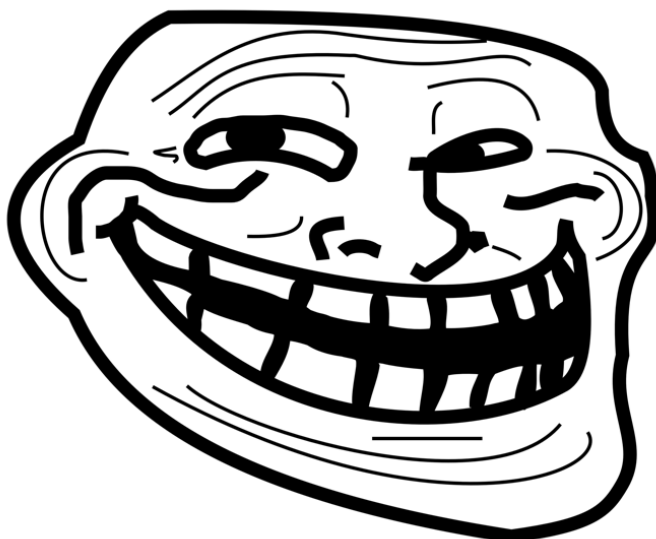


Figura 1: Troll

In questo episodio lo specchio nero agisce come superficie di un “dispositivo iperstituzionale” (Kulesko 2017) mediato dallo schermo e immediato nel risultato: tra lo schermo di Kenny, che è parte di una fiction nel senso più letterario del termine, e cioè finzione narrativa, e il nostro, si crea uno spazio vischioso (Susca 2011), quel che lui fa e ciò che guarda in rete – sebbene non sia visibile agli spettatori – diviene equivalente a ciò che noi guardiamo e facciamo nelle nostre stanze, nonostante sia chiaro ed evidente che non condividiamo la stessa colpa. In quanto spettatori del *Black Mirror*, assuefatti alle sue precondizioni, e da utenti e naviganti del web, avvertiamo la porosità di ciò che avviene al confine tra due schermi e i corpi che li agiscono, percepiamo che si tratta di un fenomeno dei bordi, come lo definirebbero Deleuze e Guattari (1996) e, pur non cogliendo eventuali aporie tecniche – non siamo degli investigatori, in più il troll ci ha portato definitivamente dalla sua parte con l’abominio dell’accusa di pedofilia – tremiamo all’idea di poter essere a nostra volta scoperti nella stessa maniera compiendo le nostre abituali “passeggiate nei boschi narrativi” (Eco 1994) del porno online.

Detto altrimenti, *Shut Up and Dance*, nostro malgrado, parla di te, di me, di ciascuno di noi, il riflesso oscuro promanato da Kenny ha funzionato come una maledizione e la minaccia di pubblica diffamazione con la reputazione personale rovinata per sempre, ha portato non soltanto il protagonista a confessare una colpa incerta, ma anche ad agire da colpevole di un reato innominabile e forse mai commesso. E noi con lui precipitiamo, vittime di una clamorosa sconfitta che il troll ha ottenuto praticando sistemi medievali al fine di estorcere confessioni di reati (forse) mai avvenuti in un regime scopico tecnologicamente riproducibile all’infinito.

Retrocesso ogni istinto e intento di verifica delle ipotesi di accusa o di scagionamento, come accade normalmente allo spettatore di serie televisive quali i crime e procedural dramas dove il coinvolgimento si indirizza verso il giustiziere o la vittima, con la vicenda di Kenny e il suo aguzzino informatico si annullano le plurime analisi riguardanti le mediazioni degli schermi. Lo spazio dello specchio nero, un cyberspazio, fa sì che chi guarda la puntata, giunto alla fine condivide virtualmente lo stesso statuto di persona imputabile di una qualsivoglia colpa di voyeur e voyeuruse della rete. De te fabula narratur pur essendo ben lungi dal commettere un reato.

Shut Up and Dance si colloca in tal modo tra il paradigma che potremmo chiamare *Minority Report* (Dick 2002), cioè come prevenire un individuo dal commettere un atto considerato inaccettabile in una società trasparente dove è abolita l’intimità e integrata la colpa (similmente accade in *The Entire History of You*, S1E3), e il paradigma dell’Inquisizione.

Grazie a tortura e a pene corporali si ottengono confessioni false mirate ad eliminare gruppi sociali considerati anomici.

2. Oltre l'easter egg: la funzione Black Mirror

We live science-fiction (McLuhan 1964)

Dalla prima puntata *The National Anthem* (Messaggio al Primo Ministro, S1E1) a *White Bear* (Orso Bianco, S2E2) fino a *Bandersnatch* (2018), specchi, schermi e brevi fulminei guasti che li colpiscono costituiscono la punteggiatura dei momenti durante i quali lo spettatore è convocato a conferire un senso metaforico più ampio del significato della puntata in sé. Lo specchio della sigla e le sue incarnazioni negli schermi di varia tipologia sono il meccanismo di una iper-narrazione che vede alternarsi più piani interpretativi sulla base di molteplici forme di coinvolgimento spettatoriale, da quelle più empatiche relative alla trama a quelle più meta- e hyper-seriali (Attimonelli 2012), capaci di portare la storia oltre il prodotto audiovisivo e offrire al pubblico il brivido di esperire le realtà di *Black Mirror* nel proprio quotidiano.

È lo stesso Brooker, intervistato insieme alla produttrice Annabel Jones, ad asserire che non esiste un Universo Black Mirror, quanto piuttosto un Multiverso simile a quello dispiegato nel film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), giudicato eccellente:

Un Universo Black Mirror. Sai invece cos'è? Vedete ciò che abbiamo fatto ad esempio con Tuckersoft, tipo quando la gente dice, "ah, ma qui è la stessa compagnia di TCKR di San Junipero?" Beh, sì, è vero – come è vero che stiamo anche portando avanti il nostro gioco fino in fondo: come sostiene Colin, all'interno di *Bandersnatch* ci sono diverse realtà multiple che coesistono nello stesso tempo. Pertanto abbiamo un multiverso Black Mirror condiviso, è proprio così, all'interno del quale possiamo fare tutto ciò che diavolo ci pare. È come per il film su Spider-Man uscito da poco, *Spider-Verse* – esempio eccellente secondo me¹ (Brooker 2019).

Dal momento in cui il Primo Ministro viene minacciato attraverso un video virale diffuso su Youtube tra i primi spettatori serpeggerà la sensazione di non sentirsi più al sicuro nel frequentare piattaforme di condivisione online senza immaginarne il potere imperscrutabile del controllo ad essi collegato. Correva l'anno 2011. Accanto al disagio e ad una crescente ansia, un certo pubblico ha sorriso quando la puntata ha sciorinato la citazione del manifesto di Lars Von Trier, *Dogma 95*², in relazione all'effetto autenticità nell'eseguire le riprese delle scene.

¹ C. Brooker: "A *Black Mirror* Universe. Well, you know what though? You see, what we've done there- because people often say, like Tuckersoft in this, "is that the same company [as] TCKR in San Junipero?" Yes! I think it is – but also we're having our cake and eating it because, as Colin says, within *Bandersnatch* there's many multiple realities going on at the same time. So we have a shared *Black Mirror* multiverse, is now what I'm saying, in which we can do whatever the bloody hell we feel like. It's kind of like the Spider-Man movie that came out recently, the *Spider-Verse* – which was excellent".

² Cfr. larsvontrier.it/dogma-95/.

Dopo un'avvincente prima stagione giunge, con la ferocia di un pugno nello stomaco, la vicenda grottesca e quasi orrorifica di Victoria in *White Bear* (S2E2), che mostra per la prima volta in modo chiaro un easter egg tanto inquietante quanto indecifrabile: il suono di interferenza e disturbo ormai integrato dagli spettatori poiché coincidente con il rituale della sigla, in questo episodio ricompare subito in apertura, ma prolungato, arricchito di bande colorate e associato a rumori che segnalano guasti di linea e canale, per poi affermarsi nitido e solo a tratti instabile nella chiarezza minimale del bianco/nero in un'unica unità grafica: il glifo.

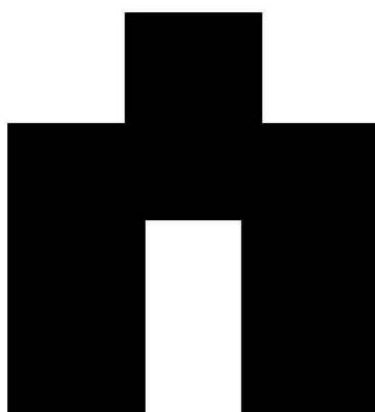


Figura 2: Il glifo

Incomprensibile nella sua apparizione, e pertanto più inquietante, il glifo ritorna nelle maschere dei persecutori di Victoria e tremolante si condensa sullo schermo ogni qualvolta la protagonista si risveglia e deve rivivere la propria pena. Il glifo è anche il tatuaggio sulla nuca del fidanzato, autore dell'omicidio della bambina che si è tolto la vita per non pagare la stessa pena. L'orsacchiotto bianco considerato il simbolo della ricerca della piccola rapita e uccisa dalla coppia, dà il nome alla puntata. Ma bisognerà attendere la fine del 2018 con *Bandersnatch*, per comprendere per la prima volta meglio il senso del controllo, del libero arbitrio, della manipolazione, della tortura e della pena.

In *Bandersnatch* tanto il glifo del bivio della scelta, quanto il pericoloso Leone allucinogeno nonché il famigerato mostro che dà il nome all'opera, rinviano ad altre ermeneutiche per penetrare dei luoghi misteriosi della serie inglese. E non trascuriamo che al centro del trauma infantile di Stefan vi sia un altro animaletto letterariamente noto, anche se qui in versione peluche: il coniglio, che il padre gli sottrae causando il ritardo al treno da parte della madre e la sua morte accidentale di cui il piccolo sembra farsi carico.

Come è chiaro sin dal principio, *Bandersnatch*³ condivide rilevanti elementi che provengono dalle vicende di *Alice dietro lo specchio* (1985)⁴. In primis il titolo, nonché nome del romanzo e del gioco di Stefan, cita una creatura mostruosa che compare nel testo di una lirica nonsense nel primo capitolo del romanzo di Carroll, poesia divenuta emblema per spiegare letterariamente la pratica del nonsense:

*Bandersnatch*⁵

(...)

“Guardati dal Bandersnatch figlio mio!

Dalle sue ganasce che mordono, dagli artigli che ghermiscono!”

(...)

Uno, due! Uno, due! E ancora ancora

La lama di vorpale fece zif-zaf!

Lo stese morto e con la sua testa

Se ne tornò saltellando.

“E allora hai ucciso il Bandersnatch?

Vieni tra le mie braccia, mio smagliante ragazzo!” (*Ivi*, p. 159).

Prima che Stefan possa uccidere i suoi mostri si accorge, in un sentiero, di essere parte di un programma di entertainment seriale del futuro e tutto diviene ancora più meta-narrativo, l’horror lascia il passo a forme di intrattenimento radicali, in cui chi intrattiene è anche intrattenuto, o piuttosto trattenuto dai e nei molteplici sensi che si possono sfiorare più che afferrare o trattenere. Dr. R. Haynes: “Se fosse intrattenimento, di certo lo renderesti più interessante. Inseriresti un po’ di azione, no? Insomma, tu non vorresti un po’ più di azione?”⁶ (*Bandersnatch* 2018).

3. Blackdrome, gli anni Ottanta di Max Renn e Bandersnatch

Nell’era elettrica ogni individuo è direttamente coinvolto nella vita degli altri.

*Ogni individuo gestisce fenomeni complessi
che si svolgono in tempo reale in un ambiente totale*
(McLuhan 2011)

Ogni episodio di *Black Mirror* sembra sorgere dal disturbo delle interferenze maturate nella sigla, le quali premono sul presente e lasciano intuire un avvenimento prossimo, gonfio di dissonanze ineludibili. Tali alterazioni non riguardano unicamente lo spazio e il tempo, bensì la memoria, l’identità, la propriocezione, il corpo, la vista, il controllo, la fatica, la paura, il senso del limite e quello della privacy⁷.

Sovrapponendosi ai segnali dell’“era elettrica” (McLuhan 2011, p. 67) la superficie lucente rimanda riflessi digitali di un mondo di fuori che si vede uguale ma alla rovescia, a tratti deforme, solo apparentemente mutuato dal futuro, molto più spesso introverso nella sua

³ Tra le curiose trasmigrazioni della creatura di nome Bandersnatch va annoverata la sua presenza nel gioco *Final Fantasy V*, dove appare con le stesse caratteristiche menzionate da Carroll: anche lì è un nemico dai tratti leonini, ma non detto che lo si incontri poiché è visibile solo in taluni percorsi (finalfantasyfandom.com).

⁴ Per un approfondimento dei rinvii tra il romanzo di L. Carroll e *Bandersnatch* si rimanda ai capitoli II e III di Attimonelli, Susca 2019.

⁵ Poiché insensato, anche il nome è frutto di traduzioni diverse, nell’edizione italiana cui facciamo riferimento è tradotta da A. Galasso e T. Kemeni con il nome di *Jabberwocky*, ma qui per omologia lasceremo l’originale inglese.

⁶ “If this was entertainment, surely you’d make it more interesting. Inject a little action, isn’t that right? I mean, wouldn’t you want a little more action?”.

⁷ Cfr. Tirino, Tramontana 2018, che annovera i luoghi dove insistono i mutamenti innescati dal *Black Mirror*.

rappresentazione cinematografica. La domanda sul futuro preme, ma è posta male, se non trascurata. Sulla scorta delle riflessioni di Mark Fisher circa il principio derridiano dell'hauntology (Derrida 1994) da egli radicalmente rivisitato, quasi ogni puntata sembra piuttosto chiedere quale sia il passato che ci aspetta, bloccati in una spirale di futuri mai avvenuti (Fisher 2009). Neanche negli episodi più visionari c'è modo di misurarsi con il futuro, poiché esso nasce dalle matrici delle perversioni della tecnica e dai sogni (incubi) della fantascienza.

L'afrofuturismo (Attimonelli 2018b) e i *Fridays for future* di Greta Thunberg stanno cimentandosi, sebbene in modo criptico, involuto, visionario, militante e insensato⁸, con un ordine del discorso sul futuro che non dipende dal passato o che recide le relazioni con la tradizione e la sua eredità, scartando visioni dell'avvenire concepite in epoche lontane e frutto dei valori della modernità.

Se *Black Mirror* avesse tentato la stessa operazione, non sarebbe divenuto il serial televisivo che è, poiché ciò che narra è un presente, quello attuale, dove viene operata la forzatura di stringere relazioni con le macchine di cui già ci serviamo, ma secondo modalità sempre più incalzanti e ineluttabili. È come immaginare che le stagioni di *Black Mirror* siano delle videocassette nascoste nella valigetta del rappresentante della Hiroshima Video in visita da Max Renn per vendergli il programma *Videodrome* (Cronenberg 1983). Poiché Max Renn voleva vedere solo l'ultima puntata, infatti disse all'uomo che lo guardava incredulo: "Show me the last one. Number 13", passeranno più di trent'anni prima che siano riesumate e, perché no, acquistate da Netflix. In un artificioso bricolage semantico che rende accessibile la compresenza di più piani di realtà, come spiega Colin nel lungo monologo da invasato, si potrebbe intendere così il dialogo di Stefan con gli esseri del futuro che comunicano dallo schermo del suo computer: posto che *Videodrome* giunge in Europa nel 1983 e che la vicenda di *Bandersnatch* ha luogo nel 1984, la Chiesa Cattolica è sicuramente ancora attiva, Max Renn si è tolto la vita per dare spazio alla Nuova Carne e Netflix si sostituisce al professor O'Blivion sullo schermo pulsante, nella speranza di scongiurare un futuro distopico laddove O'Blivion ha fallito ed è rimasto inascoltato:

La lotta per il possesso delle menti, in America, dovrà essere combattuta in una videoarena, col Videodrome. Lo schermo televisivo ormai, è il vero unico occhio dell'uomo. Ne consegue che lo schermo televisivo fa ormai parte della struttura fisica del cervello umano. Ne consegue che quello che appare sul nostro schermo televisivo emerge come una cruda esperienza per noi che guardiamo. Ne consegue che la televisione è la realtà e che la realtà è meno della televisione (*Videodrome*, 1983).

Stefan, infatti, dopo lo scambio avuto con il programma che gli nomina Netflix, cercando di riferirlo fedelmente alla sua analista, le riporta questa spiegazione: "È una specie di cosa per l'intrattenimento dal futuro"⁹. Stabilire se in tal modo si consideri superata la condizione apocalittica paventata da Cronenberg in virtù dell'accettazione di una visione del presente segnato dall'intrattenimento e dall'approccio videoludico, è difficile a dirsi. Senza dubbio Stefan, come Max Renn, soccombe dinanzi alla visione della "cruda esperienza" (ibidem) esperita dallo schermo, al punto che i trentacinque anni che separano le due opere sono fittizi poiché condividono simili scenari e paranoie e si trovano nella stessa curvatura spazio-temporale.

"L'amore è l'unica cosa che siamo in grado di percepire... che trascende le dimensioni di spazio e di tempo. Forse dovremmo crederci, anche se non lo possiamo ancora

⁸ Facciamo riferimento all'accezione di "insensato" seguendo le orme del saggio di McKay 2000, riscontrando nell'aggettivo "insensato" uno slancio edonista volto ad un investimento sul futuro che non sia un progetto politico.
⁹ "It's some sort of future entertainment thing".

comprendere”¹⁰ (*Interstellar*, 2014). In effetti, non è certo l’amore a guidare le scelte di questi personaggi, d’altra parte il libero arbitrio non funziona, dobbiamo scegliere la follia per Stefan, la morte per Colin e per suo padre. Diversamente la storia cede, mentre la scelta richiede che si proceda solennemente e appassionatamente.

4. Derealizzare il Reale: d/istruzioni per l’uso

Sei solo un oggetto. Non posso credere di essermi innamorato di te. E sai cosa mi ha salvato? Ho capito che non riguardava affatto te. Non mi hai fatto interessare a te, ma interessare a me. Non sei nemmeno un oggetto. Sei un riflesso. E sai chi ama fissare il proprio riflesso? Tutti quanti
Westworld, Reunion S2E2

Che l’emergenza narrativa nonché l’ossessione di Charlie Brooker si spinga oltre la serialità televisiva, trascinando in molteplici luoghi della rete, interpellando paure reali di spettatori e utenti, fino alla realizzazione di un film interattivo che non esaurisca semiosi infinite di scenari e plot a venire, è più che evidente: si avverte l’urgenza di dimostrare che Black Mirror è già tra noi, perfino attingendo da stralci di storie quotidiane, ma rese più cupe e irrimediabili.

Una particolare osmosi tra fiction e pubblico, tra vicende occorse ai personaggi fittizi ed eventi globali, è stata non di rado orchestrata da Netflix – produttore dalla terza stagione – attraverso campagne di marketing non convenzionali in diversi luoghi della terra.

Si pensi all’affissione in metropolitana a Milano in sostegno al Gay Pride del 2018 di manifesti raffiguranti, tra gli altri, Yorkie e Kelly, la coppia lesbica di *San Junipero* (S3E4), con il claim provocatorio: “Non esistono”. Il sintagma, citando la dichiarazione del Ministro della Famiglia, Fontana, secondo il quale le Famiglie Arcobaleno non esisterebbero, insinuava l’idea che proprio in quanto personaggi le due ragazze non sono reali e tuttavia producono un immaginario societale reale; in precedenza, con un effetto più sinistro, al principio del 2018 Netflix aveva deciso di acquistare tutti gli spazi pubblicitari disponibili sui muri della fermata di Old Station a Londra-Shoreditch, inquietando non poco i passanti che vi transitavano con manifesti allarmanti rivolti agli utilizzatori del blocco pubblicitario: “Buongiorno utente di un servizio di blocco pubblicitario. Tu non puoi vedere questa pubblicità, ma lei vede te. Cosa o chi si nasconde dall’altra parte dello specchio nero?” E ancora lungo passaggi e scale mobili si leggeva: “Il peggio deve ancora arrivare”, “Un’attrazione museale che permette ai visitatori di torturare i prigionieri” e ancora: “Benvenuti nel futuro” sovrastato dallo specchio infranto e crepe riproducenti un ghigno orrifico.

Di uguale pregnanza, facendo un salto indietro, sul piano simbolico è stato l’annuncio nel 2017 dei 13 giorni di *Black Mirror* stanti ad indicare 13 episodi, cioè accadimenti, che sarebbero occorsi prima del lancio della terza stagione. Quello più efficace e raccapricciante ha avuto luogo in Turchia, allorché nottetempo migliaia di naviganti ricevettero un messaggio sui propri dispositivi da un mittente di nome “iamwaldo” – chiaro riferimento all’episodio *The Waldo Moment* (S2E3) della seconda stagione – nel quale venivano spaventati da un’insinuazione di sorveglianza: “Sappiamo cosa stai facendo. Osserva e guarda cosa faremo”. Aspramente criticata e ritenuta sfrontata ed offensiva, l’azione di marketing a tutta prima confusa con un troll, fu identificata da Gizmodo come proveniente da Netflix che per promuovere la nuova stagione aveva adoperato la piattaforma Eskizozluk per inviare i terrificanti messaggi¹¹. Ben architettata da creativi senza scrupoli, che avevano scelto di fare

¹⁰ “Love is the one thing we’re capable of perceiving... that transcends dimensions of time and space. Maybe we should trust that, even if we can’t understand it yet”.

¹¹ Per l’appassionato dibattito in turco e inglese il giorno dopo la discutibile campagna virale si veda: [reddit.com/r/Turkey/comments/7mx3ge/black_mirror_dystopia_turned_into_more_reality](https://www.reddit.com/r/Turkey/comments/7mx3ge/black_mirror_dystopia_turned_into_more_reality).

leva sulle tensioni nazionali dovute alle politiche scellerate di Erdogan del 2016, la visione promanata da *Black Mirror* di un presente sempre più intrusivo, sorvegliato e sotto controllo, aveva colto nel segno introducendosi senza ostacoli nel cuore della notte sugli schermi spenti di persone comuni, producendo angoscia e paura.

L'azzeramento della distanza rappresentato in *Videodrome* tra il corpo dello spettatore e il corpo catodico non si compie, sul piano simbolico e iconografico, grazie all'irresistibile attrazione che muove Max Renn verso e poi fin dentro lo schermo proteiforme del televisore penetrandolo e venendone a sua volta risucchiato, bensì, venendo raggiunti direttamente e senza preavviso da segnali che in breve tempo serpeggiano fin sotto la pelle, creando una carne elettronica espansa. Inermi, passivi, abbandonati da tempo a questa permeazione, assistiamo, da spettatori e utenti all'inanellarsi di storie che sono l'andirivieni tra trame scritte e prodotte, e vicende esperite. Con questo spirito generatore di caos Netflix nel 2016 produce un metatrailer o una pubblicità fake, la quale, se osservata sotto il profilo mediologico si rivela particolarmente capziosa: si promuovono degli occhiali per VR che permettono di vedere, come in *Ricordi pericolosi* (S1E3), tutto ciò che la piattaforma offre in qualsiasi luogo e momento. In un cut up di clip tratte dal mondo della politica americana e internazionale, dalla cronaca alle news sull'informatica e la robotica, giustamente montate accanto a spezzoni tratti da episodi passati e in procinto d'essere lanciati, avvertiamo sempre meno lo scarto tra la serie e l'infotainment, fino al tredicesimo miniepisodio di quasi due minuti, in cui si riassumono gli eventi salienti dell'anno appena trascorso e tra di essi figurano, senza risultare incoerenti, avvenimenti accaduti nelle puntate delle diverse stagioni di *Black Mirror*. Un tale investimento economico ha la potenza di suturare ogni possibile ipotesi di serie fantascientifica, poiché al contrario la produzione aspira a narrare ciò che solo apparentemente riguarda la rappresentazione di un tempo futuro.

This is not the end. Consider it an alternative path © (Will Poulter, 2.01.2019).

Vale la pena citare ancora un altro effetto di *Black Mirror* sulla vita individuale al di fuori della funzione Black Mirror: l'abbandono di Twitter da parte di Will Poulter (il visionario dickiano Colin Ritman di *Bandersnatch*) per salvaguardare la sua salute mentale in seguito a pesanti commenti inerenti il suo aspetto nel film interattivo. L'attore, benché grato per il successo ottenuto grazie alla sua prestazione attoriale, il 2 gennaio 2019, a pochissimi giorni dall'uscita del film che lo vedeva coprotagonista, non ha retto l'ondata di commenti da parte di hater e troll che definivano esteticamente brutto il personaggio da lui incarnato. Poulter nella vita particolarmente sensibile alle tematiche del bullismo e pertanto attivo su piattaforme quali AntiBullyingPro, ha rilasciato una dichiarazione che sembra provenire direttamente dall'"inventario di effetti" (McLuhan, Fiore 1967) della macchina Black Mirror:

Come tutti sappiamo ci deve essere un equilibrio nel nostro coinvolgimento con i social media. Ci sono effetti positivi di cui godere e altri inevitabili effetti negativi che vanno evitati. È un equilibrio che ho difeso finché ho potuto, adesso per la mia salute mentale sento che è arrivato il tempo di cambiare la mia relazione con i social media (Poulter 2019).

Menzionando la salute mentale e la sua salvaguardia dal backlash degli attacchi medialti sembra di sentir parlare Colin, il quale, a differenza di Stefan ha caro il suo presunto equilibrio psicofisico. Un tale andirivieni dal film interattivo distribuito su Netflix e la vita elettronica di Will Poulter promanata da Twitter è avallata dallo stesso attore, il quale, se sembra alleggerire il post di addio con una battuta finale, dato il tenore che la anima, non fa che cadere preda di quanto il suo personaggio aveva prefigurato: "Questa non è la fine. Consideratela un percorso alternativo", seguito dall'emoticon che sorride con gli occhiali da sole, emblema di una coolness insufficiente a relativizzare una scelta reale.

Allorché la produzione di un episodio recente si cimenta con un fenomeno analogamente affrontato in un episodio collocato in una stagione antecedente, non di rado è possibile individuare evoluzioni, ripensamenti ed elementi dis/continui.

È evidente la dialogica che riguarda i diversi episodi della serie, le derive con altri prodotti audiovisivi, pubblicitari, d'informazione del web e la vita fuori dalla rete, ad esempio, se si osserva l'ipotesi lanciata in *Be Right Back* (S2E1) su come affrontare la morte della persona amata e di come lo stesso tema sia stato ripreso e risolto in *San Junipero* (S3E4) e successivamente in diversi momenti della quarta e quinta stagione, incluso *Black Museum* (S4E6).

In tutti gli episodi menzionati è il corpo della persona amata al centro della trama: la sua perdita e la sua assenza divengono il movente per costruire soluzioni alla mancanza dell'altro che non c'è più. Tuttavia al pessimismo di *Be Right Back* circa un possibile superamento delle categorie dell'umanesimo evidenziato dalla noia che Martha prova nei confronti del surrogato di Ash – prima solo un sistema operativo poi clone fisico, cioè una love doll (Attimonelli, Susca 2016) con Intelligenza Artificiale – tanto da preferire ristabilire il sentimento del dolore per la morte del suo fidanzato piuttosto che ibridarsi con un simulacro artificiale, sembra sostituirsi l'abbandono al postumanesimo esplicitato dalle scelte, ben ponderate, di Yorkie e Kelly. Le due, abbandonati gli involucri prossimi alla fine che costituiscono i propri corpi, si lasciano conquistare dalla promessa di vita eterna (Susca 2009, Santoro 2018), dematerializzata e senza compromessi ma, vale la pena sottolinearlo, inerente la loro esistenza elettronica.

A partire dall'asse che vede il corpo in relazione con la morte si potrebbero isolare altri scenari nei quali è possibile declinare una corpografia distopica sebbene attuale, in corso, dal corpo-prigione o del modo di punire, al corpo-valutazione o del controllo, per proseguire con il corpo-memoria o del ricordo e naturalmente con il corpo-morte o del postumano (Attimonelli 2018). Senza dimenticare che la funzione Black Mirror, come si evince dai riferimenti letterari, cinematografici e filosofici si configura come elegia audiovisuale nei confronti dello spettro dell'umanesimo i cui rappresentanti nei singoli episodi con le loro tragiche epifanie non fanno che nostalgicamente rievocare.

Molte di queste relazioni sono interlacciate tra loro e compresenti in una stessa puntata, per meglio tracciare i confini lambiti dai corpi eccedenti di *Black Mirror* sarà opportuno procedere attraverso riduzioni e abduzioni, immaginando l'intera serie come un inventario di effetti – così come recitava il sottotitolo dell'opera di McLuhan e Fiore, *The medium is the message. An inventory of effects* (1967), con ciò intendendo la capacità di rendere oggettivo e reale quanto prefigurato nei plot più cupi e surreali.

Bionota: Claudia Attimonelli.

Claudia Attimonelli is a researcher in Theories of Language and Sign Sciences. She teaches Cinema, Photography and Television and Semiotics of Cinema and Audiovisuals at the “Aldo Moro” University of Bari. Responsible for the MEM project - Mediateca Emeroteca Musicale at the Pugliese Regional Media Library where, in quality of curator curates filmic review, retrospectives and temporary exhibitions taken from the Manifestoteca Filmica and the Emeroteca; is the scientific curator of the academic section of the BIG! FF Dialogues, Bari International Gender Film Festival. Her research are between media, visual culture and post-humanism according to methodological approaches of the socio-semiotics of cinema, audiovisual and media, of mediology, of theories of the imaginary, of the philosophy of language. Among his publications: *Techno. Ritmi Afro-futuristi* (Meltemi 2008-2018); *Pornocultura. Journey to the bottom of the flesh* (Mimesis with V. Susca, Milan 2016, Liber Montreal, Sulina Porto Alegre 2017); *The migrating sense of photography in JR and Banksy* (2016); *Underground zone. Dandy, punk & beautiful people* (with A. Giannone 2011).

Recapito autore: claudia.attimonelli@uniba.it

Riferimenti bibliografici

- Attimonelli C. 2012, "Hyperserial", in *Dizionario di Informatica, ICT e media digitali*, vol. 1, Istituto della Enciclopedia Treccani, Roma.
- Attimonelli C. 2018, "Corpo", in Tirino M., Tramontana T., *I riflessi di Black Mirror*, cit.
- Attimonelli C. 2018b, *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Mimesis, Milano.
- Attimonelli C., Susca V., 2016, *Pornocultura. Viaggio in fondo alla carne*, Mimesis, Milano.
- Attimonelli C., Susca V., 2019, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano, Mimesis.
- Bachtin M. 1965, *Tvorčestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura srednevekov'ja i Renessansa*, Chudozhestvennaja literatura, Moskva; trad. it. 1976, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Einaudi, Torino.
- Carroll L. 1871, *Through the Looking Glass and What Alice Found There*, Macmillan, London; trad. it. di Galasso A., Kemeni T. 1985, *Alice nel Paese delle Meraviglie. Dietro lo specchio*, Garzanti, Milano.
- Deleuze G. Guattari F. 1980, "Comment se faire un corps sans organes?", in *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris; trad. it. 1996, "Come farsi un corpo senza organi?", in *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Sez. II, Castelvecchi, Roma.
- Derrida J. 1993, *Spectres de Marx*, Galilée, Paris; trad. it. 1994, *Spettri di Marx*, Raffaello Cortina, Milano.
- Dick P. K. 1956, "Minority Report", in *Fantastic Universe*, 1, January 1956, King-Size Publications, New York; trad. it. 2002, *Rapporto di minoranza e altri racconti*, Fanucci, Roma.
- Eco U. 1994, *Six Walks in the Fictional Woods*, Harvard University Press, Cambridge; trad. it. *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano.
- Fisher M. 2009, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, John Hunt Publishing, Alresford.
- Kafka F. 1919, *In der Strafkolonie*, Kurt Wolff, Leipzig; trad. it. di Paoli R. 1970, "Nella colonia penale", in *Racconti*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano.
- Kulesko C. 2017, *La theory-fiction come dispositivo iperstituzionale*, Intervento al seminario Ecologie Politiche, Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Ambientale, Università La Sapienza di Roma, 27/10/2017.
- McKay G. 1996, *Senseless Acts of Beauty: Cultures of Resistance Since the Sixties*, Verso Books, London; trad. it. di Carlotti G. 2000, *Atti insensati di bellezza. Hippy, punk, squatter, raver, eco-azione diretta, culture di resistenza in Inghilterra*, Shake, Milano.
- McLuhan M. H. 1964, "Essay on Burroughs", in *Nation*, 28 dicembre 1964.
- McLuhan M. H. 1967, *Understanding Media: the extensions of Man*, McGraw-Hill, New York; trad. it. di Capriolo E. 2011, *Capire i Media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
- McLuhan M. H., Fiore Q. 1967, *The Medium is the Massage. An inventory of effects*, Penguin, London.
- Poulter W. 2019, *With love*, Twitter Post, 2 gennaio 2019, <https://twitter.com/poulterwill/status/1080527925286457344>.
- Santoro A. 2018, "Morte", in Tirino M., Tramontana A. (a cura di), *I riflessi di Black Mirror*, cit.
- Susca V. 2009, "La morte corre sul filo della rete", in *Technology Review, Massachusetts Institute of Technology*, 4. Roma, pp. 45-61.
- Susca V. 2012, "L'escrescenza o-scena di un incontro ravvicinato", in Attimonelli C., D'Ottavio A. (a cura di), *To be continued. I destini del corpo nei serial televisivi*, CaratteriMobili, Bari.
- Tirino M., Tramontana A. 2018, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Rogas Edizioni, Roma.
- Zagarrio V. 2018, *La retorica dello sguardo: cinema del reale, long take, aestheticam*, Conferenza al convegno *Reale, virtuale, immaginario II*, Dipartimento di Scienze della Formazione, psicologia e comunicazione, Università Aldo Moro di Bari, Apulia Film Commission, 23.05.2018.

Filmografia

- Bandersnatch*, D. Slade, Netflix, 2018.
- Blade Runner*, R. Scott, Stati Uniti / Hong Kong, 1982.
- Interstellar*, C. Nolan, Stati Uniti / Regno Unito, 2014.
- Spider-Man: Into the Spider-Verse (Spider-Man – Un nuovo universo)*, B. Persichetti, P. Ramsey, R. Rothman, Stati Uniti, 2018.
- Videodrome*, D. Cronenberg, Canada, 1982.

Tv Serial

Black Mirror, S1 E1, *The National Anthem (Messaggio al Primo Ministro)*, 2011.

Black Mirror, S1 E3, *The Entire History of You (Ricordi pericolosi)*, 2011.

Black Mirror, S2 E2, *Be Right Back (Torna da me)*, 2013.

Black Mirror, S2 E2, *White Bear (Orso Bianco)*, 2013.

Black Mirror, S2 E3, *The Waldo Moment (Vota Waldo!)*, 2013.

Black Mirror, S3 E3, *Shut Up And Dance (Zitto e Balla)*, 2016.

Black Mirror, S3 E4, *San Junipero (San Junipero)*, 2016.

Black Mirror, S4 E6, *Black Museum (Black Museum)*, 2017.

Westworld, S2 E2, *Reunion (Ritrovo)*, HBO, Stati Uniti, 2016-.2018.

Videografia

Brooker C., Charlie Brooker Says There's Not a Black Mirror Universe – It's a *Black Mirror* Multiverse, IGN, 2019.

<https://www.ign.com/articles/2019/01/11/charlie-brooker-says-theres-not-a-black-mirror-universe-a-its-a-black-mirror-multiverse>.

Sitografia

AntiBullyingPro, <https://www.antibullyingpro.com/>.

Bandersnatch in Final Fantasy Fandom, <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Bandersnatch>.

Black Mirror Reddit Discussion,

https://www.reddit.com/r/Turkey/comments/7mx3ge/black_mirror_dystopia_turned_into_more_reality/.