

The poster has a black background with a diagonal crack running from the top left towards the bottom right. In the four corners, there are stylized corner brackets with a blue, white, and red color gradient. The title 'BLACK MIRROR' is centered in a large, white, sans-serif font.

BLACK MIRROR

STAGIONE 3

6 EPISODI
6 AUTORI

ELEONORA DEGRASSI
LUCA MURRI
LUCA GALASSO
ANTONIO COSTA
LORENZO MASETTI
ANDREA CACIAGLI

L'ECO DEL NULLA
www.ecodelnulla.it

"I WOULD DESCRIBE BLACK MIRROR AS A BOX OF DARK CHOCOLATES"

CHARLIE BROOKER
IDEATORE DI BLACK MIRROR

CADUTA LIBERA #1
ELEONORA DEGRASSI

GIOCHI PERICOLOSI #2
LUCA MURRI

ZITTO E BALLA #3
LUCA GALASSO



#4 SAN JUNIPERO
ANTONIO COSTA

#5 GLI UOMINI E IL FUOCO
LORENZO MASETTI

#6 ODIO UNIVERSALE
ANDREA CACIAGLI

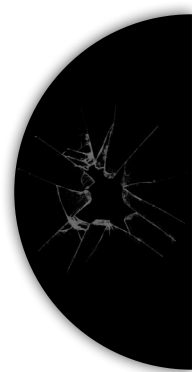


LO SPECCHIO NERO

ANDREA CACIAGLI

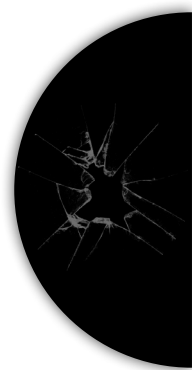
DIRETTORE DE L'ECO DEL NULLA

«Quando uno schermo è spento somiglia ad uno specchio nero: ogni televisione, ogni lcd, ogni iPhone, ogni iPad se lo fissi sembra uno specchio nero, e c'è qualcosa di freddo e terrificante in questo». Nelle parole di Charlie Brooker c'è la genesi del titolo di una delle serie tv più rivoluzionarie di questa nostra epoca popolata di schermi e visioni. Due stagioni e uno speciale di Natale sono bastati, nel giro di quattro anni, a portare Black Mirror nell'olimpico delle serie televisive. Come? Oltre alla scrittura ispirata e sempre creativa, la carta vincente è l'impostazione antologica degli episodi – prima (e ancor più radicalmente) di *True Detective* e di *Fargo*, dove ad essere antologiche sono le stagioni – che si è imposta come idea innovativa nel panorama televisivo dei primi anni Dieci, ma che guarda indietro alla serialità classica degli anni Sessanta e Settanta di *Mistero in galleria*, *Il brivido dell'imprevisto* e in particolare *Ai confini della realtà*. Tutte serie che riflettevano attentamente sulla propria contemporaneità – «se guardi *Ai confini della realtà* si parla sempre di comunismo, psicologia, viaggi spaziali, tutte cose che erano preoccupazioni quotidiane a quel tempo» – e che quasi sempre si chiudevano con toni tragici e apocalittici, stimoli alla riflessione ben più potenti di qualunque *happy ending*. Black Mirror raccoglie questo lascito e si candida a diventare per le nuove generazioni quello che *Ai confini della realtà* fu per la generazione degli anni Cinquanta. C'è un episodio storico della serie creata da Rod Serling, dal titolo *Time Enough at Last*, in cui un'apocalisse nucleare spaz-

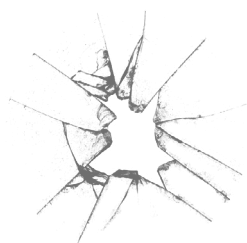


za via tutti gli uomini tranne un impiegato di banca appassionato di lettura, che al momento dell'esplosione era chiuso nel caveau a leggere. È rimasto da solo, nel mondo, e sta per uccidersi, ma si rende conto che finalmente adesso avrà il tempo di leggere quanto vorrà. Si siede sulla scalinata della biblioteca, piena di racconti, romanzi, poesie, ma al momento di prendere in mano il primo libro gli occhiali gli cadono e si rompono, lasciandolo cieco in mezzo a tutte le opere che avrebbe potuto leggere. Per l'amarezza e la desolazione che trasmette potrebbe tranquillamente essere l'ultima puntata di *Black Mirror*. Come fonte d'ispirazione della serie Brooker cita proprio il finale di questo episodio di *Ai confini della realtà*, di cui la sua antologia di racconti tecnologici si candida a prendere il posto. *Time Enough at Last* usciva nel 1962 e se ne parla ancora oggi, chissà che nel 2070 non si parli ancora di *White Christmas*, o di *San Junipero*.

Nel dubbio cominciamo a parlarne noi con questo speciale su *Black Mirror 3*, che come quest'ultima stagione, prodotta e distribuita on-line da Netflix, esce soltanto in forma digitale, per fedeltà a una riflessione che parte dagli schermi e sugli schermi vogliamo che resti. Una scelta organica, che va di pari passo con l'evoluzione concettuale della serie: gli autori, con il passaggio a una piattaforma di streaming, sono usciti dal format televisivo non soltanto dal punto di vista produttivo – non più i 45 minuti imposti dalla messa in onda, ma episodi che spaziano dai 50 ai 90 minuti –, ma anche dal punto di vista narrativo – il focus principale si è definitivamente spostato dalla tele-visione (i tre episodi della prima stagione *The National Anthem*, *Fifteen Million Merits*, *The Entire History of You* e il terzo della seconda *The Waldo Moment*) al mondo delle interconnessioni via smartphone e computer. Noi li abbiamo seguiti in questo percorso, e in linea con l'idea della terza stagione di affrontare un genere differente in ogni puntata, abbiamo affidato i 6 episodi a 6 diversi autori della nostra rivista, in un corpo a corpo autore-opera che ha dato vita ad



un numero eterogeneo e ricco di spunti, a suo modo una piccola antologia. Un approccio molteplice che riflette quello di *Black Mirror 3*, che tratta la materia tecnologica attraverso l'indagine di temi diversi, alcuni consolidati altri sempre sotterranei ma finora mai affrontati (videogame, social network, realtà aumentate), e attraverso, appunto, un prisma di generi. Così *Caduta libera/Nosedive* è una satira, *Giochi pericolosi/Playtest* è un horror, *Shut Up and Dance/Zitto e balla* è un thriller, *San Junipero* è un film romantico, *Men Against Fire/Gli uomini e il fuoco* è un film di guerra, *Hated in the Nation/Odio universale* è un poliziesco dalle tinte noir. Manca la commedia, certo, ma considerando i toni di *Black Mirror* non ce ne meravigliamo. D'altronde forse non è un caso che il titolo della serie rievochi *Lo specchio scuro* di Siodmak, noir d'epoca in cui la leggendaria Olivia de Havilland, centenaria quest'anno, incarnava Ruth e Terry, due gemelle di personalità opposte. Nel film il lato chiaro della coppia si specchia con la gemella, responsabile di un omicidio, mostrando il suo lato oscuro, umano e terribilmente inquietante in quanto parte di lei; è esattamente quello che fa la serie, perché ancor più che la tecnologia l'oscurità che *Black Mirror* racconta siamo noi, riflessi in quegli schermi che ci mascherano, ci deformano, ci rendono ombre. «Mi piace il fatto che le persone lo guardino sul loro televisore, sul loro portatile, sul loro smartphone», dice Brooker, «e poi quando i titoli di coda cominciano a scorrere, e lo schermo stacca sul nero, vedano il riflesso di loro stessi».





#1

CADUTA LIBERA

Eleonora Degrassi

★★★★☆

4.2₄₃

Lacie Pound corre, sorride e condivide. Fa jogging ogni mattina per mantenersi in forma. Di fronte allo specchio si allena ad essere felice. Condivide con gli altri la sua vita attraverso foto in cui mostra ciò che fa e quindi ciò che è. Partecipa alle giornate degli altri per assaporare “qualcosa” di più. È lei la protagonista di *Caduta libera*, primo episodio della terza stagione di Black Mirror, prodotta interamente da Netflix, serie unica nel suo genere, in grado di raccontare il lato più torbido e disumano della nostra società completamente assuefatta alla tecnologia. Lo show racconta “cosa potrebbe succedere se” attraverso una tagliente satira sociale, rendendo reale la paura che lo schermo nero possa dominarci.

Nosedive, co-sceneggiato da Rashida Jones e Michael Shur assieme a Charlie Brooker e diretto da Joe Wright, mostra quanto e in che modo i social network diano forma e sostanzino la nostra esistenza. L'episodio prende tutto questo e lo esaspera, ambientando la vicenda in un tempo indefinito ma molto vicino al nostro. L'uomo emerge così come un individuo la cui soddisfazione e insoddisfazione sono conseguenza di una valutazione della propria rete sociale e il cui stile di vita dipende dalla popolarità e dai voti ottenuti (da 0 a 5). Come in *Fifteen Million Merits*, secondo episodio della prima stagione, in cui uomini e donne pedalavano in modo da produrre energia, anche qui c'è, attraverso un gioco malato, una folle corsa tesa ad acquisire il massimo punteggio.

Lacie sorride, si rattrista a seconda di quante stelle riceve, indice di gradimento e segno tangibile del proprio valore, e in questa tensione c'è il tentativo di annullare le proprie insicurezze con la gratificazione esterna. La protagonista si sente qualcuno solo quando la sua protesi tecnologica squilla felice, come si sente rinnegata e giudicata le volte in cui lo smartphone emette un suono triste, trasformandosi così in colonna sonora, marcia trionfale o canto funebre.

Essere “adatti alla vita” diventa motivo di vita stessa, ci si dimentica di essere prigionieri di un mondo falso, copia



di quello reale (l'ologramma di Lacie nella futura casa), riproponendo così uno dei temi fondamentali di *Simulacra and Simulation* di Jean Baudrillard, in cui la moltiplicazione delle copie, grazie e a causa della tecnologia, rappresenta una simulazione della realtà rendendo la realtà stessa talmente lontana dall'originale da diventare un deserto, quello che Baudrillard chiama «the desert of reality».

In *Caduta libera* ogni cosa affonda nell'inganno, anche la città, talmente ordinata da sembrare finta, tanto quanto gli uomini uniti da interazioni prive di umanità. È un involucro dai colori pastello vuoto al suo interno, citazione della geometria del quartiere che ospitava Edward Mani di Forbice, come vuoti sono gli esseri umani, automi troppo interessati a valutare gli altri per rendersi conto dell'*horror vacui* in cui affogano. È una sorta di *1984* di orwelliana memoria dove il vero nemico non è il Grande Fratello ma la nostra stessa mano pronta a giudicare, una prigione dorata che divide, classifica e cataloga i suoi "ospiti" in una gerarchia che semplifica e brutalizza. L'individuo, come in tutte le narrazioni distopiche, rappresenta qualcuno inconsapevolmente solo e disperato, schiavo di uno schermo, in questo caso di un display e di un dispositivo interoculare, rappresentazione di una società tanto avanzata tecnologicamente quanto arretrata emotivamente. Black Mirror presenta nuovamente animali social e non sociali, incapaci di comprendere la realtà, o meglio schiacciati da regole fisse e da un cinico organigramma che per le sue caratteristiche intrinseche preclude ad alcuni e offre ad altri privilegi e opportunità.

Il motore dell'azione è l'acquisto di una casa (aumentare i voti per poter beneficiare di uno sconto) e il *turning point* è l'invito al matrimonio della migliore amica, la *socialite* Naomi, suo contraltare. Lacie è una Sisifo moderna che porta il macigno (l'ossessione per l'accettazione) con fatica e sacrificio. È convinta che tutto sarà più facile quando apparterrà ad una "casta" superiore (i *prime influencer*), quando anche lei avrà



qualcosa tra le mani (l'appartamento di Pelican Cove, «fake-smile jail cells»), quando non dovrà più vergognarsi di dividere la casa con il fratello (un 3.7), quando riavrà l'amica perfetta e popolare che l'ha guardata sempre dall'alto in basso, partecipando alle sue lussuose nozze.

La “caduta libera” della protagonista è divisa in due parti: la pianificazione del futuro successo e la disfatta. La satira sociale che permea l'episodio si costruisce proprio sulla rappresentazione di un mondo in cui ad avere la meglio sono formalismi standardizzati e punteggi da accumulare. Il disagio della protagonista viene svelato con pochi accenni per esplodere solo al termine dell'episodio: prima con la presenza sulla scrivania di Mr. Rags, metafora del rapporto prevaricatore tra Naomi e Lacie – che seguirà nel viaggio la protagonista e diventerà simbolo di un cordone ombelicale da recidere –, poi nelle parole del fratello e infine nello sfogo ultimo della donna.

Questo percorso è graduale e sta proprio qui la riuscita dell'episodio che mostra, attraverso uno specchio distorcente, da una parte il riflesso di una donna apparentemente felice, dall'altra un'inquietante giocatrice che si adopera in maniera ossessiva alla meticolosa costruzione della sua immagine sociale. È una sociopatica, come dice il fratello, dimentica della lei reale; e nel dialogo con l'uomo si scontrano due modi diversi di vivere, pensare e concepire la vita. Il giovane, come in una grottesca favola moderna, prende le forme, forse in maniera troppo didascalica, di un novello grillo parlante che tenta di svegliare dall'illusione e dal torpore il suo Pinocchio. Punto nevralgico della costruzione è la preparazione del suo intervento al matrimonio: in quelle parole c'è la voglia e il desiderio di avere di più e quindi di essere di più, di riscattarsi, aspirando a ottenere un gran numero di stelline. Lacie imbastisce un discorso che mira a creare un rapporto con gli invitati (coloro che dovranno premiarla donandole più punti), costruito attraverso due canali: le immagini (quelle



del video in cui compaiono le due amiche) e le parole (che ripercorrono la loro amicizia), puntando a far commuovere l'uditorio. Proprio questo momento narrativo diventa fondamentale per comprendere il cambiamento della donna: se a casa nella simulazione del discorso è padrona di parole e mimica, dopo il "martirio" e l'ennesima umiliazione (Naomi che la rifiuta un'altra volta), una volta al matrimonio esprime davanti ai presenti i suoi veri sentimenti, eliminando filtri e



sovrastutture. Se prima la donna è perfetta nel suo stile anni '50, poi appare scarmigliata, sporca, lacera ma libera. La seconda parte dell'episodio di cui il discorso è punto centrale perde la vena satirica per mostrare la crudeltà e la spietatezza di questa società. Basta che Lacie esca di casa e si diriga verso il luogo del matrimonio per veder crollare il suo sogno e perdere di popolarità. Surreali come un'opera di Ionesco le scene all'interno dell'aeroporto, in cui la donna

subisce la prima umiliazione pubblica, diverso ma con lo stesso peso specifico della berlina pubblica a cui è costretto il primo ministro di *The National Anthem*.

Lacie è come Icaro: più l'uomo si avvicina al sole più le sue ali di cera si sciolgono, così la donna più si avvicina alla realizzazione del suo sogno più si allontana dal raggiungimento dello stesso. La penna si fa crudele narratrice delle peripezie della protagonista, non è un *sea of tranquillity* il mondo da lei abitato, di cui anzi viene messa in evidenza la barbarie: l'occhio dell'*altro* esclude, mette ai margini e ghettizza i non idonei. La sequenza in cui Lacie fa l'autostop e non viene aiutata perché è una 2.8 è tanto umiliante quanto i provini di *Fifteen Million Merits*, è tragica e spietata insieme, e da essa percepiamo la critica ad una società che è un giudizio definitivo e totale. Per Lacie è facile precipitare, ma sembra quasi impossibile risalire; e di questo diventa esempio il dialogo con la camionista – specchio in cui Lacie può guardarsi e anticipazione del futuro – che le offre un passaggio, dialogo che ha la stessa valenza narrativa di quello con il fratello.

La conclusione di *Nosedive* è una manifestazione del percorso fatto da Lacie. Portata in prigione a causa della perdita di tutti i punti, proprio qui riacquista la sua libertà e inizia a vedere per la prima volta. In quel cubo di vetro dove cade un poetico pulviscolo la protagonista volge gli occhi su un altro essere vivente senza alcun tipo di pregiudizio, senza smartphone né voti da inviare. Non è un crollo rovinoso, ma una rinascita quella di Lacie che finalmente, tolti i panni della damigella d'onore, riacquista se stessa. Quando la protagonista si accorge di essere cambiata, non avendo più tra le mani il dispositivo e guardando in faccia l'altro detenuto, reietto prima di lei, inizia, assecondandolo un gioco di insulti e offese che sale fino alla deflagrazione finale. Assume quindi un valore catartico il montaggio alternato del volto dei due che urlano e ridono ridiventando padroni di sé e del linguaggio, segnale definitivo di una ritrovata libertà.



Black Mirror con *Nosedive* racconta la dittatura dell'immagine, perturbante come i peggiori incubi freudiani, nel solco della migliore fantascienza distopica. Lo show ha digerito perfettamente gli insegnamenti di Orwell, Asimov, Dick e Bradbury dipingendo un panorama sinistro, allucinante, interno alla nostra società, con una critica spassionata e feroce al mondo social. Succube dello smartphone, ossessionata dall'apparenza, la protagonista di *Caduta libera* è convinta di dover essere accettata dagli altri per poter essere vera. L'episodio ci mostra il mondo attraverso uno specchio in cui l'immagine riflessa è mostruosa ed inquietante, evidenzia i lati oscuri, descrivendo in modo implacabile ciò che ci sta intorno, raschia la superficie, perfetta e bellissima, sotto cui, alla fine, resta solo un nulla accecante.





#2

GIOCHI PERICOLOSI

Luca Murri

★★★★☆

4.377

Quel che caratterizza la pratica del videogioco è l'isolamento concettuale rispetto alla realtà: è tenuto in piedi da una serie di regole che fanno da colonne portanti, che si esprimono come autentiche condizioni di esistenza. La possibilità del videogioco è la sua autoreferenzialità, la sua indipendenza in confronto e in conflitto alle norme vigenti nella vita vera.

Il videogioco, anche il più estremo (persino nei *freeworld* alla *GTA5*) non ha mai un andamento del tutto anarchico; accanto all'indipendenza dal mondo, l'altra condizione che rende possibile l'esistenza del videogioco è un regolamento, cioè tutti quei limiti senza i quali nessun gioco potrebbe funzionare. Regole ed esplorazione quindi, questi i costrutti alla base di ogni videogioco.

In un mondo irretito e dominato dagli ambienti virtuali, però, che cosa significa davvero esplorare? Possiamo ancora scoprire qualcosa fuori dal mondo tecnologico e porre un confine cognitivo e vitale tra l'esperienza reale e quella virtuale?

Queste sembrano essere le silenziose domande che attraversano tutto l'episodio 2 di *Black Mirror*, *Playtest*, dove un giovane e squattrinato ragazzo americano (di quelli raccontati nei brutti articoli stile *Huffington Post*) molla tutto e decide di partire senza una meta. Dopo aver visitato mezzo mondo e avercelo mostrato in meno di un minuto con un rapidissimo e iper-superficiale collage di immagini, l'episodio inizia davvero. Ed è già in questo utilizzo audiovisivo e drammaturgico del viaggio che si reca un punto di vista di fondamentale importanza: il giro del mondo è narrato in un accelerato *montage*, dove l'esperienza e la scoperta dei paesi e delle culture non ha più un valore né memoria, e questo ben sottolinea l'evanescenza percettiva dell'esplorazione reale oggi. Di fatti, è solo quando il nostro *globetrotter* approda a Londra per il finale del suo itinerario globale che inizia il vero viaggio dell'episodio.



Dentro un locale della city rimorchia una ragazza sexy e appassionata di videogame. L'indomani, dopo averci passato la notte insieme, come il cliché del buon viaggiatore senza meta vuole, sembra salutarla per sempre. In strada è però costretto a tornare sui suoi passi e chiamarla, dopo aver subito una clonazione della carta di credito e non avendo perciò con sé più alcun contante per rientrare negli Stati Uniti, dove una madre (alla quale non risponde mai al telefono) lo aspetta. Di nuovo ospite della ragazza, deve risolvere il problema pratico dei soldi e decide di trovarsi un lavoretto veloce con un'app dedicata, per mantenersi in quel periodo di transizione e comprare il biglietto di ritorno. Attraverso l'applicazione trova l'annuncio di un lavoro ben retribuito, che impegna poco tempo: *game tester* per una nuova esperienza di realtà aumentata. Sollecitato anche dall'entusiasmo della ragazza nei confronti dell'importante casa di videogiochi dietro il progetto, decide di tentare. In sede, scopre di che si tratta e, seppur con qualche perplessità, va avanti. L'esperimento è basato su un microchip detto "fungo" (da immettere dietro la nuca alla *Matrix*) e collegato a un portatile attraverso cui il giocatore interagisce con una realtà aumentata senza l'ausilio di alcuna apparente attrezzatura. Una volta firmato il contratto, per prima cosa è accompagnato da una dipendente in una stanza, dove testa una demo in cui non deve far altro che giocare con una talpa digitale sul tavolo. Divertito e incuriosito sempre più dall'esperienza, è pronto al gioco vero e proprio: dovrà stare chiuso da solo in una casa arredata come un'abitazione dell'Ottocento ed esplorare il posto, attraverso l'interazione virtuale, vagando in quella che è una classica ambientazione horror, con le proprie rappresentazioni mentali "aumentate". Ripreso dalle telecamere di sicurezza e in contatto con la dipendente dell'azienda tramite un'auricolare, dovrà descrivere quello che vede e potrà fermare l'esperimento con una parola di sicurezza. Il luogo, seppur tetro, appare inizialmente sereno, quasi distensivo. Accanto ad una sedia c'è persino un



libro, quello che l'episodio sembra suggerire come l'antenato diretto del videogame – una raccolta di short stories di Edgar Allan Poe aperta alla pagine del racconto *Il corvo*. Il giovane è tutt'altro che un lettore e afferma di non ricordarsi nemmeno l'ultima volta che ne ha letto uno.

Il concetto di libro viene posto qui nell'ottica “archeologica” del vero ambiente interattivo delle epoche precedenti: la gente leggeva per esplorare altri mondi, restando comodamente seduta e da sola a provare emozioni, proprio come oggi



facciamo davanti a una console. Ma se è vero che con il libro siamo noi a pescare le immagini di quell'universo esterno tramite il nostro stesso patrimonio mentale (reale e immaginifico) utilizzando le forme, volti e materia presente visivamente nella nostra testa, qui è l'inverso: in questo videogioco, un software, con l'ausilio di un microchip, pesca nei collegamenti neuronali, tra le sinapsi, ricreando “dal vero” persone o paure profonde radicate tra il conscio e l'inconscio dei ricordi del

giocatore. Il protagonista dell'episodio si trova quindi ad affrontare la materializzazione della sua aracnofobia o del bullo della scuola, fino a trovarle persino unite in una stessa entità. L'impasto visivo tipico della lettura è quindi qui utilizzato come ponte del meccanismo mentale alla base di ogni ricostruzione visiva. Il libro, come altro veicolo di viaggio e come comprensione degli universi, è più che un suggerimento. L'evento tragico della sua fine non potrà che essere collegato alla presenza fugace all'inizio dell'episodio di un altro libro. Appena arrivato in casa della ragazza, il giovane americano spulcia nello scaffale tra i videogiochi della PS4 scoprendo un testo dal titolo *A brief guide to the singularity*.

La singolarità è vicina di Ray Kurzweil è un saggio del 2005 che sostiene (tentando di dimostrarlo) il futuro predominio delle macchine e il loro controllo sull'uomo come parte integrante del processo evolutivo in una fase che, secondo questo studio, vedrà luce intorno al 2045. La teoria afferma che l'uomo, in quanto essere imperfetto, è destinato a estinguersi lasciando il posto alle macchine nel giro di 6 fasi epocali: noi stiamo vivendo a cavallo tra le fine della terza (il cervello) e l'avvento della quarta (la tecnologia). Esse sono avvenute e avverranno su crescite e restringimenti di tempo sempre più esponenziali. L'esplorazione, proprio come la realtà aumentata, diventerà sempre più un fatto che riguarda tecnologie e macchine, finendo forse per invertire il processo: saranno le macchine a esplorare l'uomo. Ed è questo ribaltamento che Black Mirror affronta nell'episodio.

Le insistenti chiamate della mamma che si susseguono dall'inizio fino all'ingresso nel mondo digitale e al suo risvolto, hanno una funzione diegetica che si scopre man mano sempre più fondamentale; esse sono il disturbo umano dell'ambiente tecnologico che arriva tramite il dispositivo di confine tra questi mondi più simbolico del nostro tempo: lo smartphone. Il tragico finale sembra suggerirci che all'uomo, in quanto entità sociale e relazionale, non resta che l'interferenza, sia



come strumento di comunicazione che come possibile difesa. La prospettiva messa a fuoco da *Playtest* mostra la giustificazione (sempre in nome del denaro e del business) presente dietro le aziende digitali, del sacrificio umano, ridotto a un algoritmo o a un tentativo/esperimento anche della durata di soli quattro secondi per un'esperienza la cui natura è ludica. Il manifesto etico è presto deducibile: lo sviluppo del gioco tecnologico ha più valore della sopravvivenza di una vita umana, trattata come un qualsiasi topolino da laboratorio e dove la sua dimensione temporale ha lo spettro di un'interferenza. Il tempo si comprime nella rete tecnologica e digitale della nostra epoca. E nega e cancella i processi mnemonici. C'è una scena fondamentale ed emblematica: quando il nostro protagonista si accorge di non avere più ricordi fino a dimenticare chi è, pur essendo lui ancora nella sua testa, è il dispositivo ad agire. Internet, la realtà virtuale e quella aumentata, tendono a declinare il tempo soltanto al presente, offuscando il passato e annebbiando la capacità di proiettarsi verso il futuro. È un processo fondamentale della singolarità, come sottolinea bene lo stesso Kurzweil: «Nei prossimi 25 anni, l'intelligenza non-biologica eguaglierà la ricchezza e la raffinatezza dell'intelligenza umana per poi superarla abbondantemente grazie a due fattori: la continua accelerazione del progresso dell'informatica e la capacità (delle intelligenze non-biologiche) di condividere rapidamente il proprio sapere. Integreremo nanorobot intelligenti nel nostro corpo, nei nostri cervelli e nell'ambiente, risolvendo così problemi come l'inquinamento e la povertà, aumentando significativamente la nostra longevità, permettendo realtà virtuali che comprendano tutti i sensi (come in *The Matrix*) e la "trasmissione di esperienze" (come in *Essere John Malkovich*), nonché un notevole incremento dell'intelligenza umana. Il risultato sarà la fusione della specie creatrice di tecnologie con il processo evolutivo-tecnologico a cui essa ha dato vita».

Per quanto inquietante e sci-fi, questa prospettiva è attendi-



bile. C'è da chiedersi a questo punto se, una volta scomparsa l'umanità, parafrasando l'ultimo documentario di Herzog *Lo and Behold*, la tecnologia un giorno sarà in grado di sognare se stessa e quindi di re-inventarsi, magari autonomamente. Qualunque sia la risposta Black Mirror, attraverso episodi come questo, può aprirci un varco. Uno spazio dove guardare, anche solo in un tempo di quattro secondi, quello che forse altro non è che un orizzonte degli eventi della nostra conoscenza, nel buco nero dell'esperienza umana.



A close-up, profile shot of a young man with dark hair and light eyes, looking off to the side. He is wearing a red shirt under a dark jacket. In the background, another person is visible but out of focus. The overall tone is cinematic and contemplative.

#3
ZITTO E BALLA
Luca Galasso

★★★★☆
3.9₅₁

Cosa succederebbe se uno sconosciuto avesse accesso alla tua webcam e ti ricattasse con la minaccia di rendere pubblici i tuoi momenti più intimi? Se intercettasse uno scambio di foto maliziose tra te ed un'escort ventenne con l'intenzione di farle pervenire a tua moglie a meno che tu non acconsenta ad eseguire una serie di istruzioni folli inviate dagli stessi ricattatori? È esattamente quello che succede a Kenny, adolescente timido e introverso, e ad Hector, uomo di mezz'età annoiato dalla monotonia del matrimonio, quello che li accomuna e li costringe a fare un tratto di strada assieme, sotto la sadica guida dei ricattatori che li tengono in pugno. Il terzo episodio di Black Mirror, *Shut Up and Dance*, ruota attorno alla pratica del ricatto sotto minaccia della diffusione digitale di immagini intime presso familiari, colleghi di lavoro e in generale tutta la cerchia sociale che circonda la vittima. A qualcuno sarà sicuramente capitato di avere un amico o un conoscente che si è lanciato con ardore nell'invio di foto esplicite o nell'esemplare esecuzione videoludica di sentite performance onanistiche in omaggio all'altro sesso, per poi ritrovarsi con sotto il ricatto morale della loro diffusione a meno del pagamento di una certa somma di denaro – io stesso conto almeno due conoscenze che hanno vissuto un'esperienza simile sulla propria pelle, e appena li si ascolta non si può che biasimare la loro ingenuità mentre al contempo si condanna un'azione criminale in piena regola. Questa puntata però va ancora oltre e si concentra su una sfumatura di non poco conto: e se gli individui sottoposti a ricatto fossero delle persone moralmente e penalmente perseguibili per le loro azioni? I ricattatori invece di chiedere denaro, costringono le loro vittime ad assolvere a tutta una serie di istruzioni, all'inizio insensate e poi sempre più feroci, dalla consegna di un semplice pacco fino ad una rapina in banca e al seguente combattimento all'ultimo sangue con la sadica posta in gioco di quegli stessi soldi rubati poc'anzi, sotto l'osservazione umiliante di un drone che registra la lotta mortale. Dopo aver ottemperato a

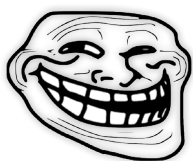


tutti i deprecabili obblighi cui le vittime sono costrette, foto e video vengono comunque resi pubblici, punendo i colpevoli senza possibilità di redenzione per i crimini commessi, i quali sono ordinati in un escalation di gravità morale che va dall'uso di frasi razziste, all'infedeltà coniugale, al ben più grave reato di pedofilia. Il fine giustifica i mezzi, *Exitus acta probat* dice un antico detto che pone l'attenzione su un quesito di carattere etico, e allora quale migliore occasione per affrontare l'argomento se non collegare il desiderio di giustizia sociale con il disagio e le paure dell'uomo di fronte alle nuove tecnologie e alla digitalizzazione della socialità esplorando le implicazioni etiche della connettività globale. *Shut Up and Dance* affronta questi problemi con il crudo realismo e la satira pungente che contraddistingue lo sguardo di Charlie Brooker sui paradossi e le deviazioni del comportamento sociale post-moderno, ritornando a una struttura narrativa già sperimentata in altri episodi – *White Bear*, terzo episodio della prima stagione – dove il protagonista si scopre essere sia vittima che carnefice del proprio male. I malcapitati sono costretti a perpetrare i loro obblighi sotto la spinta di istruzioni fatte pervenire tramite messaggi istantanei – con immancabile *troll face* finale – e conservano un peccato originario sempre legato alla condivisione digitale, non tanto per imputare alla connettività globale tutti i mali del nostro tempo, quanto per evidenziare come la globalizzazione della socialità tramite la digitalizzazione delle relazioni abbia portato alla luce e fornito nuovi strumenti espressivi anche alle dinamiche psicologiche più perverse degli individui.

Quella che una volta veniva chiamata la società della comunicazione di massa, oggi, con l'espansione dell'utenza di internet e dei social media concretizza nel quotidiano la visione del villaggio globale di McLuhan: tutti sono sempre connessi con tutti gli altri, ma non sono solo rose e fiori, l'immediatezza dello scambio d'informazioni facilita le relazioni sociali e professionali ma al contempo dona anche nuove valvole di



sfogo alle nefandezze di cui è capace l'umanità, e laddove questo lato oscuro viene lasciato a briglia sciolta si verificano fenomeni come la nascita del *deep web*, con tutte i suoi contenuti più disturbanti, dai siti su cui si possono reperire armi e droga di contrabbando, a quelli in cui si può assumere un assassino professionista, fino alle miriadi di forum dove la condivisione di materiale pedo-pornografico è all'ordine del giorno. Dopo l'alba della connettività globale, a cavallo del cambio di secolo, quando le promesse e le potenzialità della tecnologia erano ancora una speranza e un'illusione di un futuro migliore, dopo quel *neo-evo tecnologico* che guardava alla rivelazione dei mezzi di comunicazione come un nuovo fuoco donato da Prometeo, si è alzato repentinamente il mezzogiorno del *far-west* digitale, un deserto di ambizioni terrene dove gli antri più oscuri del vivere insieme sono ormai esposti alla luce del sole, un luogo dove l'assenza di legge e regolamentazione ha spazzato via quel patto sociale teorizzato da Rousseau. Resta l'amaro in bocca dopo l'ubriacatura generazionale di un'intera classe, quei ragazzi della Silicon Valley, quelli che ormai diventati adulti stanno ancora cercando di affrancare l'uomo dal lavoro sostituendolo con le macchine, quelli che una volta aspiravano ad inventare il futuro e che sono tristemente finiti a creare il presente, del quale in fondo, non hanno nessuna colpa se non quella di essersi illusi che il progresso tecnologico riuscisse a migliorare le condizioni di vita dell'uomo senza aver compreso che il mondo cambia in continuazione, ma l'umanità rimane sempre la stessa.



#4
SAN JUNIPERO
Antonio Costa

★★★★★
5.0₀₀

Nelle sue più immediate sfumature di senso, il concetto di eternità indica l'estensione infinita del tempo o, più propriamente, una dimensione atemporale in cui la successione degli eventi scompare del tutto. Esistono al contempo delle declinazioni semantiche per cui l'eternità rinvia più intimamente a quelle "entità" che trascendono il tempo perché immortali, come l'anima o Dio. L'episodio *San Junipero* racconta con garbo e sobrietà disarmanti l'eternità nella forma immortale dell'amore, lasciando fuori l'idea di Dio e ogni sua implicazione specificamente religiosa, senza con ciò rinunciare alla religiosità e alla spiritualità più primitive e universalmente concepite. Quel sentimento segreto che nella sua purezza è in grado non certo di annullare il tempo, ma di destrutturarlo, distorcerlo e dilatarlo, di viverlo *diversamente* e perciò di trascenderlo; laddove trascendere significa appunto esistere al-di-fuori o al-di-sopra, significa superare, sorpassare un limite (esistere al di là).

È il 1987, le due protagoniste Yorkie e Kelly si conoscono in un locale a San Junipero, un'ambigua cittadina marittima. Le ragazze, più timida e introversa la prima, più esuberante e disinibita la seconda, si piacciono fin da subito e s'innamorano continuando a vedersi nello stesso posto in sporadici incontri, stranamente limitati a una sola volta a settimana per cinque ore esatte. Allo scoccare della mezzanotte tutto sembra svanire, anche se a dileguarsi sono soltanto i confini virtuali della realtà vissuta insieme e non il sentimento che le unisce, che resta intatto e assolutamente inalterato. Questa non-alterazione del loro amore coincide con la sua immortalità e permette alle due ragazze di seguirsi e cercarsi nella "virtualità" e nella pian piano scoperta "realtà", e persino d'inseguirsi in epoche diverse (1980 – 1996 – 2002) superando così i limiti e la concezione stessa dello spazio e del tempo.

Il non-luogo di San Junipero è creato da una nuova tecnologia



sperimentale che concede, a chi lo vuole, una sorta d'estensione della vita; qui vi arrivano, per abitarvi per sempre con sembianze fisiche, le coscienze delle persone che hanno scelto di vivere nella loro versione più giovane all'interno di questa inconsueta località. «Il sistema ha una funzione curativa, è una sorta di terapia nostalgica. Vieni immerso nel passato, nei ricordi. È utile in caso di Alzheimer, almeno così dicono» – dice Kelly.

Le due ragazze, giovani e belle in quel magico mondo virtuale, sono anziane e malate nella vita reale e stanno sperimentando un periodo di prova in attesa di scegliere se effettuare o no il *passaggio* per l'eternità a San Junipero. Yorkie è tetraplegica dall'età di 21 anni e a Kelly restano pochi mesi di vita a causa di un cancro. Se da una parte Kelly vuole rispettare e seguire gli ideali del marito, scomparso anni prima, e con ciò la scelta di rifiutare il richiamo dell'immortalità a San Junipero, la timida Yorkie, la cui "vita" è stata interrotta in giovane età, è di tutt'altro avviso. Le due si sono incontrate e innamorate nel mondo virtuale che rappresenta il loro mondo ordinario, di contro a quello "straordinario" rappresentato dalla realtà. Questa sorta di paradossale inversione fa sì che ordinarietà ed extra-ordinarietà si mischino in un luogo altro in cui la dimensione morale si manifesta scevra da contaminazioni e si presentano limpidamente alcune complesse questioni etiche come l'eutanasia. In seno a tutto ciò s'insinua così la contraddittorietà del dubbio e della scelta che investe le due protagoniste, donando loro dignità e una veste d'autenticità assoluta, proprio come autentico e assoluto è il sentimento che le unisce fuori dai limiti di tempo e spazio. «Vivere in eterno... che senso ha?», chiede Kelly, che senso ha «trascorrere l'eternità in questo dannato, sterile cimitero che ti piace tanto», un luogo in cui niente è davvero importante e gente inutile prova di tutto pur di sentire qualcosa? «Tutto questo è *vero*», rivendica Yorkie.

La struttura antologico-fantascientifica di Black Mirror dà



luce di volta in volta a singole storie compiute e autonome, ma il cui *fil rouge* è una più ampia e sofisticata riflessione critica sulle nuove tecnologie e i suoi effetti collaterali alienanti, racchiusi nella sintesi del freddo schermo nero di televisori e smartphone, simbolo contemporaneo della destabilizzazione dei sentimenti umani. La riflessione sull'alienazione legata all'incedere dello sviluppo tecnologico è stata ampiamente sviscerata dai filosofi della Scuola di Francoforte e in



particolare da Herbert Marcuse, che ne *L'uomo a una dimensione* condannava la tecnologia imputandole, come già insita nella sua natura, una connaturata ideologia di dominio. Nella società tecnologica e industriale l'uomo non è libero perché nel proprio lavoro non realizza se stesso ed è perciò asservito e succube di eventi esterni e di regole imposte da altri. La società industriale non è altro che un enorme apparato di

dominio con leggi inderogabili che non lasciano spazio alla libertà individuale dell'uomo, che le subisce schiacciato come un semplice ingranaggio dell'enorme sistema che brutalmente lo sovrasta. La società tecnologica avanzata riduce tutto a sé, condizionando i veri bisogni umani e sostituendoli con altri beni artificiali; ed è come se l'uomo si ritrovasse ad avere così una sola "dimensione" senza la possibilità di esteriorizzare la molteplicità del proprio essere interiore e la propria libertà. «Una confortevole, levigata, ragionevole, democratica *non-libertà* prevale nella civiltà industriale avanzata, segno del progresso tecnico», scrive il filosofo tedesco, quasi a suggerire il finale dell'episodio in cui le protagoniste sopravvivono imprigionate in un paradiso artificiale che in realtà non è altro che un minuscolo chip all'interno di un enorme cimitero digitale. *San Junipero* rappresenta però in tal senso, come squarcio allo "schermo nero", il mondo della possibilità, del libero arbitrio che si eleva a libertà pura, totale e assoluta. È all'interno di queste sottili coordinate che s'inseriscono il delicato tema dell'eutanasia, le scelte su San Junipero e la fattispecie della storia d'amore tra Kelly e Yorkie.

L'anziana Kelly si fa accompagnare da Yorkie, a Santa Rosa in California, per conoscerla anche nella realtà nonostante si trovi in uno stato vegetativo – come suggeriva *Girlfriend in a Coma* degli Smiths, una delle tante canzoni parlanti dell'episodio. Qui scopre che Yorkie ha deciso di morire e di "effettuare il passaggio" a San Junipero, ma secondo le leggi dello Stato sono necessarie le autorizzazioni del medico, del paziente e di un membro della famiglia, troppo religiosa per acconsentire. Un consorte, però, potrebbe farlo e sarà proprio la formalità del matrimonio a consentire a Yorkie di diventare a tutti gli effetti, senza limiti e restrizioni, un'abitante di San Junipero per sempre, vivendo quella vita di cui è stata fatalmente privata nella realtà.

Si può essere liberi a tal punto da decidere di morire e di vivere o non vivere in eterno in un'altra forma? Al di là della risposta,



al di là delle diverse posizioni che le due donne hanno su quel mondo virtuale, al di là delle derive della tecnologia, l'amore profondo che le unisce racconta universalmente il reciproco desiderio d'eternità e libertà che ne sta a fondamento. Quell'eternità artificiale di San Junipero, seppur concepita da un'invenzione tecnologica e assai manchevole perché priva di una vera e propria sensorialità e in cui tutti devono sforzarsi per provare qualcosa, viene anch'essa squarciata e sor-passata dall'inspiegabile e ingovernabile forza dell'amore, che nella sua forma più pura e libera riesce a valicare ogni limite e a donare all'uomo corpo e *tridimensionalità* fuori dal tempo. «Credo di essere pronta. Per affrontare tutto il resto», sorride Kelly nel finale. Belinda Carlisle canta *Heaven Is A Place On Earth*.





#5

GLI UOMINI E IL FUOCO

Lorenzo Masetti

★★★★☆
4.1₃₂

In una distopia militare post-apocalittica, il nemico massimo è costituito dai *roaches*, ‘scarafaggi’, umani mutanti dall’aspetto di zombie-vampiri col volto bianco e i denti appuntiti. Soldati speciali americani vengono inviati in sostegno dei civili, i cui villaggi vengono periodicamente razziati dagli orrendi mutanti. La missione è ripulire la terra dalla psicosi genetica di questa razza di uomini mostruosa e violenta, estesa a macchia d’olio nella parte sana dell’umanità. L’episodio 5 della terza stagione di *Black Mirror*, dal titolo *Men Against Fire*, schiera in un mondo non troppo futuristico una colonia di uomini infetti e animaleschi contro un esercito di superuomini, migliorati dalla tecnologia grazie all’impianto del Mass, un sistema di potenziamento in dotazione all’esercito. Impiantato nella testa dei soldati, ne controlla la salute, la vista, la memoria, facilitando lo scambio di informazioni e di comandi e permettendogli una massima efficacia. Alla sua prima uscita, il soldato Stripe, nuovo arrivato, scova un nascondiglio di mutanti nella casa di un devoto cristiano che li protegge e ne uccide due, ma viene colpito negli occhi dal raggio verde di un misterioso apparecchio che uno di loro gli agita davanti. Nei giorni successivi Stripe riscontra dei bug all’interno del suo Mass, cortocircuiti che disturbano i suoi sogni e debilitano la sua forma fisica. La sua visuale della realtà muta facendosi più lenta e naturale, in contrasto stridente col ritmo visivo della regia, riscopre la capacità di sentire gli odori, mentre il mondo intorno a lui riacquista colori e dimensioni vividi. Annusa una manciata di erba fresca ed è come destarsi da un pesante sonno. Quando poi, in missione, si trova di fronte a due mutanti, in loro non vede più mostri ma una madre col suo bambino. Il raggio verde dello scarafaggio ha intaccato le funzionalità del suo Mass rivelandogli la realtà: i mutanti che l’esercito sta combattendo sono uomini come loro, rappresentati come mostri dal sistema nel



loro cervello. I mutanti, piuttosto, sono i soldati, deumanizzati, annullati nei sensi, resi incapaci di percepire le grida e di sentire l'odore del sangue, macchine costruite per debellare virus e malfunzionamenti che il sistema vede come inadatti al proseguimento della specie. Stripe si ritrova spiazzato come il lettore di *La sentinella* di Fredric Brown, la brevissima storia di un soldato inviato a combattere su un pianeta distante 50 milioni di anni-luce contro degli spaventosi alieni, che alla fine, descritti, si scoprono avere braccia e gambe e orribile pelle liscia senza squame. Insomma, sono uomini, e la sentinella un alieno. La donna col bambino, salvata da Stripe, gli spiega: «È iniziato tutto dieci anni fa. Dopo la guerra. Prima, il programma di screening, gli esami del DNA, poi il registro, le misure d'emergenza. E presto tutti ci hanno definiti creature. Sporche creature. Tutti. Alla tv, al computer... Tutti dicono che abbiamo una malattia. Che siamo malati, abbiamo una malattia nel sangue. Dicono che il nostro sangue non può andare avanti».

Studi avanzati del DNA avrebbero dunque portato alla conclusione che esistono esseri umani geneticamente inferiori, come i *gamma* i *delta* e gli *epsilon* de *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, con la differenza che non sono previsti dal sistema. Dunque vanno eliminati, in una versione del Reich 2.0, soltanto più sofisticata e tecnologica, passata come inevitabile progresso scientifico. Stripe diventa un *glitch* di questo sistema, un errore imprevisto, e ne vede ogni terrificante sogghigno. Come quando una notte si sveglia dal solito sogno – fare l'amore con la sua ragazza – e osserva i compagni nei letti che muovono meccanicamente la mano nello stesso modo, imbozzolati come nelle coltivazioni di uomini in *Matrix*. Per tutti un unico sogno indotto che li fa dormire bene, senza traumi, senza paure, senza sensi di colpa. L'ultimo brandello di umanità, il ricordo di un amore lontano ormai ridotto a freddo programma. Ma prima del Mass e dei programmi di condizionamento,





ovvero prima della fantascienza, i veicoli dell'odio e della violenza, lo dice la donna-scarafaggio nel dialogo con Stripe, sono stati oggetti a noi totalmente familiari: tv e computer. Le prime bombe, insomma, e forse le più efficaci, le hanno lanciate i media, talmente convincenti da innescare una guerra civile razziale persuadendo la popolazione di essere circondata da mostri malati dal sangue infetto. Tanto che, anche senza Mass, i civili continuano a temerli come tali. A guardarci nello specchio – nel *black mirror* – viene da pensare che certamente non hanno sofisticati sistemi di induzione i commentatori del web, che come stormi incoscienti, ispirati dalle parole violente che emanano da tv e social network, alimentano la narrazione brutale e categorica di qualsiasi elemento turbi il proprio ecosistema: migranti, ladri, gay, ma anche ragazze con minigonne troppo corte, strambi, ciccioni e via dicendo. Come la *Kharma police* della canzone dei Radiohead, che punisce membri della società per reati di non allineamento (un uomo perché *ragiona di matematica e ronza come un frigo* e una ragazza perché porta i capelli alla Hitler), la comunicazione di massa diventa il primo braccio armato dell'odio. È di questi giorni la polemica intorno a Fiorenza Pontini, una professoressa del Liceo Marco Polo di Venezia, che in un post su facebook – uguale a migliaia di altri – ha commentato così le tragedie dei migranti in mare: *Mi dispiace sentire che più di qualche profugo si salva. Questa invasione di profughi è la peste del terzo millennio con la differenza che la malattia è stata sconfitta, questa ce la terremo ad infinitum*. Ferito e catturato, Stripe viene rinchiuso in una stanza bianca e asettica, nella quale poco dopo lo raggiunge il dottor Arquette, cinico psicologo incaricato di seguirlo. Cerca inizialmente di persuaderlo del difetto del suo Mass, danneggiato dai mutanti, ma presto comincia a giocare a carte scoperte spiegando la bontà dell'operazione eugenetica: «Hai la minima idea di quante schifezze abbiano nel DNA? Tasso di cancro più



elevato. Distrofia muscolare, sclerosi multipla [...], tendenze criminali, perversioni sessuali». Lo sterminio degli individui più deboli è necessario alla prosecuzione della specie, e per farlo servono uomini efficienti che obbediscano ciecamente. Non come nella seconda guerra mondiale, quando «le sorti del mondo erano in ballo e solo il 15% degli uomini sparava»; né come nella guerra del Vietnam, quando a sparare era l'85% ma si uccideva ancora troppo poco, e chi uccideva tornava a casa con gravi problemi psicologici. Il Mass garantisce un 100%. Per una pace più rapida. Stripe urla di volerlo rimuovere, ma non può. Arquette gli mostra un video in cui il soldato, da ragazzo in vesti civili, acconsente sconsideratamente all'impianto, oltre che alla cancellazione dalla memoria di quel frammento. Allora Stripe si scaglia addosso ad Arquette, che con un piccolo telecomando gli oscura la vista e lo fa sbattere contro il muro. Il dottore gli mostra le sue due opzioni: pillola azzurra, il Mass gli sarà resettato e tutti i suoi ricordi degli ultimi giorni, conversazione compresa, spariranno; pillola rossa, vedrà quanto è profonda la tana del bianconiglio in carcere, torturato col video in loop di se stesso mentre uccide a sangue freddo i due mutanti nella loro forma umana. Nella Stanza 101 dell'orwelliano *1984*, la stanza che contiene *la peggiore cosa al mondo*, Winston si arrende a una maschera che gli provoca l'illusione di giganteschi topi pronti a mangiarlo. Qui Stripe, atterrito dalle immagini del suo delitto, opta per il reset della memoria. Come in ogni inconcepibile tortura di Black Mirror – dal penitenziario televisivo di *White Bear* all'agonia natalizia di *White Christmas* – anche qui ogni speranza viene tranciata dalla prospettiva di una condanna insopportabile, troppo grande per un solo uomo. L'unica soluzione per sopravvivere, gli scarafaggi lo sanno, è adattarsi. L'episodio si chiude col suo ritorno a casa: uno scenario desolato, la sua casa a pezzi, e lui con gli occhi bianchi e inespressivi di fronte alle immagini di vita familiare che il Mass riproduce per



lui. La prospettiva dell'osservatore si solleva sul protagonista come una terrificante epifania. Sembra di guardare se stessi imbambolati davanti allo schermo di una tv o di un computer, insensibili alla realtà, ipnotizzati per sempre da un'immagine.





#6

ODIO UNIVERSALE

Andrea Caciagli



4.8₆₆

In una Londra grigia e non lontana dalla nostra, in cui la gru siberiana si è estinta e api meccaniche hanno preso il posto di quelle reali in via d'estinzione, la detective Karin Parke (una straordinaria Kelly Macdonald nel suo aspro accento scozzese) e la sua nuova assistente Blue investigano sulla morte della giornalista Jo Powers, che si era attirata l'odio di internet per un articolo discutibile su una donna in sedia a rotelle. Ben presto, quello che sembra un caso di violenza domestica si rivela il primo di una scia di decessi legati a un hashtag – #DeathTo – diretto alle persone più odiate dal web. A partire dalla morte della Powers, ogni giorno alle ore 17 in punto la persona con più menzioni verrà uccisa, in un'inquietante classifica che di ora in ora trasforma le pagine di Twitter in un tribunale di piazza.

L'idea della puntata finale di *Black Mirror Odio universale*, incastonata in una storia di *detection* con toni cupi da noir scandinavo (vedi le serie tv *The Killing* e *The Bridge*), nasce nel 2004 da un'esperienza personale di Charlie Brooker, ideatore e sceneggiatore della serie, che durante la campagna elettorale americana scrisse un articolo satirico contro Bush che si chiudeva così: «John Wilkes-Booth, Lee Harvey Oswald, John Hinckley Jr, dove siete quando c'è bisogno di voi?», invocando sarcasticamente (quanto poco opportunamente) l'assassinio del presidente degli Stati Uniti con i nomi degli attentatori di Lincoln, Kennedy e Reagan. In risposta, lamentele e insulti in quantità tanto grande da costringere il Guardian a rimuovere l'articolo dal proprio sito. «Il mio incidente ha anticipato Twitter, e il vilipendio nei miei confronti avvenne attraverso la cara vecchia posta elettronica, ma alcuni dei personaggi in *Hated in the Nation* dicono cose che io ho vissuto a quel tempo. Per fare ricerca ho letto anche un libro che ha a che fare con le persone coinvolte nelle tempeste di Twitter. L'autore esce con loro e osserva quanto siano devastate, spesso dall'enorme quantità di commenti che ricevono. La cosa è terrificante». Il libro a cui fa riferimento Brooker è *So You've Been Publicly*



Shamed di Jon Ronson, giornalista del Guardian e documentarista per Channel 4. Nella descrizione del libro di Ronson c'è in nuce tutta la base teorica dell'episodio:

Un rinascimento del *public shaming* sta prendendo forma. La giustizia è stata democratizzata. La maggioranza silenziosa sta ottenendo una voce. Ma cosa ci stiamo facendo con questa voce? Stiamo puntando senza pietà ai difetti delle persone. Stiamo definendo i confini della normalità attraverso la distruzione delle vite di coloro che ne sono al di fuori. Stiamo usando l'umiliazione come una forma di controllo sociale.

Non c'è bisogno di ricordare il caso di Tiziana Cantone, morta suicida per l'umiliazione che dal web era entrata nella sua vita quotidiana, per riflettere sul tema dell'*online shaming* che avviene quotidianamente su internet, un terreno digitale che influenza il nostro vissuto in un modo di cui molti degli stessi utenti non hanno ancora preso coscienza. In *Hated in the Nation*, le patetiche giustificazioni della maestra d'asilo di fronte alla morte della giornalista che lei stessa aveva minacciato via Twitter – «*That's just a hashtag game, you know, like #DeathTo... you insert the name of someone who's being an arsehole. It's not real, it's a joke thing*» – sono la dimostrazione dell'incapacità di colmare la distanza tra realtà e mezzo informatico, considerato qualcosa di altro rispetto alla società reale di cui invece è ormai parte integrante. Un gap etico tra web e realtà che ricorda quello grammaticale di alcuni quaranta e cinquantenni, perfettamente alfabetizzati nella vita reale e su Facebook incapaci persino di distinguere tra un 1 e un punto esclamativo. Questa falla morale si insinua nella vita dei malcapitati dall'esterno e la distrugge, come le api meccaniche che, inventate per salvaguardare l'ecosistema, vengono riprogrammate dall'antagonista della storia per introdursi nei corpi dei bersagli dell'hashtag (da bocca, orecchie, narici) e scavare fino al cervello, causandone la morte. La svolta orrorifica – ancor più



inquietante se si pensa che le RoboBees sono attualmente in sviluppo nel laboratorio di microrobotica di Harvard – ha il suo culmine nella sconvolgente morte di una ragazza, colpevole soltanto di un gesto di cattivo gusto durante una manifestazione, che Karin e Blue cercano di salvare ma che finisce inesorabilmente uccisa da un'ape che dal naso le penetra nel cranio, consumandola tra orrende convulsioni. C'è un passaggio chiave, nell'episodio, che dura soltanto pochi secondi ma ne sottolinea il portato sociale. Dopo la morte



della ragazza, il montaggio ci mostra in sequenza una serie di reazioni del pubblico informatico, radiofonico e televisivo, che si interroga su come reagire di fronte alla minaccia di future morti, decise in base al più votato della classifica #DeathTo. In radio, un ascoltatore commenta: «Qualcuno deve pur essere in cima alla lista, no? E allora perché non qualcuno che se lo merita, come un razzista o un assassino di bambini?». Qui Brooker non si è dovuto sforzare troppo per mettere in

scena il giustizialismo di internet, dove quotidianamente si propone, ad esempio, la castrazione chimica dei pedofili, la loro sostituzione agli animali nella sperimentazione, la loro morte. Un'abominevole escalation di violenza in forma di giustizia di strada di cui si può trovare conferma visitando un gruppo facebook qualunque sul tema. In "Pena di morte ai pedofili" Jessica scrive *Pena di morte sì, però prima ci vanno atroci torture sennò è troppo facile!* e Alessia sentenzia *Io direi semplicemente di metterli a morte con esecuzione pubblica!* In un altro gruppo, Stefania posta un'immagine e invoca "A morte!!!!", segue Cristina "a morteeeee", e ancora Antonella "a morte !!!". In due parole, #DeathTo.

Viene in mente l'episodio 4 della terza stagione di Luther, in cui il detective interpretato da Idris Elba si trova a dover rintracciare un giustiziere solitario che utilizza internet come tribunale per i criminali che l'hanno fatta franca, facendo decidere al popolo del web chi deve vivere e chi deve morire. Ma come ogni folla anche quella di internet è irrazionale, rabbiosa e senza empatia, come uno sciame. La sequenza finale dell'episodio, in cui il popolo del web si riversa nelle strade per assistere all'impiccagione di un pedofilo, decisa su un sito tramite una votazione con i pulsanti *save* o *hang*, era una delle più agghiaccianti condanne della deresponsabilizzazione di internet mai vista sugli schermi. Fino ad oggi, fino al minuto 78 di *Odio universale*.

Nel tentativo ultimo di riprendere controllo delle api, la squadra di investigatori inserisce un codice che trasforma il comando in sentenza di morte: il meccanismo si inverte e le api si rivoltano contro chiunque abbia utilizzato l'hashtag #DeathTo elevandosi ad arbitro morale. «*Fall into me / And drown inside me / I know you will see / The beauty of me*» canta Alev Lenz. E tutti gli sciami del Regno Unito si sollevano in volo per uccidere i propri bersagli, le 387mila persone che hanno usato l'hashtag, mentre il ronzio degli insetti meccanici si mischia al suono vibrante degli archi all'alba di un terrificante



giudizio universale digitale. Se esiste una top ten del cinema del brivido, gli insetti di Brooker finiscono di diritto in cima alla classifica insieme agli uccelli di Hitchcock. Nel loro gelido e mortale distacco, le api meccaniche che si poggiano sulle vetrate con rumore metallico non sono altro che la versione post-moderna dei corvi gracchianti che si radunavano nel parco giochi di Bodega Bay.

Lo sterminio avviene sfruttando il sensore visivo delle api, fornito dal governo per ottenere una forma di controllo massiccio della popolazione – «*These RoboBees*», si legge su Time a proposito del progetto di Harvard, «*may eventually be used for surveillance*» –, in una raffinata versione del Panopticon di Bentham in cui tutti sono sotto lo sguardo del controllore, frammentato in migliaia di occhi ronzanti che sorvegliano i cittadini da ogni angolazione e prospettiva. *Sed quis custodiet ipsos custodies?, who watches the watchmen?* per dirla con Alan Moore. In questo caso il controllore dei controllori è Garrett Scholes, ex ingegnere della società inventrice delle api, che ribalta il binomio controllo-sicurezza e sfrutta proprio quel controllo per dare una lezione morale a chi lo detiene e a chi in silenzio lo subisce. Come? Attraverso un contrappasso tecnologico: chiunque ha ucciso con la tecnologia verrà ucciso tramite la tecnologia. *Tramite la*, e non *dalla*, perché la responsabilità dell'eccidio, malgrado le apparenze, non è delle api. Anzi, è proprio la loro funzione di mero tramite a definire l'impianto teorico dell'episodio: al contrario delle distopie alla Asimov e alla Dick, non sono i droni a rivoltarsi all'uomo – la parola *drone*, nell'originale inglese, indica proprio il fuco, il maschio dell'ape –, ma l'uomo ad utilizzarli per rivoltarsi contro se stesso.

Al fondo del terribile atto, il concetto di responsabilità della rete. Perché laddove il popolo di Luther, pur nella sua deriva punitiva, scende in strada per partecipare attivamente all'assassinio, quello di Black Mirror se ne sta comodamente seduto in poltrona mentre qualcun altro si preoccupa di por-





tare a termine l'omicidio che ha innescato. Per questo Garrett Scholes/Charlie Brooker lo punisce, per spingere le persone a una presa di coscienza: da grandi tecnologie derivano grandi responsabilità. Nel manifesto *I denti della conseguenza*, che fa ritrovare agli investigatori, l'antagonista della storia afferma che bisogna costringere la gente a riconoscere il potere che la tecnologia ci ha dato e ad ammettere finalmente la responsabilità individuale di ognuno. Sono questioni su cui il web italiano si è interrogato, dopo il suicidio di Tiziana Cantone, ma abbiamo davvero bisogno di essere messi di fronte alla morte per riflettere sulle nostre responsabilità quotidiane? Non dovremmo chiederci più spesso quanto la tecnologia, con la forza del numero e dell'anonimato, ci distragga dalla violenza delle nostre parole? Mentre Karin sfoglia il manifesto, un monito compare sulla copertina: *You are not clickbaits, words are weapons, actions have consequences.*



#1 CADUTA LIBERA

Titolo originale *Nosedive*
Durata 63 minuti
Regia Joe Wright (*Espiazione, Anna Karenina*)
Soggetto Charlie Brooker
Sceneggiatura Rashida Jones, Michael Schur
Cast Bryce Dallas Howard, Alice Eve, James Norton
Fotografia Seamus McGarvey (*The Hours, Espiazione, Anna Karenina*)
Montaggio Valerio Bonelli
Scenografia Joel Collins (*Guida galattica per autostoppisti, Black Mirror*), James Foster
Musiche Max Richter

#2 GIOCHI PERICOLOSI

Titolo originale *Playtest*
Durata 57 minuti
Regia Dan Trachtenberg (*Espiazione, Anna Karenina*)
Sceneggiatura Charlie Brooker
Cast Wyatt Russell, Hannah John-Kamen, Wunmi Mosaku
Fotografia Aaron Morton
Montaggio Matthew Cannings (*Peaky Blinders*)
Scenografia Joel Collins (*Guida galattica per autostoppisti, Black Mirror*)
Musiche Bear McCreary (*The Walking Dead*)

#3 ZITTO E BALLA

Titolo originale *Shut Up and Dance*
Durata 52 minuti
Regia James Watkins (*Espiazione, Anna Karenina*)
Sceneggiatura William Bridges, Charlie Brooker
Cast Alex Lawther, Jerome Flynn
Fotografia Tim Maurice-Jones (*Lock & Stock, The Snatch*)
Montaggio Jon Harris (*The Snatch, The Pusher, Kick-Ass, In trance*)
Scenografia Joel Collins (*Guida galattica per autostoppisti, Black Mirror*)
Musiche Alex Heffes (*State of Play*)

#4 SAN JUNIPERO

Titolo originale	<i>San Junipero</i>
Durata	61 minuti
Regia	Owen Harris (<i>Misfits</i> , <i>Black Mirror 2: Be Right Back</i>)
Sceneggiatura	Charlie Brooker
Cast	Mackenzie Davis, Gugu Mbatha-Raw
Fotografia	Gustav Danielsson
Montaggio	Nicolas Chaudeurge (<i>Still Alice</i>)
Scenografia	Joel Collins (<i>Guida galattica per autostoppisti</i> , <i>Black Mirror</i>)
Musiche	Clint Mansell (<i>Pi greco – Il teorema del delirio</i> , <i>Requiem for a Dream</i> , <i>Moon</i>)

#5 GLI UOMINI E IL FUOCO

Titolo originale	<i>Men Against Fire</i>
Durata	60 minuti
Regia	Jakob Verbruggen (<i>The Bridge</i> , <i>House of Cards</i>)
Sceneggiatura	Charlie Brooker
Cast	Malachi Kirby, Michael Kelly, Madeline Brewer
Fotografia	Ruben Impens
Montaggio	Ben Lester (<i>Utopia</i>)
Scenografia	Joel Collins (<i>Guida galattica per autostoppisti</i> , <i>Black Mirror</i>)
Musiche	Geoff Barrow (<i>Ex Machina</i>), Ben Salisbury (<i>Ex Machina</i>)

#6 ODIO UNIVERSALE

Titolo originale	<i>Hated in the Nation</i>
Durata	89 minuti
Regia	James Hawes (<i>Penny Dreadful</i>)
Sceneggiatura	Charlie Brooker
Cast	Kelly Macdonald, Faye Marsay, Benedict Wong, Jonas Karlsson
Fotografia	Lukas Strebel
Montaggio	Mark Eckersley (<i>Filth</i> , <i>Peaky Blinders</i>)
Scenografia	Joel Collins (<i>Guida galattica per autostoppisti</i> , <i>Black Mirror</i>), Morgan Kennedy
Musiche	Martin Phipps (<i>Harry Brown</i> , <i>Black Mirror 1: The National Anthem</i> , <i>Peaky Blinders</i>)

>> THE FUTURE IS BRIGHT./

