

## *SENSE8, BLACK MIRROR, SQUID GAME:* ASPETTI VIDEOLUDICI NELLA SERIALITÀ TELEVISIVA, DALLA CORPOGRAFIA DI GENERE AL SURVIVALISMO

VITO ZAGARRIO  
UNIVERSITÀ ROMA 3

**Abstract** – This essay investigates the new Anglo-American tv series, focusing on the relationship between the body, space and time from the perspective of sexuality. One of the main theoretical backgrounds is the videogame logic.

**Keywords:** Tv Series; Gender; Videogame; Body; Time; Space

### 1. Videologia dei corpi seriali

In un saggio recente<sup>1</sup> ho avuto modo di riflettere sulla relazione tra corpo, spazio e tempo nell'universo audiovisuale contemporaneo<sup>2</sup>, nel presente articolo vorrei sposare questa relazione con il tema del gender e dell'erotismo. Emblematico è il caso di *Sense8*, serie di culto diretta da due registe che hanno completato la propria transizione sessuale, Lilly e Lana Wachowski, e dove la mutazione dell'identità sessuale è una delle protagoniste della storia: la storia d'amore tra la transessuale bianca e la donna lesbica afro-americana, una delle molte coppie, omosessuali e eterosessuali, della serie. Si può dire che le sorelle Wachowski trasferiscano nella trama del loro prodotto filmico il loro stesso desiderio di messa in discussione dell'identità sessuale.

In *Sense8* i corpi fluttuano nello spazio e nella geografia mentale. Il complesso plot è basato sulle storie di otto persone, i *sensate*, accomunati da una data (sono tutti nati l'8 agosto) e da un destino, accomunati telepaticamente anche se di diversa estrazione sociale, area geografica e tendenza sessuale. E qui le diversità sono ben calibrate dai creatori della serie: c'è Capheus "Van Damme" Onyango (interpretato da Aml Ameen nella stagione I e da Toby Onwumere nella stagione II: il primo aveva litigato con Lana Wachowski), un autista di Nairobi. Ci sono Sun Bak (interpretata da Doona Bae), una donna d'affari di Seul esperta di arti marziali; Riley Blue (Tuppence Middleton), una dj islandese che sta a Londra; Wolfgang Bogdanow (Max Riemelt) scassinatore e ladro di Berlino; Will Gorski (Brian J. Smith), poliziotto di Chicago; Kala Dandekar (Tina Desai), una chimica farmaceutica di Mumbai.

C'è la coppia lesbica costituita da Nomi Marks (Jamie Clayton), una blogger e hacker transessuale e da Amanita "Neets" Caplan (Freema Agyeman). C'è l'altra coppia omosessuale di Lito Rodriguez (Miguel Ángel Silvestre), un celebre attore di Città del Messico, gay nonostante sia famoso per i suoi ruoli di *macho*, e di Hernando Fuentes (Alfonso Herrera), e compaiono numerosi altri personaggi *sui generis*, tra cui Daniela Velasquez (Eréndira Ibarra), nel ruolo curioso della fidanzata-copertura di Lito, la quale, dopo avere scoperto l'omosessualità dell'ex *boyfriend*, ne condivide voyeristicamente le passioni erotiche; e ancora Jonas Maliki (Naveen Andrews, di origini hindi), *sensate* di un'altra cerchia, e Angelica,

<sup>1</sup> Cfr. Chi scrive si riferisce a: *Il corpo dello spett/attore. La logica ludica e interattiva nei racconti audiovisivi contemporanei*, in "Imago. Studi di cinema e media", 2021 (in corso di stampa).

<sup>2</sup> Per una teoria del corpo nel cinema, rimando a R. Menarini, *Il corpo nel cinema. Storie, simboli e immaginari*, Milano, Pearson, 2015; e a B. Grespi, *Figure del corpo*, Milano, Meltemi, 2019. Rimando anche ad alcune acute osservazioni di Pietro Montani in *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Urbino, QuattroVenti, 1993: si veda in paragrafo *Figure del corpo* (stesso titolo di Barbara Grespi, ma quindici anni prima), p. 11.

interpretata da una ieratica Daryl Hannah, la *madre* della cerchia dei protagonisti, responsabile della loro connessione psichica.

Il principale interesse che la serie suscita è la co-presenza dei corpi in dimensioni complementari che oltrepassano gli spazi geografici: l'attore omosessuale messicano, la dottoressa indiana, l'autista africano, la blogger californiana, il poliziotto americano e il ladro tedesco possono convivere e interagire, sono *sensate* e quindi provano sensazioni, emozioni, godimenti e dolori fisici annullando i continenti e le differenze socio-culturali.

Ma il grande interesse sta anche nell'ossessione erotica, se la si può chiamare così (visto che ogni puntata della serie ha un numero ricorrente – come in un musical – basato su un'orgia o una esperienza di sesso condiviso), e sulla transizione dei generi. Si pensi, ad esempio, al fatto che la trans bianca sta con una donna nera, l'attore gay convive con la ex fidanzata disposta a triangoli amorosi, la chimica indiana deve sposarsi con un conterraneo ma è innamorata – a distanza, ma le distanze sono annullate dai “*sensate* – del ladro, mentre la ragazza islandese è innamorata del poliziotto yankee. E tutti sono disponibili a esperienze etero ed omosessuali, magari accoppiandosi in gruppo (compreso il ragazzo africano che sembra il più naïve, infatti è disponibile a lasciarsi trasportare da odori e sapori sessuali inediti). È un “viaggio in fondo alla carne”, per citare il sottotitolo di un libro di Attimonelli e Susca (2016), che teorizzano, indagando gli scenari di quella che chiamano pornocultura contemporanea, la nascita di una “nuova carne”.

Vengono in mente le riflessioni fatte da Mario Perniola sul corpo, sull'erotismo, sui passaggi di sesso in *Transiti* (1985; i corpi dei personaggi sono tutti “in transito”), in *Del sentire* (1991; i personaggi dei Wachowski sono dei “*sensate*”, appunto), in *Il sex appeal dell'inorganico* (1994), in *Disgusti* (1999). Si tratta, dunque, di una serie altamente teorica, dove le Wachowski riversano la loro esperienza privata: la migrazione da un corpo di uomo in un corpo di donna. A tal proposito ricordo che Mario Perniola ha scritto un romanzo, *Tiresia*, che è la storia di un uomo trasformato in donna.

*Sense 8* è anche un ottimo *case study* per analizzare un immaginario che presenta ossessioni ricorrenti, nel contesto di quella “nuova forma espressiva sincretica” di cui parla Pietro Montani (2020), quando analizza la nuova “scrittura estesa” prodotta dal digitale.

Dopo l'introduzione del web interattivo (il 2.0, come l'abbiamo chiamato per un po') e soprattutto dopo la metamorfosi dei telefoni cellulari in smartphone capaci di svolgere le principali funzioni di un personal computer si è diffusa con estrema rapidità una nuova forma espressiva sincretica, caratterizzata dal fatto di mescolare liberamente immagini, suoni e parole per produrre testi di norma piuttosto brevi (o per inserire elementi iconici e link in testi, anche lunghi, composti in modo più tradizionale). (Ivi, p. 7)

Montani è certo che queste nuove forme sincretiche si estenderanno e si consolideranno e che allora ci si troverà di fronte «il fenomeno della *acquisizione di massa* di una tecnologia espressiva di cui dovremmo scoprire di aver completamente trascurato il feed back sul piano dei concomitanti processi di interiorizzazione» (Ivi, p. 9). Le tecnologie ci modificano da sempre – continua Montani – ma nel caso della scrittura estesa «avremmo a che fare con l'interiorizzazione, del tutto inedita, di processi che provvedono a *integrare* alcune delle più potenti tecnologie espressive di cui l'essere umano si è dotato nel corso della sua evoluzione: l'immagine, la parola (parlata e scritta), la riproduzione del suono nelle sue diverse declinazioni e i relativi sistemi di combinazione» (Ibidem).

Un “percorso nel *sensorio digitale*”, suona il sottotitolo del volume di Montani, esso sembra riecheggiare il gioco di parole di *Sense8*, i cui protagonisti sono *sensate*, cioè individui dotati di un avanzato livello di empatia, che hanno sviluppato una profonda connessione

psichica con un ristretto gruppo di loro simili. Sembra di vedere in questa formula dei *sensate* il comune denominatore dei “nativi digitali”.

Si deve dire che tutta una serie di fattori (come le strategie – anche “politiche” – della realtà virtuale, l’estetica di Netflix, la logica del videogame, l’idea di loop narrativi e temporali) sviluppano schemi narrativi e plot ricorrenti: il viaggio nel tempo, la ripetizione dello schema di gioco sino alla morte (*end game*) come nell’esperienza videoludica, l’ossessione per la transessualità e per l’espansione del corpo, spesso in una prospettiva catastrofica da fine dell’umanità; e dunque l’irruzione del *post-human* e di corpi supereroici, oppure di corpi esplosi come le narrazioni, gettati spesso – e intrappolati – dentro una realtà virtuale o un videogame, che appaiono a volte come le uniche realtà possibili e gestibili.

La logica del videogame, ampiamente sondata da Warren Buckland<sup>3</sup>, esplose in film destinati al pubblico adolescenziale, sebbene degni di attenzione critica, come *Jumanji* e suo seguito (*Jumanji-the Next Level*), ennesima rivisitazione del tema “video-giocatore intrappolato nel videogioco” (si veda *Tron* e il sequel, *Tron Legacy*, ma anche la nota puntata di *Black Mirror*, *Playtest* - E2S3 e naturalmente *eXistenz* di David Cronenberg), e permette anche in questo caso riflessioni sulle dinamiche di genere e sullo scambio delle identità sessuali.

L’ironia e il gioco di battute sull’identità (e in parte sull’etnia) è anche alla base del successo del sopracitato *Jumanji: Welcome to the Jungle* e del suo sequel *Jumanji. The Next Level*: “The next level”, appunto, il livello successivo come in un videogioco. Il prototipo del *franchise*, il primo *Jumanji*, era un film del 1995 diretto da Joe Johnston, tratto da un albo illustrato per bambini scritto da Chris Van Allsburg nel 1981<sup>4</sup>, e vedeva Robin Williams alle prese con un gioco da tavolo che evocava misteriosamente gli animali della giungla. Era ancora un film “analogico”, sostituito nelle copie successive dalle nuove logiche del videogame digitale, sulla cui storia i due cloni successivi ragionano in maniera interessante: il plot inizia, infatti, con la scomparsa di un ragazzo il quale nel 1996 viene intrappolato nel gioco da tavolo che nel frattempo è diventato un archetipico videogame. Ai giorni nostri troviamo nel videogioco altri quattro ragazzi. L’unica chance per uscire dalla maledizione è vincere il videogioco, arrivare all’ultimo livello.

La complessità della storia resta quella dell’album colorato per bambini, ma la sceneggiatura adattata ai tempi rivela questioni interessanti. Tra queste, il costante gioco sui generi sessuali: una delle ragazze protagoniste si reincarna in un personaggio maschile del videogame, il professor Sheldon “Shelly” Oberon (interpretato da Jack Black), e questo scambio di sessi offre il destro agli sceneggiatori per una facile commedia di situazione. Come quando la ragazza scopre di avere un pene, con le immaginabili conseguenze, quale, per esempio, l’esperienza di urinare in maniera mai sperimentata in precedenza.

Osservazioni simili si possono fare sugli altri *transfer* e transizioni: il tema della mascolinità, quello dell’etnia, quello della seduzione femminile, sui quali stereotipi i due film degli anni 2000 giocano. Due film apparentemente in-interessanti, dunque, *blockbuster* seriali e commerciali, che però offrono un ventaglio di discorsi su cui vale la pena riflettere.

I corpi migrano, dunque, riprodotti dalla *computer graphic*, quasi-ologrammi che appaiono fantasmaticamente nello studio della VR; sono brutalmente rapiti e trasferiti con violenza dentro il videogame *Jumanji*, e vengono dematerializzati come se si trattasse del “Beam Us Up” – il teletrasporto – di *Star Trek* (quello vero). Costretti a morire e rinascere, come nei *Jumanji* del nuovo millennio e come nella coazione a ripetere di *Russian Doll*:

<sup>3</sup> Cfr. W. Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley, Hoboken, NJ, 2008. Vedi anche C. Uva, V. Zagarrio (a cura di), *Oltre il corpo del cinema*, in “Imago. Studi di cinema e media”. Vol. 12, 2016. Vedi anche E. Menduni, V. Zagarrio (a cura di), Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche, in “Imago”, n. 3, 2012.

<sup>4</sup> C. Van Allsburg, *Jumanji*, Modena, Logosedizioni, 2013.

quest'ultima è una serie<sup>5</sup> ideata e interpretata da Natasha Lyonne, che rimanda sia alla "logica del videogame" che alla nozione di "loop". È la storia di una donna – Nadia – che rivive *n* volte la stessa situazione: si ritrova in un bagno, ne esce ed è a una festa dove si celebra il suo compleanno, compie gesti ripetitivi con minime variazioni (incontra un uomo con cui vuole fare sesso, va in un negozio, cerca il suo gatto perso da giorni), e poi muore per un incidente ogni volta diverso. Ma la "morte" la riporta alla situazione di partenza, il bagno. La morte è dunque la rappresentazione simbolica di un "game over" del videogioco, da cui si può ripartire per una nuova partita. Nadia rivive sempre la stessa situazione di "loop" (è una nozione che viene esplicitamente usata nei dialoghi) da cui non riesce a uscire. Incontra anche un ragazzo – Alan (Charlie Barnett) – che soffre della stessa sindrome: la sua "prima morte" è stata un suicidio, e da allora è condannato a rivivere sempre la stessa situazione. Morendo entrambi, Alan e Nadia riattivano il ritorno alla situazione di partenza: la toilette.

La serie è godibile anche per i dialoghi alla Woody Allen (il contesto è di cultura ebraica) e il comportamento sessualmente disinibito di Nadia che gioca sui doppi sensi e sulle situazioni scabrose. Dietro c'è anche la tradizione di certi film hollywoodiani, come *Groundhog Day* (*Ricomincio da capo*), film del 1993 diretto da Harold Ramis, interpretato da Bill Murray e Andie MacDowell, che ha ottenuto anche una sorta di remake italiano (*È già ieri* di Giulio Manfredonia, 2004). L'idea di qualcuno che si risveglia ed è costretto a rivivere sempre la stessa giornata non è dunque affatto nuova, ed è un meccanismo tipico da *Confini della realtà*. Ma la trama di *Russian Doll* risponde di più alle intenzioni del suo titolo: la "bambola russa", la Matrioska che contiene una bambolina dentro l'altra, una narrazione dentro l'altra, all'infinito. È dunque pienamente all'interno di una logica videoludica, in cui lo spettatore si identifica cercando di capire come uscire dallo schema ripetitivo che porta alla fine del gioco. *End Game*.

Si può uscire dal gioco morendo (game over) o vincendo, come capita ai 456 giocatori di *Squid Game*, la serie coreana in nove puntate, balzata agli onori delle cronache e agli occhi della critica che ne ha visto un novello Black Mirror, nell'autunno del 2021. Creata, scritta e diretta da Hwang Dong-hyuk, la serie ha scalato rapidamente, infatti, le classifiche di Netflix, ma al tempo stesso ha ricevuto critiche veementi da parte di chi – come alcuni comitati di genitori – la ritiene un prodotto violento che incita all'emulazione.

In *Squid Game* (il titolo prende il nome da un gioco di bambini coreano, simile alla nostra "campana") i giocatori – pescati nell'enorme rete di disperati, costretti sul lastrico dai debiti – scelgono di giocare una posta mortale: vivono insieme in un'isola deserta e segreta, come in una sorta di macabro *reality*, e si cimentano in giochi di bambini, apparentemente innocenti: "Un Due Tre Stella", il tiro della fune, le biglie, tutti giochi infantili e divertenti, qui declinati in modo mortale. Chi non riesce muore, e il gruppo di concorrenti si assottiglia di puntata in puntata sino a decretare il vincitore e a rivelare la strategia sottesa a questo agghiacciante *play*.

Colpisce, di questa serie diventata improvvisamente cult, la brutalità delle esecuzioni da un lato, e la (peraltro tenue) denuncia dei conflitti e delle disparità sociali nella società occidentale o occidentalizzata dall'altro. *Squid Game* conferma la vitalità del cinema sudcoreano, capace di riflettere con vari registri, dalla commedia al dramma al grand guignol, sulle contraddizioni del capitalismo: si pensi a *Parasite* (Bong Joon-ho 2019, *Il prigioniero coreano* (Kim Ki Duk 2018), tra gli altri, e alla cosiddetta K-wave della serialità televisiva sudcoreana che ha trovato grande spazio su Netflix. La serie è costruita sapientemente, con qualche ammiccamento a Kubrick (le maschere dei VIP che godono del gioco mortale non possono non ricordare *Eyes Wide Shut*), a Escher (le scale dalla strana prospettiva su cui salgono i giocatori/detenuti), con colori smaltati e attori che mescolano commedia e dramma, sempre debordando un po'.

---

<sup>5</sup> La prima stagione, composta da otto episodi, è stata distribuita su Netflix il 1° febbraio 2019.

Si tratta, tuttavia, più di un *survival game* che di un prodotto ispirato alla logica da videogame, con gli stadi di avanzamento e i livelli da superare, dove il game over è la morte reale, ma c'è sempre la chance di un eterno ritorno, di una infinita ripetizione.

## 2. Live. Die. Repeat: figure in transito nel tempo e nello spazio

*Live. Die. Repeat.* “Vivi, muori, ripeti” – titola infatti la versione home video di *Edge of Tomorrow*, che ossessivamente ripete lo schema del videogame: vivere, ripetere, morire, poi rigiocare sino a vincere. Quest'ultimo prodotto è un progetto dal modo di produzione interessante: film di fantascienza tratto da una *light novel* giapponese (dunque destinata al pubblico degli adolescenti), è diretto da Doug Liman, già regista di *The Bourne Identity*, primo film della saga interpretata da Matt Damon (nel 2002), e dunque iniziatore di una serie di testi cinematografici di punta dell'universo audiovisivo post-postmoderno. A ciò si aggiunge il rapporto col genere *light novel*, che si avvicina alla cultura iconica dei “manga” e dunque ad una variante importante dell'immagine (in movimento o non). *Senza domani* (titolo della distribuzione italiana) è la storia di un maggiore dell'esercito che viene spedito, suo malgrado, sul fronte a combattere contro gli invasori alieni, gli invincibili “Mimics”. Li muore quasi subito, facendosi esplodere per uccidere uno dei mostri. Non ha “imparato” abbastanza. Ma può imparare pian piano, come quando si gioca ai videogame, perché rinasce e muore *n* volte, sino a diventare un bravo guerriero-giocatore e a riuscire a cambiare la realtà, la Storia, e a virare verso l'*happy ending*.

I corpi, dunque, si spostano in dimensioni parallele dove si incontrano i propri “doppi”. Ma i corpi, nell'universo Netflix, si spostano anche nel tempo. Uno degli esempi più interessanti, nonostante l'apparente destinazione adolescenziale, è *The Umbrella Academy* (Blackman 2019 – in corso), che non a caso deriva – ancora una volta – da un fumetto: il tema dei supereroi si sposa col tema del viaggio nel tempo e con quello di una catastrofe sullo sfondo tipica di molti film e serie millenarie. La trama si basa su un gruppo di fratelli partoriti tutti nello stesso giorno del 1989, che mostrano ognuno dei poteri e sono raccolti e adottati da un misterioso mecenate; sullo sfondo c'è, ossessivamente, la fine del mondo che i giovani supereroi devono evitare. Devono evitare, cioè, la fine del (video)gioco. Da qui anche gli spostamenti nel tempo, in punti cruciali della storia americana come l'assassinio di JFK.

Dunque i corpi dei “mutanti” si trasformano (uno ha il corpo di un gorilla), ma le mutazioni sono anche temporali (è soprattutto il numero Cinque che ha la dote di viaggiare nel tempo e nello spazio). Questi “transiti” dimensionali e nella materialità della carne (“y arena”<sup>6</sup>) permettono un esercizio visionario sui personaggi: la madre adottiva androide, Luther (il Numero Uno dal corpo scimmiesco), Diego (il Numero Due, abile lanciatore di coltelli), Allison (Numero Tre, dotata di capacità ipnotiche), Klaus (il Numero Quattro, gay tossicodipendente con la capacità di materializzare i morti, come il fratello scomparso prematuramente Ben, il Numero Sei). E poi ci sono Cinque – incarnato da un eterno bambino – e Vanya (Numero Sette, una apparentemente innocua violinista che detiene la potenzialità di distruggere il mondo). Particolarmente complesso e atipico personaggio è proprio Klaus, omosessuale e *addicted* a tutte le droghe, che vive una intensa storia d'amore con un marine conosciuto in uno dei viaggi nel tempo, all'epoca della guerra del Vietnam. Come abbiamo visto nel caso di *Sense8*, la delocalizzazione spazio-temporale si accoppia in questo caso alla riflessione critica sul *gender*: i rapporti omosessuali sono non solo sdoganati ma visti con una certa propensione positiva, ribaltando i concetti di normalità e di diversità. La sessualità (spesso sopra le righe come la sua

<sup>6</sup> Viene spontaneo citare l'opera di Alejandro Iñárritu *Carne y Arena* (2021), in quanto immersiva e filmica al contempo. Cfr. V. Zaggarro, *Il virtuale politico*, in “I Ponte”, n. 2, 2020.



disponibilità ad alcool e droghe) fa di Klaus un personaggio sfaccettato rispetto alla rigidità degli altri, anche nelle sue relazioni col tempo e con la morte.

Questo gioco sulle dimensioni temporali non avviene solo nelle serie anglo-britanniche, ma anche in quelle tedesche: si veda *Dark* (Odar, Friese 2017-2020), che si basa sulle sparizioni, in epoche diverse, di alcuni ragazzi. Qui c'è il sin troppo facile meccanismo di una caverna sotterranea che misteriosamente collega dimensioni temporali diverse: 1921, 1953, 1986, 2019, i corpi passano da un tempo all'altro, scandito dal "tic, tac" che mormora ossessivamente un vecchio invasato. Le caverne di Winden si trovano "ai confini della realtà", i corpi possono navigare nel tempo, come i corpi degli uccelli-mutanti possono precipitare dal cielo in una angosciante pioggia simbolica.

I corpi viaggiano nel tempo, come nel caso di *Travelers* (Wright 2016-2018), serie americano-canadese che immagina il trasferimento nell'oggi di agenti del futuro che devono prevenire una catastrofe sociale. È, in fondo, il vecchio principio della saga di *Terminator*, e un classico della fantascienza sottile: si veda *Rischio calcolato* il romanzo di Charles Eric Maine (1960), in cui un uomo e una donna sono costretti a lasciare il loro mondo, in un futuro dominato dalla guerra nucleare, e vengono catapultati in altri corpi "ospiti", al giorno d'oggi.

È solo *Questione di tempo* (*About Time*), come il titolo di un film inglese del 2013 scritto e diretto da Richard Curtis. In questo caso il viaggio temporale è declinato in toni da commedia sentimentale: il protagonista Tim (Domhnall Gleeson, che abbiamo visto in *Black Mirror*, S2E1) eredita la capacità di viaggiare nel tempo, e cerca di sfruttare questa dote inedita per cercare la felicità amorosa.

Declinato in maniera drammatica e nera (*Dark*), o in maniera leggera e "rosa" (*About Time*), il viaggio dei corpi nel tempo, passando per una caverna o stringendo i pugnetti come da bambini, è un'ossessione ricorrente dell'immaginario che sto cercando di fotografare. L'esempio più spettacolare è l'evento dell'anno segnato dalla pandemia, il 2020. Parlo di *Tenet* di Christopher Nolan, un regista che di *mind-game movies* se ne intende, ricordiamo che è l'autore di *Memento*, girato all'alba del nuovo millennio (2000), archetipo di questa tipologia di "opere", come ribadisce Thomas Elsaesser nel suo gettonato saggio<sup>7</sup>; un regista che ha punteggiato la sua filmografia di riflessioni sul cinema dalla "narrazione esplosa"<sup>8</sup>: Oltre alle tre originali re-interpretazioni di Batman (*Batman Begins* 2005, *The Dark Knight* 2008 e *The Dark Knight Rises* 2012), si vedano *Inception* 2010, perfetto esercizio di stile sul tema del puzzle film<sup>9</sup>, e *Interstellar* 2014, testo filosofico di fantascienza dalla struttura complessa: anche qui troviamo un corpo "intrappolato" nei buchi del tempo e dello spazio, come nella scena commovente in cui l'astronauta Cooper/ Matthew McConaughey riesce in qualche modo a comunicare alla figlia dietro alla libreria, in un'altra dimensione spaziale e temporale (i dati vengono trasmessi dal padre in codice Morse attraverso i movimenti della lancetta dei secondi di un vecchio orologio da polso che aveva lasciato alla figlia nel suo tempo).

*Tenet* (2020), "film palindromo" come il suo titolo, è la versione miliardaria (è costato 205 milioni di dollari) dell'irripetibile *Memento*; dopo un ventennio ritorna alle origini di quell'ambizione narrativa: raccontare al contrario, quel racconto "invertito" che dopo *Memento* ha fatto scuola presso altri cineasti sperimentali (vedi *Irréversible* di Gaspar Noé, 2002). Il plot usa una spy story fantascientifica per una riflessione sulle molte dimensioni del tempo e della realtà. L'indizio delle pallottole invertite con cui si apre il film porta a una detective story che rivela una trama alla 007, dove un meccanismo di *revolving doors* porta a giocare con il tempo. La macchina del tempo di Nolan permette di far interagire le dimensioni temporali, come avviene nell'improbabile – ma intenso cinematograficamente – incontro/scontro del

---

<sup>7</sup> Cfr. T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (a cura di), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, 2009.

<sup>8</sup> Cfr. V. Zagarrìo, *La struttura di Babel(e)*, in «Bianco e Nero», a. LXXI (N. 567, maggio - agosto 2010).

<sup>9</sup> Cfr. L. Gandini, *Inception*, in L. Gandini (a cura di), *Il cinema americano attraverso i film*, Roma, Carocci, 2011.

protagonista con se stesso. Il sé e l'Altro da sé lottano suggerendo sin troppo ovvie letture freudiane. Ma quel che affascina, nel film, è la copresenza di due temporalità, quella normale e quella inversa, che culmina nell'azione finale in cui due eserciti operano in co-presenza, uno a marcia avanti e l'altro a marcia indietro. *Be Kind, Rewind* – direbbe Michel Gondry (2008), tra analogico e digitale.

### 3. Mediatizzazione dello schermo e *sex appeal* del virtuale seriale

La summa dei discorsi e la punta di diamante dell'immaginario dei nostri tempi fin qui descritto è forse *Black Mirror*. Uno specchio nero, *Un oscuro riflettere*, come suona il titolo di un volume dedicato a questa serie cult britannica.<sup>10</sup> «L'avvento della cultura digitale – scrivono i due autori del libro – la proliferazione del sistema degli oggetti, la diffusione massiva delle reti sociali, dei dispositivi portatili, degli schermi e di tutti i *mediascape*, aggiungono al quadro tracciato elementi inediti, imponendo altrettante riflessioni. In particolare la mediatizzazione del mondo e la mondializzazione dei media, con tutti gli incidenti, le confusioni e le convulsioni che stanno comportando, rendono urgente verificare quanto e come proceda nella nostra epoca il rispecchiamento reciproco tra comunicazione e vita quotidiana (...). Lo specchio dei media si è frantumato, ha tradito la sua missione o si è manifestato coerentemente alle proprie radici e premesse? *Black Mirror* è il testo per antonomasia di antropologia culturale, mediologica e sociologica dell'immaginario da esaminare per approfondire tale cruciale quesito»<sup>11</sup>.

Interessante ai fini di questo saggio è in particolare il capitolo di questo libro che si intitola *La diaspora del corpo: d/istruzioni per l'uso*. «*Black Mirror* — sembra interessarsi in modo ossessivo alle possibili ingiurie che subiscono le persone espropriate dei loro corpi»<sup>12</sup>. Attimonelli e Susca suggeriscono di

spostare la prospettiva ai bordi dello specchio, dove non troviamo che paradossi relativi a ciò che crediamo di conoscere in merito al nostro corpo venuto a contatto con le tecnologie immersive, del controllo, delle realtà virtuali e del gaming (...). Il nostro corpo abita la diaspora delle istantanee esternalizzate e collocate in memorie digitali accessibili a chiunque, il nostro corpo è irrimediabilmente di Altri<sup>13</sup>.

Le storie di *Black Mirror* sono tutte utili per confermare i discorsi che stiamo facendo. Che sia la logica del videogame o il testo interattivo, che sia l'erotizzazione dei corpi con il conseguente sdoganamento della fluidità sessuale o l'ossessione della *surveillance*, la minacciosa presenza di un Grande Fratello orwelliano o il lato oscuro della cultura occidentale, la serie coglie inquietudini profonde della post post-modernità e del post-umano. Emblematici sono gli episodi che giocano sul paradosso di una società dominata dai media: *The National Anthem* (*Messaggio al Primo Ministro* E1S1), prima, provocatoria puntata della serie, racconta di un primo ministro britannico costretto, sotto ricatto, a fare sesso con un maiale in diretta televisiva. *5 Millions Merits* (*15 milioni di celebrità*, E2S1) immagina una dittatura dei media che riduce i sudditi a schiavi e dipendenti da una droga dell'immagine (e solo l'amore può provare a salvare l'essere umano e a scardinare i perversi meccanismi di tale società sub e post-umana). *White Bear* (*Orso Bianco*, E2S2), uno degli episodi più inquietanti e più vicino al modello di *Twilight Zone*, racconta di una giovane donna costretta a fuggire da una misteriosa minaccia – ripresa da mille cellulari e osservata da mille occhi – che alla fine si scopre essere

<sup>10</sup> Cfr, C. Attimonelli, V. Susca, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano, Mimesis, 2020.

<sup>11</sup> Ivi, p. 17.

<sup>12</sup> Ivi, p. 176.

<sup>13</sup> Ivi, p. 175.

intrappolata in un gioco sadico, seppur concepito come perverso meccanismo punitivo. *Be Right Back (Torna da me, E1S2)* ragiona sui paradossi dell'IA, ma li declina anche in senso erotico-sentimentale: una donna perde il suo uomo in un incidente e decide di sostituirlo con un suo perfetto clone prima algoritmico poi anche tridimensionale, salvo capire che non è esattamente la stessa cosa della persona perduta. Ancora l'IA in *Rachel, Jack and Ashley Too (E3S5)*, dove una nota star della musica viene ridotta al coma (e quindi, anche in questo caso, catturata) da una zia cattiva che ne vuole sfruttare la popolarità, e sostituita da un ologramma. Ma la vendetta viene da Ashley Too, un piccolo robot che emula la personalità della popstar nelle sembianze di un giocattolo regalato alla bambina protagonista. La star in questione è interpretata da Miley Cyrus, cantante e attrice, nota agli adolescenti per avere interpretato il personaggio cult di Hannah Montana.

*Nosedive (Caduta libera, E1S3)*, sulla scia di *Messaggio al Primo ministro*, mette in guardia dall'ossessione del successo personale visto con valori merceologici e quantificabile in senso perversamente meritocratico (una ragazza deve guadagnare un certo numero di crediti per essere ammessa ad un livello sociale superiore ma cade in disgrazia durante il viaggio per raggiungere la migliore amica che l'ha invitata al suo matrimonio).

Il tema della *surveillance* emerge in *Arkangel (E2S4)*, dove una madre ansiosa e iperprotettiva controlla le azioni della figlia attraverso un sistema di sorveglianza che si chiama, appunto, Arkangel; ma questo angelo custode video-digitale provocherà delle situazioni imbarazzanti come quella in cui la madre assiste a un rapporto sessuale della figlia, e la fine delle relazioni umane tra le due.

Anche in *Smithereens (E2S5)* il protagonista cerca di capire, attraverso i social, le motivazioni che hanno spinto la figlia al suicidio, ed entra dentro un *trip* che lo porterà al rapimento di una persona, e alla fine, alla morte. Ancora la sorveglianza declinata con la *detection* e l'horror in *Crocodile (E3S4)*: due giovani investono senza volerlo un ciclista (il meccanismo iniziale ricorda *Il capitale umano* di Virzì, 2014), e la vicenda innesca una serie di effetti, anche a distanza di anni, che portano a tragiche conseguenze. Su questa storia capita una giovane detective che indaga su un ragazzo investito da un camioncino, e per farlo utilizza un apparecchio che visualizza su uno schermo i ricordi delle persone. La conclusione sarà inquietante, perché il ricordo, cioè il punto di vista che incastra l'assassina, è quello di un animale: un porcellino d'india domestico su cui era stata innestata la tecnologia visuale.

In *The Waldo Moment (Vota Waldo!, E3S2)* troviamo la variante "politica" e la metafora sarcastica della "democrazia mediale" (un pupazzo digitale diventa talmente popolare da presentarsi alle elezioni). In *Men Against Fire (Gli uomini e il fuoco, E5S3)* i soldati portano una "maschera", un'interfaccia installata nella testa di ogni soldato, che promette una maggior efficienza durante le missioni. Ma uno di loro ha un problema con la sua "maschera" (la metafora psicanalitica, o pirandelliana, o marxiana – nel senso delle "maschere di carattere" sociali – è chiara), e si accorge che i mostruosi nemici non sono altro che essere umani considerati inferiori, e quindi trattati come "parassiti" da eliminare.

*Playtest (Giochi pericolosi, E2S3)* gioca col genere horror partendo dallo schema ormai convenzionale di un protagonista che viene proiettato dentro i meccanismi (pericolosi, appunto) di un gioco virtuale: al protagonista Cooper viene inserito un "fungo neurale" che gli permette di entrare in una realtà virtuale popolata di ologrammi che diventano sempre più realistici. E in più il telefonino interagisce tragicamente col (video)gioco, portandolo alla follia.

Con l'horror catastrofico gioca anche *Hated in the Nation (Odio universale, E6S3)*, dove i protagonisti sono degli insetti-drone automatizzati (IDA), originariamente creata per salvare le api dall'estinzione, che diventano però un micidiale esercito senza controllo (sulla scorta di film catastrofici come *Bees: lo sciame che uccide (The Savage Bees, film del 1976* diretto da Bruce Geller). Nel solco della tradizione *science-fiction* catastrofica si inserisce anche



*Metalhead* (E5S4), dove troviamo dei terribili cani-robot sorveglianti, che attaccano gli umani sopravvissuti in un mondo post-apocalittico.

L'horror ritorna – con la commistione di qualche altro genere come il *road movie* e il *western* – in *Black Museum* (E6S4), dove la ragazza protagonista consuma la sua vendetta contro il cattivo guardiano del museo; ma il tema portante è quello della possibilità di trasferire la coscienza da un corpo all'altro, trasferendo le relative emozioni e sensazioni fisiche. Ancora una volta, dunque, corpi “catturati”, prigionieri, condannati (come in *White Bear*) a rivivere per sempre le proprie emozioni negative.

Ma eccoci alla variante sessuale: *Shut Up and Dance* (*Zitto e balla*, E3S3) è la storia di un ragazzo che si masturba guardando del materiale pedo-pornografico al computer, e viene ricattato da una fantomatica organizzazione che vuole punire lui come molte altre persone “catturate” della trappola del web.

The Entire History of You (Ricordi pericolosi, E3S1) immagina che le persone abbiano innestato nel cervello un impianto che permette di registrare i ricordi e di rivederli (in una sorta di *rewind and play*), non solo attraverso un dispositivo di sguardo interiore, ma anche proiettandoli sullo schermo del televisore. È ovvia la possibile conseguenza sul terreno delle relazioni sessuali: cosa succede se un marito pretende di rivedere i ricordi recenti di una moglie che ritiene fedifraga?

Al di là della *pruderie* erotica (il protagonista che insiste voyeuristicamente nell'assistere al tradimento della moglie), la puntata è interessante per il realismo con cui presenta il sistema di impianti che l'umanità ha accettato come “normale” nella propria vita quotidiana. Ricorda un intenso film di Andrew Nicoll, *Aanon* (2018), che immagina un futuro distopico e dispotico, in cui l'anonimato è impossibile e ogni individuo è visibile e classificabile con codici identitari precisi. Non solo: come in *Ricordi pericolosi* nel cervello è impiantato un sistema che permette di vedere le informazioni relative alle persone che si incontrano. Al di là dell'espedito narrativo (è quello delle molte IA, da *Terminator* in poi), il film permette di ragionare a fondo sul *first person shot* e sulla soggettiva: il detective protagonista, Sal (Clive Owen) osserva la realtà in una continua soggettiva. Un POV che permette anche una notevole sperimentazione grafica, in cui numeri, dati e nomi si rincorrono nel frame digitale.

Troviamo ancora amore e sessualità in *Hang the DJ* (E4S4), dove un sistema chiamato “Coach” gestisce tutte le relazioni amorose, accoppiando le persone e definendo per quanto tempo debbano stare insieme. Una parodia dei siti di incontri e di appuntamenti erotici, che sconfina però in un più complessivo ragionamento sulla società, sulla nozione di realtà da essa sottesa, e sul controllo da parte di una superiore entità (il modello lontano è *Truman Show*, Weir, 1998). La coppia protagonista è costretta a passare da un'esperienza sessuale e l'altra, schiava di un tempo programmato; ma alla fine l'amore trionfa, e i due ragazzi protagonisti scoprono di essere la coppia predestinata sin dall'inizio. Il tempo, come in molte serie e film contemporanei basati sull'elemento fantasy, è determinante, e viene declinato in molti modi: dalla commedia romantica (ho accennato sopra ad *About Time*, Curtis, 2014) al thriller sociale, come *In time*, diretto di nuovo da Andrew Niccoll (2012), che si conferma come uno dei registi più portati a raccontare universi distopici (lo stesso dell'antesignano *Gattaca*, 1998). In questo caso Niccoll descrive un mondo angosciante in cui la gente è geneticamente programmata per invecchiare soltanto fino a 25 anni; dopo di che inizia un conto alla rovescia, al termine del quale l'individuo morirà all'istante. È un meccanismo fantasy un po' ovvio, che permette anche un tentativo di critica sociale, visto che il protagonista Will Salas (Justin Timberlake) abita in un ghetto dove vivono le persone più povere, le quali si arrabattano per guadagnare tempo e strappare minuti alla morte.

Ma i due esempi migliori della commistione che *Black Mirror* propone tra immaginario del virtuale ed erotismo, sono l'intenso – anche emotivamente – *San Junipero* (E4S3) e il sensuale *Striking Vipers* (E1S5). Il primo è la storia di due donne giovani e belle che si

incontrano in un universo virtuale ed hanno una intensa storia d'amore. Si scoprirà, alla fine, che si tratta di due donne anziane, collegate a delle macchine oniriche, sistemi capaci di farle vivere in una realtà altra. Alla fine, le due donne decideranno di rinunciare alla vita terrena per vivere, in eterno, la vita virtuale. Se *San Junipero* propone una riflessione sulla sensibilità lesbica, *Striking Vipers*, invece, indaga sulle ambiguità della mascolinità e sull'omosessualità latente: due vecchi amici si ritrovano, decidono di giocare a un videogioco immersivo, e lì dentro diventano, piano piano, amanti, sino a diventare dipendenti da quella riscoperta sessualità e da quella nuova dimensione del Reale corporeo.

Con le inquietanti riflessioni (oscure) di *Black Mirror*, siamo di fronte a un "sex-appeal del virtuale", per citare un'ultima volta Mario Perniola (1994), si tratta di un "inorganico", stavolta, più sensuale e attento alla fluidità sessuale del presente, ma che conferma quello che Perniola aveva intuito, a proposito della centralità della sessualità – e delle sue variabili, anche quelle perverse – nell'immaginario contemporaneo.

**Bionota:** Vito Zagarrìo è professore ordinario all'Università Roma Tre; PhD presso la New York University, e diploma in regia al CSC. Ha scritto vari libri e saggi sul cinema italiano e sul cinema americano. È anche regista di documentari e di film usciti in sala. Ha fondato e dirige festival di cinema in Italia.

**Recapito dell'autore:** vito.zagarrìo@uniroma3.it

## Riferimenti bibliografici

- Attimonelli C., Susca V. 2016, *Pornocultura. Viaggio in fondo alla carne*, Mimesis, Milano.
- Attimonelli C., Susca V. 2020, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano.
- Buckland W. 2008, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley, Hoboken, NJ.
- Elsaesser T. 2009, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (a cura di), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, USA.
- Gandini L. 2011, *Inception*, in L. Gandini (a cura di), *Il cinema americano attraverso i film*, Carocci, Roma.
- Grespi B. 2019, *Figure del corpo*, Meltemi, Milano.
- Menarini R. 2015, *Il corpo nel cinema. Storie, simboli e immaginari*, Pearson, Milano.
- Menduni E., Zagarrìo V. 2012, (a cura di), *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, in "Imago", n. 3, Bulzoni Editore, Roma.
- Montanari P. 1993, *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Quattroventi, Urbino.
- Montani P. 2020, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano.
- Perniola M. 1985, *Transiti. Come si va dallo stesso allo stesso*, Cappelli, Bologna.
- Perniola M. 1991, *Del sentire*, Einaudi, Torino.
- Perniola M. 1994, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino.
- Perniola M. 1999, *Disgusti. Nuove tendenze estetiche*, Milano, Costa & Nolan, Milano.
- Uva C., Zagarrìo V., (a cura di) 2016, *Oltre il corpo del cinema*, in "Imago. Studi di cinema e media". Vol. 12, Bulzoni Editore, Roma.
- Van Allsburg, *Jumanji*, C. 2013, Modena, Logosedizioni, Modena.
- Zagarrìo V. 2010, *La struttura di Babel(e)*, in «Bianco e Nero», a. LXXI (N. 567, maggio – agosto).
- Zagarrìo V. 2020, *Il virtuale politico*, in "I Ponte", n. 2.
- Zagarrìo V. 2021, *Il corpo dello spett/attore. La logica ludica e interattiva nei racconti audiovisivi contemporanei*, in "Imago. Studi di cinema e media", (in corso di stampa).