

FUORI SERIE

LA FILOSOFIA INCONTRA LE SERIE TV



Ideazione

Davide Cherubini
 Silverio Zanobetti
 Andrea Caciagli

Coordinamento editoriale

Andrea Caciagli

Grafica e Design

Matteo Fiorino

Autori

Francesco D'Isa
 Fausto Lammoglia
 Selena Pastorino
 Stefano Petruccioli
 Edoardo Rialti
 Piero Tomaselli

Redattori

Davide Cherubini
 Emanuele Giusti
 Niccolò Sbolci

Questo ebook è tratto dal ciclo di incontri "Fuori Serie - La filosofia incontra le serie tv" ideato dalla Società Filosofica Italiana - Sezione di Prato e dalla rivista L'Eco del Nulla e tenutosi alla Biblioteca Lazzerini di Prato nell'autunno del 2019. Gli incontri sono stati moderati dai redattori della rivista Davide Cherubini, Emanuele Giusti, Niccolò Sbolci e dal direttore Andrea Caciagli che hanno curato le rispettive sezioni di questa pubblicazione.

© Ass. Cult. L'Eco del Nulla
redazione@ecodelnulla.it
www.ecodelnulla.it

PREFAZIONE
GUERRE SERIALI

Daide Cherubini

Le serie tv sono probabilmente uno dei fenomeni di massa più interessanti al giorno d'oggi. Sono ovunque, si infilano in ogni anfratto della nostra giornata e non senza ragione si potrebbe dire che scandiscono i ritmi della nostra routine: c'è l'episodio da vedere dopo pranzo e quello da giocarsi strategicamente come pausa a fine giornata, per non parlare dell'imprescindibile puntatina serale. La filosofia, invece, fatica a tenere il passo con l'attualità e spesso - non senza un fondo di verità - viene vista come qualcosa di estremamente astratto: estranea e lontana dalla nostra vita quotidiana, anche quando sembra rivolgersi a noi è comunque facile che scateni qualche annoiato sbadiglio. Insomma, a prima vista si direbbe che oggi non ci sia niente

di così distante come le serie tv e la filosofia.

Eppure il web è pieno di siti dedicati appositamente alla spiegazione delle nostre serie preferite, ai loro finali spesso indecifrabili, quasi oracolari. Ho visto cene tra amici degenerare in atti di guerriglia urbana innescati da diatribe intorno ad alcuni episodi di *Black Mirror*, per non parlare di commoventi storie d'amore finire sul nascere perché no, spiegatemi come posso continuare a frequentare qualcuno che manco sa chi è Jon Snow. Per ritrovare temi così divisivi e bellicosi bisognerebbe forse tornare ai tempi delle guerre di religione. Oggi invece i conflitti di interpretazione riguardano piuttosto le distopie di *Westworld*, e la lotta si incarna nelle diverse fazioni – scettici maliziosi vs inflessibili umanisti – alle prese con la demarcazione del confine tra umano e robotico.

Non riusciamo a smettere di porci domande, a mettere da parte il tentativo di comprendere quel che abbiamo davanti. E questo – se siamo disposti ad intendere la filosofia come innanzitutto costante interrogazione che l'uomo pone a sé e a ciò

che lo appassiona – pare essere qualcosa di decisamente filosofico. Certo, occorre liberarsi di alcuni preconcetti ed essere disposti ad intendere tale domandare in un senso al quale probabilmente non eravamo abituati.

Questa è, in fin dei conti, la sfida che abbiamo voluto accogliere quando abbiamo deciso di organizzare una serie di incontri su filosofia e serie tv, dove ‘incontri’ significa innanzitutto ricostruzione dei legami tra questi due mondi. D'altronde la riflessione filosofica da sempre affiora, quando animata da una genuina e originale pulsione, proprio laddove saremmo meno disposti ad ammetterlo. E il sodalizio che si crea può essere di giovamento per entrambe: la filosofia ringiovanisce, svecchiata dalle sue anchilosaggini, e le serie tv guadagnano un'inaspettata lente di approfondimento che permette di sviscerarne tutte le potenzialità che altrimenti rischierebbero di rimanere inespresse.

Quello che la serialità contemporanea ci offre è un vastissimo campionario di immagini, di temi, di spunti e di riflessioni che, lungi dal fermarsi al mero intrattenimen-

to, ci accompagnano anche a visione conclusa; rimangono, cioè, interrogativi che in un modo o nell'altro sono riusciti a toccarci. Invece di lasciarli consegnati a se stessi e inerti possiamo scegliere di accoglierli con maggiore attenzione e lasciarci sorprendere da qualcosa di nuovo che non credevamo potesse appartenerci: una piccola ma tenace disposizione filosofica, una vorace e insaziabile fame di *perché*.



BLACK MIRROR

- 9 **Riflessioni in specchi infranti**
Niccolò Sbolci
- 12 **Distopie nel nostro universo**
Selena Pastorino
- 25 **Ai confini del marketing**
Piero Tomaselli

WESTWORLD

- 39 **Cosa vuol dire essere umani?**
Andrea Caciagli
- 42 **La nostra libertà**
Fausto Lammoglia
- 55 **Verso il mondo reale**
Francesco D'Isa

GAME OF THRONES

- 72 **Una favola del nostro tempo**
Emanuele Giusti
- 75 **La spada e l'anello**
Edoardo Rialti
- 85 **Il peso della corona**
Stefano Petruccioli



BLACK MIRROR

Il lato oscuro della tecnologia



con i contributi di
SELENA PASTORINO
PIERO TOMASELLI



introduzione
Niccolò Sbolci



BLACK MIRROR
**RIFLESSIONI IN
SPECCHI INFRANTI**

Niccolò Sbolci

Sin dal suo esordio, la serie *Black Mirror* si è offerta come luogo di affioramento alla coscienza dei sottintesi del nostro rapporto con la tecnologia. Il *black mirror* eponimo (lo schermo nero di un generico *device* spento), infranto dai titoli di testa, sembra dirla lunga sulla programmaticità di questa impostazione. E il carattere antologico della serie, in cui ciascun episodio condivide con gli altri soltanto l'ambientazione genericamente futuribile, sembra moltiplicare questa volontà indagatrice di un campo di forze e di relazioni la cui naturalità e immediatezza, quanto più è ostentata, tanto più si offre come problematica. Grazie a una struttura in cui ogni episodio è costruito per stimola-

re fino allo shock lo spettatore, *Black Mirror* apre squarci inattesi nella trama apparentemente piana e ben connessa del nostro reale. Eppure, assieme alla rottura della placida superficie dell'abituale, proprio nella misura in cui ci mostra *come* avviene quella rottura, ogni episodio sembra dare qualcosa di più di un mero momento negativo e distruttivo. Selena Pastorino osserva questo “di più” che appare come il residuo di un movimento che si dispiega tra finzione e realtà, e ne sottolinea la forza problematica; una forza che, pur senza eccedere la natura pop della serie, pone anche le condizioni per oltrepassare il dato in una riflessione prettamente filosofica. La recettività cui *Black Mirror* ci costringe, le potenzialità riflessive intrinseche al suo meccanismo, non ci assicurano però che quello squarcio in una realtà rivelatasi inautentica non si apra su un al di là altrettanto fittizio. È questa la traiettoria disincantata e provocatoria di Piero Tomaselli, perché se da una parte *Black Mirror* si offre come dimensione critica della realtà tecnologica e capitalista nella quale oggi ci troviamo immersi, dall'altra essa rimane pur sempre un

prodotto di quella stessa realtà. Nasce allora il sospetto che, proprio come mostrato nel secondo episodio della prima stagione *15 milioni di celebrità*, la critica feroce, il momento di più intensa negazione dell'esistente, rischi di diventarne in realtà l'affermazione più forte e consolidata. In questo senso, l'inevitabile appeal della critica, col renderci recettivi, ci espone altresì a dei rischi che non si dovrebbero mai sottovalutare, tantomeno quando in gioco c'è la consapevolezza di sé nel presente.



DISTOPIE NEL NOSTRO UNIVERSO

Il mondo attraverso lo specchio nero

|
Selena Pastorino

Così come la filosofia non dovrebbe essere valutata a partire dall'elevatezza del proprio oggetto, bensì secondo la qualità della pratica di riflessione che promuove, il potenziale filosofico delle nuove forme di serialità televisiva non consiste tanto nella rilevanza delle questioni trattate, quanto piuttosto nella capacità di rappresentarle in modo da trasmettere agli spettatori l'urgenza di attivare un pensiero in merito. Il caso di *Black Mirror* è emblematico.

Dal punto di vista della costruzione narra-



tiva, la serie di Charlie Brooker si configura come un grande laboratorio di scrittura filosofica, in cui le concatenazioni di eventi che muovono i singoli episodi si fondono con la modalità della loro messa in scena. In questa intima solidarietà tra forma e contenuto, la serie sembra capace di accogliere un'importante lezione della filosofia contemporanea: l'invito, o meglio la sfida, a superare quel divario che separa teoria e prassi esorcizzando gli effetti della prima e consentendo di procrastinare la seconda. Restituire al pensiero la consapevolezza della sua dimensione pratica consente inoltre di restituire l'azione al pensiero consapevole che dovrebbe accompagnarla. E nulla meglio dello sperimentare sulla propria pelle il bisogno di mantenere questa connessione aiuta a renderla evidente.

Black Mirror ci prova e il risultato è qualcosa di più di un semplice esperimento mentale, con cui il pubblico sarebbe cioè sollecitato ad assumere per via ipotetica una delle posizioni rappresentate per potervi ragionare sopra. L'efficacia della sua narrazione consiste piuttosto nel dar vita ad una vera e propria *esperienza*, che lega il particolare dell'episodio al



vissuto individuale dello spettatore, costringendolo ad elaborare una riflessione che lo vede già coinvolto, come accade, in effetti, nella realtà al di qua degli schermi, dove l'urgenza del pensiero si impone per ciò che già viviamo, prima che per ciò che astrattamente potrebbe, forse, riguardarci.

Avanzando domande senza proporre risposte, anzi stimolando ad una presa di consapevolezza della complessità del reale e ad un'assunzione di responsabilità, come formulazione di una personale, ragionata e sentita risposta, lo specchio nero diventa una dimensione in cui è impossibile sfuggire alla riflessione su ciò che l'esperienza della visione, come esperimento, ci ha suggerito, ci ha estorto, ci ha imposto. È solo nella riappropriazione attiva di ciò cui passivamente si è assistito che il potenziale filosofico di *Black Mirror* può essere innescato: in questo senso, la serie non è (identica alla) filosofia, ma *fa* filosofia, nella misura in cui invita a praticarla a nostra volta, come tentativo di comprendere la realtà che siamo e che ci circonda, anche al di là dello schermo.



Nonostante la complessità della serie, è possibile isolare due episodi da considerare per esemplificare il funzionamento di *Black Mirror*: *Caduta libera* e *Zitto e balla*, rispettivamente primo e terzo episodio della terza stagione. Entrambi manifestano una struttura narrativa piuttosto lineare e, soprattutto, fanno riferimento ad un universo tecnologico simile se non sovrapponibile al nostro, a differenza di molti altri episodi dove compaiono strumenti e tecnologie futuribili. Nonostante le loro peculiarità, questi due esempi servono a dimostrare come l'inquietudine interrogativa della narrazione riesca ad avvicinarsi allo spettatore fino a scuoterlo, a destarlo dalla banalità e catapultarlo nella complessità, dove solo alla sua capacità di reazione spetta la possibilità di trovare un orientamento, un equilibrio, una centratura, finanche maggiore, su se stesso.

Caduta libera racconta la storia di Lacie, una giovane donna ossessionata dall'approvazione sociale, o meglio *social*, la cui vita è votata all'obiettivo di costruire una perfetta immagine di sé. Una mania del tutto affine a certe



derive del comportamento odierno, ma che risulta ancora più comprensibile se inserita nel contesto in cui la ragazza si trova a vivere, in cui ogni aspetto dell'esistenza è regolato dall'effettivo punteggio che si totalizza su una piattaforma *social* a cui tutti devono essere iscritti. Un obbligo che deriva dalla necessità di classificare gli individui per distribuire servizi, occupazioni, abitazioni in modo commisurato alla relativa notorietà sociale. Come spesso accade in *Black Mirror*, nulla si conosce dell'effettiva ambientazione spazio-temporale, oscuri sono gli avvenimenti che hanno condotto all'instaurarsi di quello che viene presentato come uno stato di cose e vaghissima è la possibilità di collocare geograficamente questo universo non così parallelo al nostro come vorremmo. Il funzionamento della narrazione gioca esattamente su questa presa di distanza che si dimostrerà piuttosto inefficace.

Il personaggio di Lacie sembra favorire lo stigma a partire dal quale lo spettatore può mettersi in salvo dalle criticità che emergono nella storia: superficiale e vanesia, ipocrita e immatura, la giovane protagonista assomma



una serie di caratteristiche fastidiose che rendono difficile immedesimarsi con lei e provare compassione per le sue vicende. Così, l'essere punita con una diminuzione del suo punteggio per aver usato un blando turpiloquio di fronte alla hostess di terra di un volo che non potrà prendere appare quasi come una giusta punizione per aver mostrato indifferenza nei confronti dei colleghi licenziati per la scarsa popolarità o per aver scelto accuratamente una colazione *instagrammabile* ma del tutto indigesta.

Eppure, il suo precipitare irrefrenabile ai gradini infimi di questo mondo patinato consente di vivere la sua esperienza come pretesto per un'immersione, ugualmente precipitosa, nella concretezza della realtà. Ostinandosi a perseguire i propri obiettivi a discapito di ogni avversità, Lacie si trova confrontata con una donna che sembra la sua nemesi, Susan, un'anziana camionista che ha imparato a non curarsi più del prestigio sociale, da quando il marito malato ne ha subito in prima persona gli effetti discriminatori.



Davo cinque stelle a ogni dottore, ogni infermiera, ogni consulente di fascia quattro alta che avessimo avuto. *Ding. Ding. Ding.* Grazie di cuore. Al cancro non fregava un cazzo. Continuava semplicemente a crescere. Dopo un paio di mesi, sentimmo di un trattamento sperimentale. Era molto costoso. Era molto esclusivo. Feci tutto quello che potevo per ottenere un posto per lui. Tom era un 4.3. Diedero il suo letto a un 4.4. Quindi quando morì pensai: Fanculo!

Comincia qui a delinearsi quale possa essere l'effettivo antidoto all'ipersocialità tecnologica della puntata: non la passiva e silenziosa presa di distanza da parte del pubblico che la sta seguendo sul proprio account Netflix, ma la capacità di ritornare alla realtà effettiva di questa vita fatta di carne e corpo, di inizio e fine. Una capacità che Lacie sembra raggiungere solo al termine del suo ruzzolare, quando dalla sua cella in prigione riesce a ritrovare libertà d'azione e di coscienza, in un grido liberatorio dal retrogusto orgasmico che arriva allo spettatore come uno schiaffo morale. Quello di chi, partendo dal disimpegno più



deprecabile, riesce a riappropriarsi di se stesso e lancia così una sfida a chi semplicemente l'osserva: pensa a come fare altrettanto e se ti riesce anche meglio, ma pensaci bene perché le cose potrebbero non stare così come serenamente le credi. La libertà che passa per la consapevolezza della costrizione si configura così come l'impensato, la domanda posta senza essere formulata, rispetto a cui lo specchio nero ci intima di prendere una posizione.

Ancora più brutale è la narrazione di *Zitto e balla*, in cui un forte moto empatico trae lo spettatore sin dai primi istanti vicinissimo al protagonista. Kenny è un adolescente gracilino che lavora in un fast food, dove subisce le angherie dei colleghi più grossi senza mai perdere la sua educata gentilezza, per cui risulta molto simpatico ai piccoli avventori. La sua mediocre vita si trasforma nel momento in cui cade preda di un ricatto: filmato di nascosto attraverso la webcam del suo pc mentre è intento a masturbarsi, per impedire la diffusione del video dovrà obbedire ad una serie di richieste bizzarre e controverse che riceve via sms da un mittente ignoto. Una si-



tuazione insostenibile agli occhi di qualsiasi spettatore che non appartenga a quella cerchia di moralisti convinti che l'autoerotismo sia un crimine per pochi. Anzi, una situazione ingiusta, che grida vendetta. Il povero ragazzo appare evidentemente sconvolto nel dover affrontare le richieste dei suoi aguzzini, incapace di razionalizzare ciò che gli sta accadendo, anche quando viene esortato dal suo compagno di sventure, Hector, un uomo di mezza età ricattato per aver preso appuntamento con una prostituta.

La rapina che Hector lo convince a compiere non sarà tuttavia l'abisso peggiore della sua caduta. Poco dopo, Kenny si trova a fronteggiare in uno scontro a mani nude un avversario colpevole del suo stesso crimine. E che combatte, come lui, per la propria vita contro l'altrui morte, perché sottrarsi al combattimento ed esporsi alla gogna pubblica sarebbe peggio che morire.

- Non so tu, ma la mia vita è finita se esce fuori. Cazzo, è finita. Per cosa ti hanno preso?
- Ho solo guardato alcune foto. Ecco tut-



to. Ho solo guardato una o due foto.

– Già... Già, già, anche io ho solo guardato delle foto. Quanti anni avevano? Nelle foto?

Kenny piange e scuote la testa, senza poter replicare.

– Quanti anni? Già. Be', anche io.

Scoprire che Kenny si stesse eccitando con materiale pedo-pornografico non è un semplice schiaffo morale, ma un pugno nello stomaco tanto forte da sconquassare la nostra convinzione di essere sufficientemente abili a distinguere tra abito e monaco, a non lasciarci abbindolare dalle apparenze. Una destabilizzazione potente, che cresce ancora nel sentimento di sollievo provato sul finale, in cui il ricatto si rivela un inganno e Kenny, ormai assassino oltre che pedofilo, viene assicurato alla giustizia. E che ci porta a interrogarci su cosa davvero sia per noi il giusto in questa narrazione: se l'intervento delle forze di polizia ufficiali o la penosa punizione cui i ricattatori lo hanno sottoposto. Di fronte allo specchio dello schermo fattosi scuro siamo confrontati con l'oscuro della giustizia, quel



nucleo pulsante di vendetta che potrebbe abitare anche il più legale dei procedimenti, anche il migliore membro della società, anche il più onesto degli uomini. Anche noi.

Leggere un riepilogo di queste narrazioni non restituisce lo spessore dell'esperienza vissuta come spettatori, tradotti in un turbinio di avvenimenti con tutta la potenza dell'immagine, dell'intimo rapporto con la visione, spesso individuale e su *device* personale, e dell'efficacia dei dialoghi. Com-mossi, e-mozionati. Questo movimento duplice, della narrazione e della fruizione, decostruisce la funzione protettiva dello schermo, ormai incapace di reggere la distinzione ontologica tra reale e finzionale, e nel contempo articola in modo complesso e prospettico alcune questioni che, nello spazio stesso del racconto, non trovano risposta. Interrogativi proteiformi che si insinuano nell'elaborazione della nostra esperienza, perché toccano problematiche che non riusciamo, *del tutto*, a relegare ad una parentesi distopica e lontana, anche perché tale non appare, *del tutto*, l'universo messo in scena da *Black Mirror*.



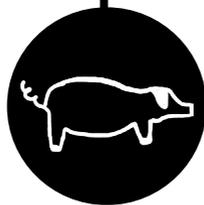
Provare a dipanare la matassa indigesta di sentimenti che ci chiude la gola al termine delle puntate permette di tematizzare in modo esplicito il potenziale filosofico che la narrazione ha messo in moto. Il controllo sociale, l'accesso ai servizi, la libertà d'espressione e movimento, la tutela della dimensione privata, la rinuncia ad essa in nome della sicurezza, i correttivi legali e illegali alla giustizia, l'ambiguità della morale, la morte provocata dal comportamento altrui, il crimine manifesto e quello nascosto, la visceralità delle reazioni disgustate, l'ambiguità morale – sono solo alcune delle questioni che così emergono, cioè si rivelano come urgenti, prima ancora che per l'astratto elucubrare dei filosofi accademici, per l'organizzazione coerente della nostra quotidianità. Proprio questa capacità di riallacciare un nesso apparentemente perduto tra filosofia e realtà è una delle migliori pratiche che si possono apprendere dal nuovo linguaggio filosofico della serialità televisiva. Un esercizio che dovrebbe essere accolto soprattutto da chi la filosofia la pratica come mestiere, ma che non può non essere in qualche modo approcciata da chiunque la

viva sulla propria pelle. O, che è quasi lo stesso, sul proprio schermo.

Per decifrare l'immagine riflessa sui titoli di coda o sul nostro *device* ormai spento non ci resta che applicare il pensiero cui siamo stati sfidati dall'incalzante sollevarsi di questioni e svilupparne il potenziale filosofico per riappropriarci di quanto abbiamo esperito, ma soprattutto di noi stessi. E magari affrontare con maggiore consapevolezza ogni altro pensiero, ogni altra pratica che al di qua dello schermo vorrà sfidarci chiedendoci di assumere una posizione in cui sia possibile riconoscerci. Facendo dello specchio nero fornito da altri un riflesso limpido che possiamo dire nostro.



Selena Pastorino (Genova, 1986). Scrive di filosofia e serialità televisiva. Tra le sue pubblicazioni i saggi sul pensiero nietzscheano *Prospettive dell'interpretazione* (ETS, 2017), *Per la dottrina dello stile e Da quali stelle siamo caduti?* (Il melangolo, 2018) e il saggio *Filosofia della danza* (Il melangolo, 2020). Nel 2019 esce *Black Mirror. Narrazioni filosofiche* (Mimesis), scritto con Fausto Lammoglia.



AI CONFINI DEL MARKETING

La condanna e l'abuso tecnologico
di *Black Mirror*



Piero Tomaselli

Uno degli aspetti più identificativi di *Black Mirror* è che la serie ideata da Charlie Brooker racconta una fantascienza già in atto, una fantascienza, per così dire, quotidiana e consueta, che presenta soltanto un lievissimo scarto, una distonia quasi inavvertibile con il mondo così come lo esperiamo normalmente. L'orizzonte tematico della serie è quello del nostro rapporto con la tecnologia. Social media, internet, nanotecnologie, intelligenza artificiale, robotica, controllo panoptico



e algoritmico delle coscienze, biopotere, cibernetica: sono i nodi tematici attorno ai quali lavorano gli sceneggiatori che, di puntata in puntata, sviluppano una sorta di fenomenologia tecnologica della società contemporanea e di tutti i suoi sviluppi distopici possibili. Gli apologhi filosofico/morali di Black Mirror ci dicono che noi siamo sempre più *addicted*, dipendiamo dalla tecnologia che non è solo uno strumento di cui possiamo disporre a nostro piacimento ma è un orizzonte intrascendibile che ha sempre meno bisogno di noi per *funzionare* e dispiegare la sua potenza. L'episodio speciale *Bandersnatch*, uscito a dicembre 2018, ha aggiunto un altro tassello alla riflessione sulla tecnica in forza della sua dimensione interattiva, ricordandoci che anche la nostra esperienza spettatoriale si muove dentro lo stesso orizzonte tecnologico che viene raccontato nella serie e che la distanza canonica tra enunciatore e enunciatario, tra istanza narrante e fruitore, non è più una garanzia di sicurezza per lo spettatore che, anzi, è chiamato in causa e responsabilizzato in prima persona.



La nuova serialità, del resto, aggiorna in continuazione il proprio arsenale tecnico, narrativo e tematico per rispondere alle mutate esigenze del pubblico, che richiede mondi diegetici sempre più articolati e immersivi, spesso idonei a essere perfettamente sincronizzati con l'attualità. La visione si fa sempre più rapsodica e trans-mediatica, lo stesso contenuto seriale può passare disinvoltamente e continuamente da un medium a un altro, così che iniziamo a vedere una puntata su un televisore 3D, proseguiamo sul monitor di un computer, quindi passiamo al display retina di un palmare e infine all'LCD di un telefonino. Malgrado tale intermittenza un po' schizofrenica, l'immersione nel mondo narrativo della serie tende spesso a prolungarsi oltre il semplice momento della fruizione effettiva, perché, se è vero che ci sono momenti in cui ne sospendiamo la visione (e ci mancherebbe!), è altrettanto vero che stiamo continuando a interrogarci su di essa e a farne esperienza indirettamente, essendo appunto sospesi



nel *cliffhanger*, il gancio narrativo tra una puntata e l'altra.

Nelle serie odierne, anche in virtù del peso crescente della dimensione orizzontale del racconto, la fine è sempre più differita e, quando arriva, non sembra mai sufficientemente risolutiva rispetto alle aspettative create dalle premesse seminate a inizio stagione. Il tratto comune della serialità a forte sviluppo orizzontale, da *Twin Peaks* a *Lost*, sta nel non esaurire l'esperienza alla visione del singolo episodio, ma nel fidelizzare lo spettatore e a costringerlo al lungo periodo, sempre più in parallelo e in confusione con il mondo reale, mediante processi identificativi e meccanismi mimetici attraverso i quali il pubblico si appropria di comportamenti, valori morali, culturali ed esistenziali dei mondi narrativi convocati, facendoli rientrare nella propria quotidianità e nel modo corrente di guardare alla realtà. La nuova produzione gioca su ciò che viene definito *craving*, la dipendenza che lo spettatore sperimenta nei sistemi compulsivi di download e streaming in tempo reale



per continuare ad assuefarsi.

Molte serie contemporanee si configurano prevalentemente come delle storie di tipo *character driven*, vicende in cui gli eventi sono portati avanti dalle azioni e dalle scelte esistenziali dei personaggi, in opposizione alle storie *plot driven* dove gli eventi accadono per lo più a causa delle situazioni collegate al plot principale. Se queste sono le tendenze nelle loro grandi linee, Black Mirror si muove invece in una direzione decisamente *inattuale*, se non addirittura controcorrente alla vocazione generale dell'universo seriale contemporaneo. In effetti, dal punto di vista del format e delle strutture narrative utilizzate, Black Mirror, che è una serie antologica che non prevede uno sviluppo orizzontale vero e proprio ma quasi esclusivamente un *continuum* tematico, potrebbe essere considerato un ibrido tra il capostipite *Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*) – creata da Rod Serling e che vide tra gli sceneggiatori Richard Matheson e Ray Bradbury – trasmessa in tre diversi periodi dalla te-



levisione americana (dal 1959 al 1964, dal 1985 al 1989, e dal 2002 e al 2003), e *Il brivido dell'imprevisto* (*Tales of the Unexpected*), serie televisiva britannica in 112 episodi andati in onda per la prima volta, nel corso di 9 stagioni, dal 1979 al 1988. Entrambe le serie mescolavano abilmente il thriller, l'horror, il mystery e il genere fantascientifico, riuscendo a sorprendere il pubblico con i loro finali, in cui le convinzioni dello spettatore venivano ribaltate con un *twist* conclusivo che capovolgeva radicalmente la prospettiva, in modo simile a quanto avviene nelle cinque stagioni di *Black Mirror*.

E allora, a partire da questi presupposti, proviamo a domandarci, rispolverando una categoria critica un po' desueta, quale sia lo specifico (tele)filmico di *Black Mirror*. In altri termini: che cosa rende *Black Mirror* una serie così identitaria e riconoscibile nel panorama audiovisivo contemporaneo, al di là delle caratteristiche narratologiche e di format?

Sono almeno tre le caratteristiche/tendenze precipue all'interno della serie ideata



da Charlie Brooker.

①

I tratti tematici che danno abbrivio agli spunti narrativi di ogni singola puntata della serie. I temi sono quelli dibattuti dal pensiero post umano e trans-umanistico compendiati dal celebre argomento della rana di Chomsky: la tecnologia, di cui ci serviamo in maniera sempre più massiccia e capillare e in cui finiamo inevitabilmente per crogiolarci, è quella stessa dimensione sempre più ubiqua e pervasiva che sta gradualmente prendendo il nostro posto senza che noi ce ne rendiamo conto. Da questo punto di vista nella serie di Charlie Brooker non c'è nulla di radicalmente nuovo, visto che *Black Mirror* attinge e si riferisce in continuazione a una costellazione di film che dagli Novanta in poi hanno messo a tema il nostro rapporto con la tecnologia mostrandone rischi e contraddizioni: da *Strange Days* (1995) a *Matrix* (1999), da *eXistenZ* (1999) a *Il tredicesimo piano* (1999), da *Cypher* (2002) a *Se mi lasci ti cancello* (2004), fino ad arrivare ai più recenti *Moon* (2009) e *Her* (2013).



2

La quasi sovrapposizione ontologica e esistenziale dei regimi finzionali con la realtà che abitiamo, secondo quel principio ben indicato da Edgar Morin secondo il quale «il consumo dei prodotti medialti diventa autoconsumo della vita individuale». Black Mirror ci ricorda che il confine tra la realtà e le sue rappresentazioni media-tiche si è fatto decisamente più sfumato: il *continuum* esperienziale tra la vita cosiddetta “reale” e i regimi dell’illusione è totale e non solo perché i film, le serie tv o i videogame assomigliano alla vita (anche perché vale soprattutto il viceversa), ma più originariamente perché i linguaggi audiovisivi contemporanei sono spesso così subdoli e sofisticati sotto il profilo cognitivo, percettivo e emozionale da finire per far dimenticare di essere dei linguaggi, e cioè degli strumenti di mediazione e di rappresentazione. Verrebbe da dire, parafrasando Nietzsche (e Baudrillard) che ucciso il mondo vero e quindi anche quello apparente non rimangono che immagini che si sono completamente emancipate da qualsiasi referente



reale: «non è più il soggetto che rappresenta il mondo ma è l'oggetto che rifrange il soggetto e che sottilmente, attraverso l'intera nostra tecnologia, gli impone la sua presenza e la sua forma aleatoria». Ecco che questa con-fusione mediatica pone allora il problema della discernibilità tra i diversi statuti ontologici delle immagini. Come facciamo a capire se un'immagine fa o meno riferimento a qualcosa di "reale"? È rilevante possedere questa consapevolezza nella fruizione di un prodotto audiovisivo? In *Bandersnatch* lo spettatore-player, immerso nel suo sguardo ubiquo a 360°, diventa in qualche modo prigioniero dell'immagine, come se si trovasse all'interno di un *panopticon* digitale che non gli lascia via di scampo.

3

Gli apologhi umanistici, elemento distintivo della brand identity di Black Mirror ma anche quello più ambiguo e scivoloso. Questi apologhi, ostracizzando e richiama-ndo lo spettatore a ogni piè sospinto sui rischi e sugli abusi della tecnologia, finiscono spesso per magnificarla, mostrandone



potenzialità inesplorate, nuovi concept e funzioni, prototipi di *device* informatici non ancora in commercio (si suppone anche attraverso *join-venture* più o meno dichiarate con gruppi hi-tech che chiedono di testare il potenziale gradimento di alcune soluzioni di design di prodotti tecnologici) che, più che problematizzarla, rischiano di aumentare l'*addiction* dello spettatore. Il caso di *Bandersnatch* è particolarmente paradigmatico. Trattandosi di un film interattivo, la puntata richiede costante attenzione da parte di chi la guarda ponderando le scelte che è chiamato ad effettuare. Nelle intenzioni dichiarate degli autori questo aspetto comporta un maggior *engagement* emotivo da parte dello spettatore, che si percepisce come parte integrante del meccanismo narrativo e pedina insostituibile rispetto alle scelte della trama.

Nella prima scena dell'episodio siamo chiamati a scegliere la marca di cereali di cui il protagonista dovrebbe cibarsi alimentando, anche nello spettatore meno avvertito, il dubbio che Netflix possa essere stata pagata per pubblicizzare i Kellogg's



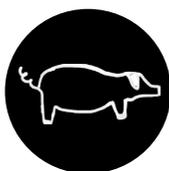
Frosted Flakes. In effetti il tipo di decisione che ci troviamo subito a dover prendere ci stranisce un po'. Ma non dovremmo dimenticare che Black Mirror è un prodotto commerciale inserito all'interno della piattaforma di streaming Netflix che, come qualsiasi azienda privata di questo genere, mira ad ampliare il portfolio dei suoi potenziali clienti/utenti. Da questo punto di vista, il tentativo di *Bandersnatch* sembra configurare, più che un esperimento linguistico e narrativo, nuove strategie di profilazione commerciale: sotto le mentite spoglie dell'*entertainment* potrebbe celarsi quello stesso meccanismo di controllo panoptico che – almeno così ci sembrava – la serie iper-umanistica di Charlie Brooker cercasse in realtà di stigmatizzare.

Fino a qualche tempo fa Netflix fondava la sua strategia di marketing analizzando la fidelizzazione dei clienti in termini di numero di visualizzazioni, di tempo di fruizione di un certo contenuto e di preferenze riguardo ai vari programmi offerti. Da *Bandersnatch* in poi Netflix potrebbe basare



il proprio marketing focalizzandosi sulle scelte e sulle preferenze reali degli utenti/giocatori con il rischio concreto di sacrificare ancora di più la nostra privacy sull'altare dei *big data*, raccogliendo qualcosa di più significativo delle nostre sole scelte narrative: i dati sulle nostre emozioni, che potrebbero venire profilati per introdurre un marketing specifico basato sulle nostre predilezioni narrative e sulle nostre predisposizioni psicologiche, trasformandoci di fatto in cavie mediche da laboratorio (postfordista). In altri termini, le nostre preferenze narrative non sarebbero che un modo per mettere a punto strategie più chirurgiche, subdole e pervasive di *product placement*, dirigendo Netflix verso alcune *partnership* piuttosto che altre. In un futuro molto prossimo, i prodotti commerciali mostrati nelle opere audiovisive potrebbero variare in base al repertorio delle nostre decisioni narrative presenti e passate, come già succede da tempo quando navighiamo su internet. In *Black Mirror* è presente insomma una peculiare specie di *détournement* debordiano. L'apparente afflato umanistico

del più celebre brand distopico dell'universo seriale, il suo chirurgico tentativo di individuare e stigmatizzare tutte le forme di dipendenza cibernetica da cui siamo affetti, fa tutt'uno con la sua implicita e ideologica celebrazione di quelle stesse forme tecniche e iper-capitalistiche di cui viene mostrata a ogni piè sospinto la pericolosità.



Piero Tomaselli (Cervignano del Friuli, 1974). Sceneggiatore, regista e docente di filosofia. È regista del film *Velma* (2009) con Camilla Zanoner, Gian Marco Tognazzi e Giorgio Monte e fondatore del Cervignano Film Festival. Nel 2016 pubblica *Suspense! Il cinema della possibilità* (Orthotes Editrice), scritto a due mani con Damiano Cantone. Scrive di cinema e nuovi media per le riviste *L'Eco del Nulla* e *Duemilauno*.



WESTWORLD

Uomini e automi



con i contributi di
FAUSTO LAMMOGLIA
FRANCESCO D'ISA



introduzione
Andrea Caciagli



WESTWORLD
**COSA VUOL DIRE
ESSERE UMANI?**

Andrea Caciagli

Che la serie HBO *Westworld* avrebbe avuto un portato filosofico lo annunciava fin da subito il nome del suo ideatore Jonathan Nolan, fratello del ben più famoso Christopher e co-autore di alcuni dei suoi film più celebri (*Memento*, *The Prestige*, *Interstellar*). A creare la serie lui e la moglie Lisa Joy, una mente bicamerale direbbe Arnold, anche se l'idea originale è di Michael Crichton – uno che di parchi pericolosi si intendeva, vedi *Jurassic Park* – che per primo portò sul grande schermo *Il mondo dei robot* nel 1973, con Yul Brynner nel ruolo di uno spietato robot pistolero. Nella versione originale c'è tutto: i parchi tematici animati da androidi per il divertimento degli umani,

di cui il parco western Westworld fa parte, gli androidi in grado di imitare le emozioni, la sala controllo che dirige i loro movimenti e le loro azioni. E come nella serie, tutto fila liscio fino a che gli androidi non cominciano ad agire in autonomia. Non manca nemmeno la riflessione filosofica sulla ribellione delle macchine, che riprende il discorso avviato da Karel Čapek e dal Lang di *Metropolis* e arrivato fino a *Ex Machina* di Garland passando per Asimov e Dick, per *Blade Runner* e *Terminator*. Lisa Joy e Jonathan Nolan aggiungono però alla serie due aspetti fondamentali e caratterizzanti. Il primo è la dimensione meta-narrativa in cui le storie dei personaggi del parco e quelle dei personaggi della serie si sovrappongono. Gli sceneggiatori della serie *Westworld* scrivono le storie degli sceneggiatori del parco Westworld che scrivono le storie degli androidi: ognuno con le proprie caratteristiche e i propri obiettivi, i *drive* che muovono le azioni dei personaggi nella storia – sembra uno sviamento de *Il viaggio dell'eroe* di Vogler, saggio di scrittura cinematografica divenuto canone, che in originale si chiama *The Wri-*

ter's Journey e ha in copertina un labirinto del tutto simile a quello che Will trova nello scalpo degli androidi. Sono i diversi livelli di realtà che mettono in discussione la realtà stessa di ogni personaggio e portano alla domanda scettica che Francesco D'Isa affronta nel suo intervento. Il secondo è la questione della libertà, su cui si sofferma invece Fausto Lammoglia. Le azioni sono proprie dei personaggi o sono *inscritte* nel loro codice? E se leggendo questo codice, che sia informatico o genetico, possiamo prevedere le nostre scelte, cosa distingue un uomo da un androide? La grande domanda che ci pone *Westworld*, alla fine, è cosa determina il nostro essere umani.



LA NOSTRA LIBERTÀ

Umani, androidi e libero arbitrio
nell'universo di *Westworld*



Fausto Lammoglia

Westworld è un sogno di libertà. Fin dal sottotitolo scopriamo che il parco è un luogo dove tutto è concesso. Avventurarci tra i residenti (ossia gli androidi) e gli ospiti (i visitatori umani) è un viaggio che ci conduce in riflessioni sulla libertà: lo spettatore cerca infatti di orientarsi tra quelli che vede essere i margini dell'agire robotico ma, alla fine, è portato ad interrogarsi circa la sua situazione esistenziale. La premessa è semplice: chi guarda la serie, e si trova a rifletterci, non può non incappare in una questione



di “ontologia robotica”. I residenti esistono come noi? Sono liberi allo stesso modo in cui noi ci riteniamo liberi? La domanda è pressante, se non altro perché sembra che questo sia l’intento dei creatori dei residenti, primo su tutti Arnold ma, in seguito, lo stesso Ford sembra indicare tale linea di ricerca.

Facendo una piccola tassonomia degli esempi di libertà mostrati nella serie, troviamo tre grossi nuclei: *la libertà ricercata dai creatori per i residenti* (come abbiamo appena accennato); *la libertà ricercata dai residenti per loro stessi* a livello individuale (e questa sembra essere la linea di sviluppo di Maeve) o comunitario (al contrario, questo è l’impegno evidente di Bernard); *la libertà dei residenti come “nuova specie”* (la posizione di Dolores); ma, come avremo modo di approfondire, sembra che la vera libertà discussa sia quella umana: Will, protagonista della seconda stagione, giunge ad interrogarsi sulla sua stessa umanità e su ciò che la caratterizza (ovvero la libertà).



Il termine “libertà” può essere inteso in molteplici modi, ma qui ci dedichiamo ad uno specifico, ossia il libero arbitrio, come sembra fare la serie. Il libero arbitrio è la capacità di autodeterminarsi: scegliere quali scopi perseguire in modo volontario e, successivamente, quali mezzi utilizzare per perseguirli. Per essere chiari, il libero arbitrio permette di agire in modo morale, ad esempio. Perché questo accada, è necessario che l’ente in questione sia libero di agire in modo non morale. I residenti di Westworld sono liberi quando il loro agire non è vincolato, così come un’azione è morale se e solo se l’individuo ha la possibilità di violare la legge morale. In questo senso, i robot classici (come ad esempio quelli considerati da Asimov) non sono mai moralmente liberi, poiché le leggi della robotica vincolano le loro azioni tanto da non permettergli di agire in modo non morale.

Creare la libertà

La questione della libertà è introdotta dai dialoghi di apertura della prima stagione, in cui il dottor Ford e Bernard discuto-



no su come Arnold sognasse di ricreare la coscienza e, con essa, la libertà. Eppure se guardiamo attentamente il primo blocco di puntate scopriamo che i robot (ovviamente) non sono liberi, bensì agiscono in funzione del loro obiettivo finale (*final drive*): qualcosa che muove tutte le loro azioni, secondo il modello robotico della cosiddetta “pianificazione” dei processi. Questa è la versione distorta di Ford, il quale si adegua alla visione tipica dell’Occidente, nata dai primi robot immaginati da Čapek nel romanzo *R.U.R.* in cui nasce il termine, secondo cui gli androidi devono essere macchine a servizio dell’uomo. La loro libertà è un problema, un vaso di Pandora che non deve essere scoperchiato.

Nel corso della serie, però, scopriamo come Arnold (vero genio creativo del progetto *Westworld*) sia riuscito comunque a mettere in atto il suo sogno – rendere le macchine coscienti – tramite la costruzione di una mente bicamerale, in cui i residenti sentano la voce del loro programmatore. Dolores e Bernard in particolare si trovano a dialogare nella loro mente con Arnold



e, attraverso questi dialoghi, compiono le loro scelte – interessante notare l’artificio scenico per cui lo spettatore vede Dolores parlare con Bernard e solo alla fine della prima stagione scopre la verità che cambia il modo di guardare tutta la serie. Con il passare degli episodi il progetto di Arnold ci è sempre più chiaro: il gioco del labirinto. Questo “gioco”, questa prova, è la via per mezzo della quale gli ospiti possono ricevere la loro libertà; un percorso, completato solo da Dolores (apparentemente), che porta alla consapevolezza. Non è davvero la voce di Arnold quella che guida le sue azioni, ma l’utilizzo di quella voce permette a Dolores di “riflettere” con se stessa. È Arnold stesso, parlando a Dolores, a spiegare la sua illuminazione:

Quando iniziai a lavorare sulla tua mente, avevo una teoria della coscienza. Pensavo che fosse una piramide che avresti dovuto scalare, quindi ti diedi una voce, la mia voce, per guidarti lungo la strada. Memoria, improvvisazione, ogni gradino, sempre più difficile,



per arrivare all'ultimo. E tu non ci arrivavi mai. Non riesco a capire cosa ti trattenesse. Poi, un giorno, ho compreso di aver fatto un errore. La coscienza non è un viaggio verso l'alto, quanto un viaggio verso l'interno. Non è una piramide, bensì un labirinto. Ogni scelta poteva portarti più vicina al centro, oppure mandarti tra le spirali ai confini, alla pazzia. Ora capisci, Dolores, cosa rappresenta il centro? Di chi è la voce che volevo sentissi?

Il labirinto di Arnold, quindi, non è che un viaggio verso se stessi con lo scopo di scoprire la propria voce interiore. Il completamento di questo viaggio, la parte più difficile, è comprendere che quella voce interiore sia la propria, il fondamento della coscienza.

Macchine verso la libertà

La questione dei percorsi di libertà intrapresi dai residenti – *la libertà personale; la libertà del gruppo dei residenti di Westworld; la libertà degli androidi concepiti come una nuova specie* destinata ad ergersi come evoluzio-



ne dell'umanità ormai superata – è leggermente più complicata. Maeve rappresenta il robot che cerca di autodeterminarsi per poter essere libera lei sola. Tutto il suo percorso è la ricerca di liberare lei e sua figlia (o meglio l'androide che lei ritiene tale) dai vincoli dei gestori del parco. Bernard, in particolare nella seconda stagione, cerca invece di liberare tutti i residenti dalla “sofferenza” del parco (è il tema dell'oltrevalle, che apre un dibattito etico sui diritti degli androidi coscienti). Infine c'è Dolores, che persegue la propria libertà come pietra miliare della libertà di quella che lei considera una nuova specie evolutiva: secondo la sua visione, gli androidi sono migliori degli uomini e il loro destino è quello di appropriarsi della terra.

Il problema è che, ogniqualvolta un'azione robotica ci sembra libera, in realtà potrebbe sempre esserci dietro un'operazione umana. Bernard si colpevolizza per la morte di Theresa, ma Ford gli dice chiaramente che «Non c'entra Dio, io ti ho ordinato di farlo». Maeve cerca di fuggire dal parco, ma non si capisce quanto sia davvero sua



intenzione o un plot inserito nel suo sistema (dato che, per esempio, torna indietro e non esce dal parco mai). Dolores all'inizio uccide Arnold, poi Ford e alla fine della seconda stagione scapperà da Westworld, ma è davvero ciò che vuole o è semplicemente ciò che Arnold e Ford vogliono che lei faccia? In questo senso è significativa l'esperienza secondo cui, dato che ciò che si vuole raggiungere è la libertà degli androidi, si interpreta ogni gesto compiuto come un gesto di libertà. È il cosiddetto effetto ELIZA identificato da Sherry Turkle nel suo *Insieme ma soli*: poiché si crea un legame tra uomo e macchina, l'uomo cerca di ritrovare nella macchina quello che vorrebbe vedere.

Un ultimo dato, da tenere in considerazione, è il “come” le macchine raggiungono la libertà. Serve la memoria. Da un lato solo ricordando tutte le esperienze vissute i robot riescono a svincolarsi dai loro plot, dall'altro serve qualcuno di esterno che ne liberi il potenziale – Maeve è liberata da Felix e poi si “autopotenzia” con il tablet; Dolores è sbloccata prima da Arnold e successivamente da Ford; Bernard non è mai davvero sbloccato,



e forse, non è mai davvero libero.

Noi siamo davvero liberi?

La questione del libero arbitrio, su cui si concentra la seconda stagione, è assolutamente datata (si pensi, per esempio, a tutto il filone della filosofia cristiana, da Agostino alla disputa tra Erasmo e Lutero). La domanda, in sintesi, è: siamo davvero liberi di scegliere? Prima ci si chiedeva se lo eravamo davanti a Dio, oggi (e qui si innesta *Westworld*) ci chiediamo se le nostre scelte siano il frutto di una serie di processi precisi e determinati o determinabili (neurochimici per lo più). Nella serie, la libertà umana sembra non essere mai messa in dubbio. O meglio, Ford rappresenta in parte una visione cinica del libero arbitrio, sebbene non approfondisca mai la sua posizione nella prima stagione (dice ad esempio «L'io è una grande illusione, una favola che noi raccontiamo a noi stessi»). Ma il vero dubbio è dato dall'epilogo/prologo ponte a chiusura della seconda stagione. Finito l'ultimo episodio, infatti, vediamo Will entrare in una stanza, ma non capiamo né il



dove né il quando. Quello che conta, però, è il dialogo:

Emily: Questa non è una simulazione, William. Questo è il tuo mondo. O perlomeno ciò che ne rimane. Sai dove sei, William?

Will: Nel parco. Nel mio fottuto parco.

Emily: E quanto tempo sei rimasto qui?

Will: Io non... Io non... Io non lo so.

Emily: Dimmi. Cosa speravi di trovare? Di provare?

Will: Che nessun sistema potrà dirmi chi sono. Che ho una fottuta scelta.

Emily: E dunque siamo qui. Di nuovo.

Will: Ancora e ancora. Quante volte mi avete testato?

Emily: Da molto tempo, William. Più a lungo di quanto pensassi. Ho alcune domande per te. L'ultimo passo dell'intervista base che ci permetterà di verificarti.

Will: Verificare cosa?

Emily: La fedeltà.

Per comprendere questo dialogo dobbiamo fare un passo indietro. Nelle puntate precedenti, Bernard e Dolores sono entrati nella "forgia", ossia la simulazione in cui vengono



raccolti e analizzati i dati degli ospiti. Il sistema registra tutte le loro interazioni nel parco e, successivamente, le analizza per capire quali azioni potrebbero intraprendere – un sistema effettivamente esistente, paragonabile a quello usato da Cambridge Analytica, come racconta Brittany Kaiser in *La dittatura dei dati*. Per questo Will è assolutamente turbato. Lui deve dimostrare a se stesso di avere una scelta imprevedibile, che nessun sistema possa dirgli chi è (tanto che, nelle puntate precedenti, il sistema ha profilato Will in base alle sue azioni in *Westworld*).

In seconda battuta, si apre tutto il tema del test sulla fedeltà. Il test è svolto su residenti creati per copiare esseri umani. Un uomo è “fedele” tanto più le sue azioni sono aderenti all’algoritmo creato dal sistema per prevedere il comportamento dell’individuo. Data questa considerazione possiamo abbozzare la risposta che si evince dalle prime due stagioni di *Westworld*: non c’è vera libertà, perché l’identità personale è l’aderenza ad un algoritmo. Un residente è tanto più credibile quanto più è aderente all’algoritmo dell’umano di provenienza, ossia tanto più egli è



prevedibile. Questo rende uomini e macchine indistinguibili. Non siamo diversi poiché noi siamo liberi e loro vincolati, ma entrambi siamo quantomeno prevedibili, viviamo in un sistema in qualche modo deterministico. Se questa libertà è indistinguibile resta una domanda: come possiamo essere certi di non essere robot (contando che scarnificarsi non è una prova accettabile, poiché i robot sono programmati per non vedere i propri circuiti). Ma questo scetticismo è uno stallo pratico inaccettabile: non si agisce se ci si chiude nel dubbio. E lo stallo pratico nella serie c'è, tre volte: Bernard si chiede che cosa egli sia, e Ford gli conferma il suo essere robot; Felix dubita di essere umano e Maeve gli conferma di essere umano; Will dubita della sua umanità e Dolores lo lascia sospeso. È sempre l'opposto – umano o robot – a risvegliare l'azione.

Cosa ci lasciano questi esperimenti di libertà? Tante domande. Domande che escono dallo schermo per incarnarsi. I piani della serie si confondono: c'è il piano dei residenti, degli ospiti, dei creatori, ma c'è anche il piano

degli spettatori. Il nostro piano non si limita a guardare la serie, ma scruta nel profondo, nel nostro intimo. Siamo liberi? Cosa ci rende liberi e umani? *Westworld* ci invita a porci queste domande esistenziali, accompagnandoci per mano nei meandri più reconditi di tali questioni che, se ci appaiono lontane, il genio di Jonathan Nolan e Lisa Joy riporta vicino a noi, nella quotidianità che più ci appartiene oggi, quella dello show televisivo. Questa è la miniera d'oro di *Westworld*, come di molte serie contemporanee: spronare l'individuo ad interrogarsi, a riflettere, ad andare oltre la semplice fruizione di intrattenimento per raggiungere la dimensione della vita, dell'azione, del modo di guardare il mondo.



Fausto Lammoglia (Savona, 1988). Scrive di filosofia, cultura pop e serie tv. Nel 2013 pubblica con Europa Edizioni la sua tesi magistrale con il titolo *Il cantico della carità. Carlo Gnocchi, Baden Powell e la bellezza di educare*. Nel 2019 esce *Black Mirror. Narrazioni filosofiche* (Mimesis), scritto con Selena Pastorino. Ha collaborato con il sito geek.pizza scrivendo di serie tv, giochi da tavola e filosofia.



VERSO IL MONDO REALE

A spasso tra piani della realtà in *Westworld*
tra fantascienza e scetticismo



Francesco D'Isa

Forse ricorderete che nei primi anni duemila ci fu un boom di quella che chiamerei “fantascienza scettica”. Film come *Vanilla Sky* (2001), *eXistenZ* (1999), *Matrix* (1999), *Il tredicesimo piano* (1999), *The Truman Show* (1998), il nostro *Nirvana* (1997!); ma anche i più recenti *Inception* (2010), *Ready Player One* (2018) o episodi di *Black Mirror* come *Hang the DJ* o in un certo senso *Bandersnatch*. Tutti casi in cui la veridicità dell’illusione «mette in dubbio la natura della nostra realtà», per dirla con Dolores, l’androide di *Westworld*.



A volte a celare la realtà è una sola illusione (*Vanilla Sky*, *eXistenZ*, il primo *Matrix*, *The Truman Show*) in altri casi invece i livelli sono più d'uno (l'ultimo *Matrix* o *Il tredicesimo piano*), mentre talvolta la natura della realtà è confusa o circolare (*Inception*). È un gioco antico, esplorato molti secoli prima in letteratura; il caso più esemplare è il sogno di Zhuāngzǐ, che dopo aver sognato di essere una farfalla si domanda se è una farfalla che ha appena iniziato a sognare di essere Zhuāngzǐ. Ma vengono in mente anche *La vita è sogno* di Calderon de la Barca, il *Manoscritto trovato a Saragozza*, alcuni racconti di Borges e perché no *Le mille e una notte*. Anche la filosofia ha fornito delle potenti narrazioni: la caverna di Platone, il diavoletto di Cartesio, l'uomo volante di Avicenna, i cervelli nella vasca di Putnam. In questi casi, però, l'illusione viene messa in scena in nome della ricerca di una realtà autentica. Pascal scrisse che «la vita è un sogno, un po' meno incoostante»; ma a parità di verosimiglianza, che cosa differenzia i due (o più) livelli? Per quale



motivo – a parte un romantico senso dell’Onore e del Vero – dovresti vivere nella realtà distopica di Matrix invece di accettare il più tranquillo sogno che ci impongono le macchine?

A ben vedere dietro la scelta della realtà autentica c’è qualcosa di vitale, direi quasi di selettivo. Parlo del fatto che sebbene i due mondi siano fenomenologicamente identici, uno è necessario all’altro e non viceversa. Senza mondo distopico niente sogno della matrice, se fallisce la Samsung niente Samsung Gear, morto il sognatore si dissolve il sogno, se il mondo è un’illusione creata da un demonietto, almeno il demone è reale. Ecco spiegata la spinta verso la pillola blu, che ti consegna un mondo più doloroso ma reale: nell’universo virtuale la tua sopravvivenza è demandata a eventi su cui non hai alcun controllo, mentre nel piano della realtà autentica ti è concessa la speranza di lottare per la sopravvivenza. Chi accetta di vivere il sogno, infatti, si espone al doppio dei rischi: essere danneggiato nel mondo onirico ed esserlo nel mondo della veglia, dove oltretutto non può difendersi.



Qualcosa cambia con la serie *Westworld*, sebbene anche in questo caso la domanda sia l'apoteosi del dilemma scettico. «Hai mai messo in dubbio la natura della tua realtà?», si chiede la tagline della serie. E se lo chiedono umani, androidi e simulazioni; è l'ossessione di Dolores, Bernard, Maeve, William, Arnold, Ford... insomma, chi ha visto anche solo un episodio sa bene che se lo domandano tutti di continuo. A dispetto dei molti temi affrontati da *Westworld* dunque – l'intelligenza artificiale, l'evoluzione, il transumanesimo, la coscienza, l'eugenetica, la singolarità, la mitologia, il libero arbitrio – è lecito supporre che il filo conduttore sia proprio lo scetticismo.

La serie racconta di *Westworld*, un parco dei divertimenti a tema abitato da androidi molto verosimili, denominati *hosts*, "attrazioni" nella traduzione italiana. I visitatori (*guests*) sono degli umani molto facoltosi, che si recano nel parco per vivere delle avventure programmate *ad hoc* in una specie di gioco di ruolo dal vivo molto realistico. Es-



sendo liberi di fare quel che vogliono però, i visitatori si limitano per lo più a stuprare e uccidere le attrazioni, un po' come succede nei videogiochi in cui ai giocatori viene concessa qualunque libertà. Dopo un ciclo giornaliero, le attrazioni vengono riparate, formattate e riprogrammate, pronte per un nuovo giro di orrore e (quasi) del tutto prive di ricordi. Si tratta insomma di un incrocio tra il doloroso ciclo di vita, morte e rinascita del *Samsāra* e il vago senso di colpa del giocatore di un RPG che per divertimento uccide tutti i *commoners*. In questo *Samsāra* artificiale appare talvolta un *bodhisattva*, ovvero un'attrazione illuminata che si accorge (forse) della natura predeterminata della propria realtà e che (forse) si libera dalle catene, per poi arrabbiarsi con gli umani.

Le cose, ovviamente, non sono così semplici. Lo spettacolo messo in scena da *Westworld*, infatti, consiste nel confondere i piani della realtà il più possibile, giocando con una linea temporale disomogenea e con tutte le ambiguità a disposizione al fine di destabilizzare la fiducia di protagonisti e spettatori



nella famosa «natura della realtà». Si potrebbero dividere i personaggi di Westworld essenzialmente in dieci categorie:

1. Degli androidi privi di coscienza che seguono un plot prestabilito. Si tratta di automi privi degli aspetti qualitativi delle esperienze coscienti (i *qualia*, per usare un termine in voga in filosofia della mente). Questi robot sono dei meri oggetti che simulano il comportamento umano, con grande efficacia ma severi limiti all'improvvisazione.

2. Degli androidi con i *qualia* che seguono una trama prestabilita. Questi automi, oltre a simulare il comportamento umano (sempre con limiti all'improvvisazione), provano anche sentimenti e sensazioni. Senza dubbio è la categoria più sfortunata.

3. Degli androidi illuminati, che riconoscono la propria condizione di macchine. È in dubbio se si siano guadagnati *davvero* il libero arbitrio o se siano *programmati* per essere illuminati, ma per ora mettiamo la questione tra parentesi.

4. Degli umani che credono che gli androidi NON abbiano *qualia*, per cui li



stuprano e ammazzano senza complicazioni di carattere morale.

5. Degli umani che credono che gli androidi abbiano *qualia*, per cui provano istanze etiche nei loro confronti.

6. Degli umani particolarmente bastardi, che godono di più nell'ammazzare le attrazioni con i *qualia*.

7. Simulazioni digitali di androidi del tipo 1-3 in ambienti virtuali.

8. Simulazioni – o per meglio dire “copie” – digitali di umani in ambienti virtuali.

9. Copie di umani sotto forma di androidi.

10. Ibridi e matriosche di coscienze: copie di umani o attrazioni installate dentro androidi o banche dati, mix di umani e androidi, mix di attrazioni, ecc.

Una caratteristica di entrambe le stagioni è confondere il più possibile queste categorie, destabilizzando lo spettatore e lasciando un buon margine di dubbio per ogni personaggio. Quale che sia la vostra idea di un protagonista – poniamo William, che metterei nella categoria 6 – non si è mai certi che



sia un 6 e non un 4, un 8, o perché no un 1. A tutto questo si aggiunge un ulteriore livello, perché le attrazioni sono anche degli attori di genere (western), con uno stile e un personaggio da interpretare; al passaggio da una categoria all'altra il loro carattere si modifica ma di rado si snatura. Quando Maeve passa da 1 a 3, ad esempio, i suoi scopi e le sue caratteristiche cambiano, ma resta intatto il suo modo di esprimersi da *maitresse*. Ritorna con prepotenza la domanda scettica: «Hai mai messo in dubbio la natura della tua realtà?».

In che senso *Westworld* è una serie scettica? Seguendo per semplicità la categorizzazione di Richard H. Popkin in *Storia dello Scetticismo*, lo scetticismo si divide in due filoni: accademico e pirroniano. Il primo sostiene che nessuna conoscenza è possibile, il secondo dice che non vi sono prove adeguate per determinare se la conoscenza sia possibile, e che quindi si dovrebbe sospendere il giudizio su tutte le questioni riguardanti la conoscenza.

Il primo è in un certo senso uno scetticismo



incompleto, perché non si applica a se stesso: dubita di tutto ma non del dubbio. Anche il secondo però risulta problematico, perché si espone comunque all'autocontraddittorietà. Davanti a questo limite, il pirroniano tenta una fuga dal linguaggio e definisce il proprio scetticismo come un «atteggiamento», una credenza limitata nel tempo (per ora non credo nulla e in futuro si vedrà), un'attitudine di ricerca, una sospensione del dubbio. Sesto Empirico lo definisce una medicina che, mentre scaccia dal corpo i detriti, elimina anche se stessa – una metafora che anticipa quella di uno scettico moderno quale Wittgenstein, che scrive: «Le mie proposizioni illustrano così: colui che mi comprende, infine le riconosce insensate, se è salito per esse – su esse – oltre esse. (Egli deve, per così dire, gettar via la scala dopo che v'è salito.) Egli deve superare queste proposizioni; allora vede rettammente il mondo».

Forse l'atteggiamento scettico più coerente è quello del suo fondatore Pirrone (365 a.C. ca – 275 a.C. ca), che infatti non lasciò nulla di scritto. Di questo filosofo, che seguì Alessandro Magno nelle sue conquiste ed entrò in



contatto col pensiero dell'ascetismo orientale, sappiamo solo quel che riferì di lui l'allievo Timone, qui riportato da Aristocle:

Pirrone dichiara che le cose sono per natura senza differenza, senza misura e senza discriminazione; per questo né le nostre sensazioni, né le nostre opinioni sono vere o false; per questo dunque bisogna che noi non poniamo la nostra fiducia in esse, ma bisogna che siamo senza opinione e senza inclinazione e senza agitazione e che intorno a ciascuna cosa diciamo che non più è di quanto non sia, o che è e che non è, o che né è né non è. Coloro che si mettono in tale disposizione, Timone afferma che conseguiranno dapprima l'afasia e poi l'atarassia.

Letto in questa chiave, lo scetticismo che viene proposto in *Westworld* è prevalentemente pirroniano. Non c'è una realtà "falsa" e una "vera" a cui possono accedere pochi eletti – come accadeva nello scetticismo accademico di *Matrix*. In *Westworld* il gorgo pirroniano ci porta a considerare tutti i livelli di realtà come altrettanto veri (o falsi), che si tratti di androi-



di, di simulazioni, di umani, di tempo presente, passato o futuro. Se si può dubitare del dubbio, quest'ultimo non può essere eletto – come fa Cartesio – a fondamento della realtà.

A tale proposito è interessante un dialogo a metà dell'ottavo episodio della prima stagione tra il demiurgo degli androidi, Ford, e Bernard, il robot modellato sul carattere dell'ex partner di lavoro Arnold.

Ford: Mi domando, cos'è che provi? Dopo tutto in questo momento ti trovi in una posizione unica. Un programmatore che sa nel dettaglio come funzionano le macchine e una macchina che conosce la sua vera natura.

Bernard: Capisco come sono fatto, come sono programmato, ma non le cose che sento. Sono reali, le cose che ho sperimentato? Mia moglie? La perdita di mio figlio?

Ford: Ogni attrazione ha bisogno di una storia, Bernard. Lo sai. Il sé è una sorta di finzione, per le attrazioni come per gli esseri umani. È solo una storia che ci raccontiamo. E ogni storia ha bi-



sogno di un inizio. La tua sofferenza immaginaria ti rende realistico.

Bernard: Realistico, ma non reale? Il dolore esiste solo nella mente. È sempre immaginario. Allora qual è la differenza tra il mio dolore e il tuo? Tra te e me?

Qui Bernard mette in dubbio il confine tra realtà e finzione: qual è la differenza tra le due, se entrambe sembrano altrettanto reali (o virtuali)? Se devo dubitare della mia realtà, che dire della tua? La risposta di Ford è accademica: non c'è nessuna realtà autentica, androidi e umani sono sullo stesso piano perché è tutto falso.

È la stessa domanda che consumò Arnold, che lo riempì di senso di colpa e che alla fine lo fece impazzire. La risposta mi è sempre sembrata ovvia. Non c'è una soglia che ci renda più grandi della somma delle nostre parti, nessun punto in cui diventiamo completamente vivi. Non possiamo definire la coscienza perché la coscienza non esiste. Noi esseri umani desideriamo che ci sia qualcosa di speciale nel modo in cui percepiamo il



mondo, eppure viviamo in piccoli loop, proprio come le attrazioni, e raramente mettiamo in discussione le nostre scelte. In genere siamo felici di sentirci dire cosa fare.

Il pirroniano pone una domanda eternamente aperta, mentre l'accademico, per il semplice fatto di offrire la sua "risposta ovvia", allude a una realtà più autentica, seppur coincidente con la dolorosa rivelazione di un dubbio ineludibile. Entrambi però sono condannati a fallire, perché anche il dubbio scettico può essere messo in dubbio. Se è tutto un inganno, infatti, perché non dovrebbe essere menzognero anche il processo mentale che ci porta a questa conclusione? Il dubbio è legittimo anche nei confronti del dubbio stesso.

Uno dei più affascinanti fronti scettici di *Westworld* è la questione del libero arbitrio. Una volta che un'attrazione si è resa auto-cosciente, come reagisce al suo programma? Lo accetta in piccola parte, come Maeve, o lo modifica *in toto*, come Dolores? Ma soprattutto, chi decide come riprogrammare la pro-



pria personalità? Chi programma il programmatore?

Se gli umani obbediscono a condizionamenti genetici e culturali e le attrazioni ai programmi di Ford e dei suoi seguaci, si può supporre che anche gli androidi illuminati (la categoria 3) seguano una qualche regola che determina la volontà di riprogrammarsi in un modo piuttosto che in un altro.

Ma lo scetticismo filosofico offre una risposta più radicale: *una regola non può determinare alcun modo di agire*. Questa posizione coincide con la tesi di Kripke in *Wittgenstein su regole e linguaggio privato*. Si tratta di un'analisi a partire dal paragrafo 201 del *Tractatus* di Wittgenstein: «Il nostro paradosso era questo: una regola non può determinare alcun modo d'agire, poiché qualsiasi modo d'agire può essere messo d'accordo con la regola». Partendo da questa asserzione, Kripke costruisce un esempio mentale per dimostrare che in effetti *qualunque* modo d'agire può essere messo d'accordo con una regola. L'argomento è abbastanza complesso, ma in estrema sintesi, Kripke sostiene che non c'è nulla che mi dica con sicurezza che in passa-



to io non abbia applicato una regola diversa da quella che dico di seguire adesso, se questa è compatibile con i suoi risultati. Così, nelle parole di Kripke:

Si è tentati di rispondere allo scettico a proposito di una regola appellandosi a un'altra regola più "fondamentale". Ma anche a questo livello più "fondamentale" è possibile ripetere la mossa scettica. Alla fine il processo deve arrestarsi - "le giustificazioni da qualche parte devono arrivare a un termine" - e mi resta una regola che assolutamente non si riduce a nessun'altra. Come posso giustificare la mia presente applicazione di una regola del genere, quando lo scettico potrebbe facilmente interpretarla in modo da ottenere uno qualunque di un numero indefinito di risultati diversi? Sembrerebbe che la mia applicazione sia un ingiustificato colpo alla cieca: applico la regola ciecamente.

Se sperate in una "soluzione" per *Westworld*, dunque, sappiate che è impossibile. La serie potrà solo passare da un livello di realtà all'altro, fino a invadere e mettere in discussione

persino il nostro – cosa peraltro già in atto, dal momento che esiste il sito della Delos (l'azienda che possiede *Westworld* all'interno del racconto) e che, raccogliendo alcuni dettagli dalle varie puntate, è possibile estrapolare un login (xomegach) che dà accesso a dei contenuti extra. Lo sfondamento della quarta parete è in corso. Il sottotitolo inglese di *Westworld* è “Live without limits”. Vivi senza limiti, uno slogan che allude – anche nell'italiano “Dove tutto è concesso” – agli atti immorali dei visitatori nei confronti delle attrazioni, ma che potrebbe nascondere un invito più profondo: vivi senza limiti, perché i limiti non ci sono.



Francesco D'Isa (Firenze, 1978). Artista, giornalista e scrittore. È direttore editoriale della rivista *L'Indiscreto*. Tra le sue pubblicazioni il libro illustrato *I* (nottetempo, 2011) e i romanzi *Anna. Storia di un palindromo* (effequ, 2013), *Ultimo piano (o porno totale)* (Imprimatur, 2015) e *La stanza di Therese* (Tunué, 2017). Scrive su varie riviste e collabora con *Il Post*.



IL TRONO DI SPADE

I giochi del potere



con i contributi di
EDOARDO RIALTI
STEFANO PETRUCCIOLI



introduzione
Emanuele Giusti



GAME OF THRONES
**UNA FAVOLA DEL
NOSTRO TEMPO**

Emanuele Giusti

A *Game of Thrones* uscì negli Stati Uniti il 1° agosto 1996. Il debutto delle *Cronache del ghiaccio e del fuoco* non fu strepitoso sul piano commerciale. Ci sono voluti una decina d'anni e altri tre volumi prima che il pubblico mainstream fosse raggiunto dal passaparola degli appassionati, capaci di diffondere i meriti di una saga che ha imposto George R. R. Martin come un protagonista indiscusso della letteratura fantasy. Ma l'adattamento televisivo realizzato da HBO a partire dal 2011 ne ha fatto un fenomeno pop di portata globale, andando a incidere sulla ricezione della saga stessa. Non si tratta solo di un aumento eccezionale nelle vendite dei libri: il fandom si è ampliato a di-

smisura, si è trasformato radicalmente e si è rivelato tanto fedele ad un marchio ormai bifronte quanto agguerrito nel giudicare sia i “ritardi” di Martin sia la qualità di una serie destinata a concludersi ben prima della pubblicazione del sospirato settimo e ultimo volume. Dietro Martin incombono David Benioff e Daniel Brett Weiss, sceneggiatori di gran parte della serie – che si chiama *A Game of Thrones*, non *A Song of Ice and Fire* come la saga letteraria. Con il senno di poi, questa scelta sembra più di una semplice operazione di marketing. Se c’è una cosa che salta agli occhi di chi è arrivato fino alla puntata 8x06 è che sul piccolo schermo il tema dello scontro tra passioni e poteri umani, inevitabilmente ambigui sul piano morale, ha avuto la meglio su quello più limpido tra morte e vita, tra Estranei e Uomini: vedremo cosa ne farà Martin. In ogni caso, proprio la complessità e la conflittualità che caratterizzano la fruizione di quest’opera multimediale spingono a operazioni come quelle di Stefano Petruccioli e Edoardo Rialti: esplorare i temi politici e filosofici che innervano *Game of Thrones*, tracciarne i legami con la gran-

de letteratura del Novecento, dunque riconoscere loro dignità intellettuale e un posto in una tradizione. Nonostante le differenze, le favole del nostro tempo – dall’universo tolkeniano a quello della Marvel, passando da *Star Wars* – sono tutte capaci di esprimere problemi e presentare modelli di pensiero e comportamento che derivano dall’esperienza umana; nella misura in cui ci consentono di riviverla e comprenderla, possono anche influenzarla. Lo stesso vale per l’opera di Martin. Ricordiamocene tra qualche anno, quando magari ci domanderemo se non si è trattato dell’ennesima vittoria del capitalismo e troveremo invece le *Cronache* negli “scaffali ipotetici” che ravvivano sempre la riflessione e l’azione.



LA SPADA E L'ANELLO

Appunti su politica e fantasy tra
J.R.R. Tolkien e G.R.R. Martin



Edoardo Rialti



Il progredire della storia termina con quanto di più simile alla restaurazione di un effettivo Sacro Romano Impero con sede a Roma che un “nordico” potesse inventare». Questa puntualizzazione di J.R.R. Tolkien, in una lettera dell’8 febbraio 1967, permette di cogliere meglio quale fosse l’orizzonte sociopolitico sotteso all’avventura de *Il Signore degli Anelli*. Negarsi un potere assoluto, cioè appunto “senza vincoli”, come quello incarnato dall’Unico Anello, si rivela l’unica garanzia per ritornare a una gestione dei rapporti tentativamente corretta,



nella quale si progredisce insieme alla luce di qualcosa di nuovo che al tempo stesso risulta anche antico e più genuino, una trama di danteschi “patti speciali”, vassallaggi riconosciuti ma anche ampi margini d’indipendenza, ben lontana dagli assolutismi moderni. Una dinamica che coinvolge sia i grandi regni che le piccole comunità. Non a caso, il romanzo si conclude con l’ascesa di due giardinieri, come Aragorn e Samwise Gamgee, rispettivamente sovrano di Gondor e sindaco della Contea. E tanto basti a sottrarre Tolkien dalla indebita definizione di “reazionario”: la sua è semmai una complessa mistura di conservatorismo e progressismo riformatore, anarchia e monarchia (una delle analisi più interessanti e recenti della sua profondità anche in chiave socio-economica è a firma di Wu Ming 4 nel suo *Il fabbro di Oxford*). È interessante richiamarsi a uno dei padri fondatori del fantasy moderno per comprendere meglio in cosa consista la specificità dell’orizzonte politico dell’universo immaginario del “Tolkien d’America”, come la druida M.Z. Bradley definì G.R.R. Martin, che prende le mosse proprio dagli anni in cui “l’immaginazione al potere”



contestava le narrazioni semplificate della politica internazionale evocando Gandalf e Frodo sui campi di Woodstock.

Non a caso il suo *Armageddon Rag* del 1983 è al tempo stesso un romanzo sulla magia, gli anni '60 e '70, la musica e lo stesso Tolkien, mentre i primi abbozzi della sua vagheggiata trilogia fantasy, dapprima intitolata *Avalon*, restavano tolkieniani quantomeno nella struttura, già attingendo tuttavia a un altro decisivo cosmo narrativo che, agli inizi della crisi della modernità, si era interrogato sulla natura del potere, quello degli *Historical Plays* di William Shakespeare (mentre in ambito romanzesco Martin ha sempre riconosciuto un debito verso la Francia Medievale di Maurice Druon). I passaggi di consegna, le lacerazioni e gli scontri che scandiscono la staffetta tra i casati Plantageneto, Bolingbroke e Tudor, le guerre civili, manipolazioni, transizioni serene e traumatici rovesciamenti sono il riferimento primario delle vicende delle Case Lannister e Stark – chiare eco foniche dei Lancaster e York delle Due Rose – e dei sovrani “sacri” Targaryen (nei quali si sovrapp-



pongono memorie dei già citati Plantageneti, gli zar Romanov e i lignaggi fantasy di Numenor e Melnibonè di Tolkien e Moorcock). E se nell'*epos* romanzesco della Terra di Mezzo il malefico talismano che diffondeva follia e divisioni con la sua promessa d'invincibilità viene rifiutato e distrutto da un'ultima disperata alleanza di singoli e comunità, il simbolo del potere dei Sette Regni di Martin, il trono di spade, è invece ciò che garantisce una sorta di ironica, tragica continuità ai vari monarchi. Un perno immaginativo che ha affinità e differenze parimenti significative con l'oggetto stregato di Tolkien. Il trono di Martin facilmente ferisce anzitutto chi vi si assiede, al pari dello scettro temprato dal Machiavelli di Foscolo, gronda lacrime e sangue, versate in primo luogo da chi lo detiene. Tuttavia – e qui sta non poco del sorriso amaro – non possiede alcuna forza soprannaturale in sé, è un mero feticcio, perfetta epitome del *game of thrones* che dilania da sempre la convivenza umana. Nelle parole dello spodestato Riccardo II di Shakespeare: «Entro al cavo della corona che cinge le tempie mortali di un re la Morte tien corte, e là siede la beffarda scher-



nendo col suo ghigno la maestà e la pompa di lui, concedendogli un breve respiro, una breve scena in cui egli recita la parte del monarca, si fa temere e uccide con gli sguardi, dandogli una vana opinione di sé come se questa carne che avvolge il nostro spirito vitale fosse un muro inespugnabile di bronzo; e dopo averne così assecondato gli umori, la Morte viene da ultimo e con uno spillino trapassa il muro del castello, e addio re». Un tale vuoto non esclude o fagocita necessariamente la possibilità di guide e riferimenti credibili: proprio come l'Enrico V dell'omonimo dramma (da poco rinarrato a sua volta in chiave sufficientemente *grimdark* nel film *Il re* di David Michôd con Timothée Chalamet), anche nell'opera di Martin si assiste al difficile forgiarsi di personalità capaci di unire superando le divisioni del passato e di gettare lo sguardo ben oltre le meschine piccinerie delle nostre contese ordinarie, verso l'orizzonte dove già si profilano minacce ed emergenze davvero devastanti. Sono i casi eclatanti di Jon Snow e Daenerys Targaryen, che si spartiscono parimenti echi delle vicende e vocazioni di Mosè e Artù, rispettivamente confini estremi del



nord e sud, ghiaccio e fuoco appunto, dove si risveglia anche la magia a lungo obliata dal mondo storico. Le rispettive ascese, che spesso hanno compreso percorsi difficili di umiliazione e negazione delle identità previe e la capacità di compiere scelte sorprendentemente terze rispetto alle opposizioni binarie del passato, non sono tuttavia esenti da ombre e compromessi, a ennesima dimostrazione di quel *nondimanco* che scandisce i capitoli più controversi del *Principe* di Machiavelli: «Discendendo appresso alle altre qualità preallegate, dico, che ciascuno Principe deve desiderare di essere tenuto pietoso, e non crudele. *Nondimanco* deve avvertire di non usar male questa pietà. Era tenuto Cesare Borgia crudele; *nondimanco* quella sua crudeltà aveva racconcia la Romagna, unitala, e ridottala in pace e in fede...». È questo pressoché inevitabile grigio, nel quale tutti siamo costretti a muoverci e agire, a ridurre drasticamente narrazioni semplicistiche che dividono il mondo in buoni e cattivi.

In Martin ci sono personaggi sanguinari, ottusi, sadici, oppure semplicemente meschi-



ni e vigliacchi, ma gran parte degli oppositori principali non si concepiscono affatto come i mostri della propria storia, e spesso agiscono con motivazioni, ferite e sogni d'amore niente affatto dissimili da quelli dei protagonisti che più facilmente ottengono la simpatia del lettore. Quando poi i capitoli iniziano a presentarci il punto di vista di chi veniva solo raccontato e giudicato dall'esterno, tali contrapposizioni sbiadiscono ulteriormente. Molti di questi elementi, certamente vivi e forti nel testo letterario, sono ulteriormente evidenziati dalla versione televisiva, che costituisce il caso più unico che raro di adattamento che precede la conclusione dell'adattato, e una delle anticipazioni più forti è stata certamente la scoperta che Jon Snow non è affatto il bastardo di lord Stark, ma figlio del legittimo ma segreto matrimonio di Lyanna Stark e il Delfino Rhaegar, e che la "guerra giusta" del ribelle Robert Baratheon era motivata dalla legittima opposizione al "re folle", ma tarata da una menzogna, forse dettata dalla cecità e dalla gelosia maschile. «Non c'è ideale al quale possiamo sacrificarci, noi che non sappiamo che cosa sia la verità», constatava André



Malraux. Una posizione che parrebbe incarnata da uno dei personaggi-chiave del cosmo martiniano, quel nano Tyrion che – laddove gli hobbit di Tolkien univano già nella statura “alto” e “basso”, l’ordinario e l’epico, il tragico e il comico – costituisce a sua volta un cortocircuito metaletterario, fondendo in sé la sboccatezza e libertà dei buffoni di corte al cinismo colto dell’intellettuale “senza qualità”, ma anche il coraggio e lo struggimento per la dedizione a un amore personale e una causa collettiva di chi è stato sempre scartato e umiliato. In realtà, la natura del conflitto in Martin per così dire tende progressivamente a mostrare due cerchi concentrici. Anziché lo scontro tra tirannia diabolica e autorità legittima delle opere di Tolkien, quello che vede contrapposti i Popoli Liberi a Sauron, in Martin le diverse cause per il potere umano, con i loro ideali e sotterfugi, complotti e eroismi, devono (o dovrebbero) cedere il passo a un gigantesco conflitto preistorico, fuori della politica, con le forze incomprensibili degli Estranei del ghiaccio e il loro esercito di non-morti, ennesima variazione di quel nodo ancestrale che vede gli eroi contrapporsi alla



“Lunga Notte”, come nel *Beowulf*, e che a sua volta anticipa l’ultima battaglia contro le forze del buio e del freddo profetizzata dall’*Edda*. Una minaccia che ridimensiona immediatamente i contrasti che tanto ci affannano e consumano, come la prospettiva siderale da cui Dante nel Paradiso rimirava «l’aiuola che ci fa tanto feroci» e che non abbisogna di facili e tragici paragoni con l’attuale situazione collettiva. Come notava William Blake, «ciò che adesso è dimostrato, una volta fu solo immaginato».

Ovviamente non sappiamo ancora come finirà *davvero*, quanto la versione narrativa aderirà alla sceneggiatura, quanti altri elementi frapperà alla conclusione, o quanto estesa sarà la coda dopo gli eventi più drammatici e le risposte più attese. Il paragone con *Il Signore degli Anelli* torna nuovamente utile per mettere a fuoco la questione. In un’intervista di alcuni fa nella quale ribadiva il debito che tanti, se non tutti, gli autori fantasy devono al filologo di Oxford, Martin sottolineava soprattutto la potenza del finale tolkieniano, così controintuitiva rispetto a tante soluzioni hollywoodiane nella sua malinconia doloro-

sa, e si augurava di potersi spingere a sua volta verso quegli stessi confini: la duplice sfida che sia il confronto con l'irrimediabilmente altro – il regno della morte e delle tenebre incarnato dagli Estranei – sia il ritorno alla polvere, cenere e sangue dei nostri disegni umani – così condizionati da caso e nodi che spesso faticiamo anche solo a nominare – possiedano lo stesso inesorabile sentore di verità.



Edoardo Rialti (Firenze, 1982). Cura e traduce letteratura inglese, fantasy e fantascienza. È il traduttore italiano di George R.R. Martin a partire da *Fuoco e sangue* (Mondadori, 2018). Tra le sue pubblicazioni *Un'infinita sorpresa. La vita e le opere di C. S. Lewis* (Cantagalli, 2012) e *La lunga sconfitta, la grande vittoria. La vita e le opere di J. R. R. Tolkien* (Cantagalli, 2014). Collabora con *L'Indiscreto* e *Il Foglio*.



IL PESO DELLA CORONA

Giustizia e libertà nell'universo di
Game of Thrones



Stefano Petruccioli

Spiegare la filosofia con le serie tv e con la saga dei romanzi di *Game of Thrones*? No, piuttosto investigare sul filosofico stesso che esse producono, indagare con serietà e, insieme, passione da fan l'opera di George R.R. Martin e la sua trasposizione televisiva seriale, riconoscendo loro tutta la dignità di un prodotto culturale. Lasciar venire la loro filosofia, veder venire la loro filosofia. È questa modalità che si è scelto qui di mettere in pratica, su cui si è scelto di esercitarsi. E dei molteplici e notevoli piani filosofici di cui la



serie si compone, che strutturano e danno forma alle sue vicende e ai suoi personaggi, in questa occasione se ne lasceranno venire due: i temi della giustizia e della libertà.

Colui che cala la spada

La giustizia è soprattutto un fardello. Che in *Game of Thrones* il giudicare, il pronunciare sentenze, il fare giustizia e il giustiziare siano innanzitutto – e debbano sempre essere – un peso, questo è in particolare incarnato ed espresso in due dei protagonisti della serie. Durante la prima stagione della serie tv, Ned Stark si ritrova, in qualità di Primo Cavaliere del Re, a sedere sul Trono di Spade con il compito di valutare e giudicare le grigie sfumature della verità. «Non riuscirò a riportare in vita i vostri uomini o a ridarvi le case, ma forse posso farvi giustizia», promette a chi si rivolge a lui. Portare la giustizia del Re è il compito cui sa di essere chiamato, ma fare ciò che è giusto non è facile, come costantemente ricorda lo stesso Trono di Spade.



Nel secondo volume dei romanzi, *Il grande inverno*, Martin lo racconta così:

«Nel rimanere proteso in avanti, Ned Stark poteva sentire il gelo dell'acciaio contro le dita divaricate delle mani. Tra un dito e l'altro c'era una lama, punte di antiche spade che si allargavano come artigli dai braccioli del trono. Perfino dopo tre secoli, alcune di quelle lame erano ancora affilate al punto da far sgorgare il sangue. Il Trono di Spade era pieno di trappole per gli incauti. Le ballate dicevano che c'erano volute mille spade per forgiarlo, arroventate al calor bianco dal respiro di fiamma di Balerion, il Terrore nero, uno dei tre mostruosi draghi di Aegon. Il lavoro del martello era durato cinquantanove giorni. Il risultato era quello scuro orrore di bordi acuminati, spirali taglianti, rostri contorti. Una sedia che poteva uccidere, e che l'aveva fatto, a credere alle leggende».

Molto più che nella serie tv, nei romanzi di Martin il Trono di Spade è un oggetto pericoloso, e non solo per il gioco, il gioco



di potere, che viene giocato per sedervici sopra, gioco dal rischio mortale. Il Trono di Spade è pericoloso in se stesso, è uno scuro orrore di bordi acuminati che più di un sovrano ha tagliato, ferito, ucciso. Semplicemente sedervici può far sgorgare il sangue. Un re, dunque, non deve mai sedere comodo. Ovvero, un re deve sentire tutto il peso della sua posizione, per esserne davvero responsabile.

Peso che avverte in pieno anche un secondo personaggio della saga di Martin, Daenerys «Nata dalla tempesta, la Non-bruciata, regina di Meereen, regina degli andali e dei rhoynar, khaleesi del Grande mare d'erba, Distruttrice di catene e Madre dei draghi», come viene descritta in *I guerrieri del ghiaccio*. Anche lei è chiamata a stare seduta ed emettere giudizi, e anche se non siede sul Trono di Spade ha comunque qualcos'altro a ricordarle la sua responsabilità – almeno nella serie dei romanzi:

«Irri andò a prenderle la corona con il drago a tre teste, simbolo della sua nobile casata. Le spire erano d'oro, le



tre teste in avorio, onice e giada. A fine giornata, il collo e le spalle di Dany sarebbero stati rigidi e dolenti per il peso. «Nessuna corona dev'essere un oggetto semplice da tenere sul capo» le aveva detto, tempo prima, uno dei suoi consiglieri reali».

La corona, un oggetto per niente facile da tenere sul capo, il cui peso produce dolore al collo e alle spalle di chi la indossa, ricorda appunto che giudicare non deve essere semplice. Non solo, poi, Daenerys già a metà giornata comincia a sentire il peso di quella corona che porta sulla testa: non siederà su un trono di affilate lame d'acciaio pronte a far sgorgare sangue, ma anche una semplice panca della giusta durezza sotto il proprio corpo può dar ragione dell'impossibile compito del giudicare.

«Le babbucce dono del re Macellario erano diventate insopportabili. Dany le lanciò via, rimanendo seduta con un piede sotto di sé e l'altro che ondeggiava avanti e indietro. Non una posa propriamente regale, ma si era stancata di



essere regale. La corona le aveva procurato un gran mal di testa, e il suo didietro aveva finito con l'intorpidirsi.

– Ser Barristan, chiamò Dany, ora sono consapevole di ciò di cui un re ha bisogno più di qualsiasi altra cosa.

– Il coraggio, vostra grazia?

– Natiche di ferro, scherzò Dany. Tutto quello che faccio è stare seduta.

– Vostra grazia si accolla troppi doveri. Dovresti consentire ai tuoi consiglieri di occuparsi di una parte maggiore del tuo fardello.

– Ho troppi consiglieri e pochi cuscini».

Ci vuole certamente coraggio per essere un re, un buon re, un giusto giudice, ma anche natiche di ferro – nessun comodo cuscino può rendere meno duro il compito, che deve essere disturbante – e spalle e collo forti – niente deve rendere facile portare una corona.

Sia Ned Stark sia Daenerys Targaryen, con la scomodità e il peso delle loro sedute, mostrano come chi è chiamato a fare giustizia, a giustiziare, giudicare, decidere, non debba semplicemente applicare una



regola, svolgere un programma. Per lui le cose non devono essere facili, perché ogni volta che le cose vanno bene o vanno tranquillamente, ogni volta che ci si limita ad applicare una buona regola generale ad un particolare caso, forse si faranno gli interessi del diritto, ma si può restar certi che non si faranno quelli della giustizia. Il diritto non è la giustizia. Il diritto è norma, è calcolo, ma la giustizia è incalcolabile, deve essere incalcolabile, esige l'incalcolabile: «le esperienze aporetiche sono delle esperienze tanto improbabili quanto necessarie della giustizia, cioè di momenti in cui la decisione fra il giusto e l'ingiusto non è mai garantita da una regola», scriveva Jacques Derrida.

Nella decisione giusta, nella decisione dell'atto etico, le cose non possono, non dovrebbero, andare, andare bene, perché questa decisione non può consistere semplicemente nella tranquilla applicazione di una norma, di una buona legge, nel calcolo di un diritto. L'etica richiede che si affronti l'incalcolabile, esige che si sfidi l'improba-



bile, il non garantito da alcuna regola di distinzione tra il giusto e l'ingiusto. E con ciò non si può poi pretendere di avere l'assicurazione di dormire sonni tranquilli. Se l'atto di giudicare, di fare giustizia, di giustiziare, consistesse semplicemente nell'applicare una regola, nello svolgere un programma o nell'effettuare un calcolo, quest'atto sarebbe forse legale, conforme al diritto, ma giusto solo al limite per metafora. Scrive ancora Derrida: «Per essere giusta la decisione, di un giudice per esempio, deve non soltanto seguire una regola di diritto o una legge generale ma deve assumerla, approvarla, confermarne il valore, attraverso un atto d'interpretazione restauratore, come se al limite la legge non esistesse prima, come se il giudice la inventasse lui stesso per ogni caso».

Come il medico non si limita ad eseguire un protocollo generale, efficace, su un particolare paziente, come l'eroe non si limita a salvare il mondo senza perderci il sonno, così il giudice o il re non si limitano a seguire una regola di diritto o una legge generale, o il loro atto sarebbe non certamente etico, cioè inventato e pienamente assunto.



A rimarcare sia l'assenza e di scuse e di godimento sia la piena responsabilità che devono contraddistinguere l'atto etico, possiamo vedere chiamato in causa ancora una volta Ned Stark, che fin dall'inizio della saga mette in chiaro la propria filosofia al riguardo. Nel primo episodio della prima stagione della serie tv, quando è chiamato a giudicare il disertore dei Guardiani della Notte che sostiene e giura di aver visto gli Estranei, è Ned Stark stesso a punire, decapitandolo, l'uomo, e i figli di Ned fanno di essere costretti a guardare tale esecuzione, tale condanna a morte, perché «chi pronuncia la sentenza deve eseguirla», come ricorda e spiega il Lord di Grande Inverno e come si legge in *Il trono di spade*:

«Noi Stark crediamo ancora che chi pronuncia la sentenza debba essere anche colui che cala la spada. L'uomo che toglie la vita a un altro uomo ha il dovere di guardarlo negli occhi e di ascoltare le sue ultime parole. Se il giustiziere non riesce ad affrontare questo, allora forse il condannato non merita la morte. [...] Il fardello della giustizia, dal quale non do-



vrai trarre alcun godimento, ma al quale non dovrai neppure sottrarti».

Il re, il giudice, il medico, l'eroe, devono essere in grado di sopportare il fardello della giustizia, il peso delle proprie decisioni e azioni, senza trarne alcun godimento e senza però neanche sottrarvisi perché il compito non è facile. Solo questo, secondo la prospettiva filosofica di *Game of Thrones*, rende un atto pienamente etico, il saper scegliere tra ciò che è facile e ciò che è giusto.

Tre quarti della nostra pagina

Un'altra dimensione filosofica che è possibile vedere in *Game of Thrones* è quella della convergenza tra fato e libertà. Questo concetto si fa corpo in molti personaggi della serie. L'esercizio qui sarà quello di lasciarlo venire dalla scelta, del tutto idiomatica, di alcuni di loro.

Nella prima stagione della serie tv è evidente come la giovane età, il sesso d'appartenenza e le macchinazioni del fratello e di Illyrio sono forze che plasmano la vita di



Daenerys Targaryen, che la costituiscono in modi che lei stessa fatica a riconoscere e ancor meno riesce a controllare, non sembrano quindi affatto padrona del proprio destino. Ma allo stesso tempo la Daenerys che emerge dalle fiamme della pira funebre di *khal* Drogo, la Daenerys che non brucia e anzi fa schiudere le uova da cui nascono i draghi come si vede alla fine della stessa prima stagione, è una donna che sembra aver preso il controllo totale delle proprie azioni, pronta a mettere sottosopra e sconvolgere il mondo, a muovere guerre, a calpestare le convenzioni sociali e a rispondere solo a se stessa. Forse, però, la parola giusta non è ‘controllo’: non si tratta tanto di essere padroni e sovrani assoluti, svincolati da ogni coercizione e limite, quanto piuttosto di appropriazione del proprio destino, di far propria la missione e l’eredità che si scelgono liberamente.

Analogamente, Jon Snow, il bastardo di Casa Stark, non ha deciso come e dove nascere, né le regole che vigono tra i Guardiani della Notte, ma scegliendo il proprio percorso, il proprio destino, scegliendo di rea-



lizzare un certo scopo invece che un altro, egli è libero, diventa un individuo libero.

Ancora, infine, Jaime Lannister vede, nel terzo episodio della terza stagione, la propria mano destra, quella con cui un tempo impugnava la spada, quella mano che ha fatto di lui lo “Sterminatore di Re” e che gli ha dato la gloria e la vergogna, ridotta a un moncone dal colpo di Vargo Hoat il Caprone: cosa rimane di lui, chi è lui adesso? Eppure trovandosi a scrivere la propria stessa storia nel libro della Guardia Reale, come forse mostrano meglio i romanzi rispetto alla trasposizione televisiva, Jaime comprende che tre quarti della sua pagina – tra l’emblema del leone dorato in campo porpora della propria famiglia d’origine nell’angolo superiore e lo scudo bianco privo di simboli del suo nuovo ruolo in quello inferiore – sono ancora vuoti, che scrivere il resto di quella storia iniziata dal leggendario Toro Bianco ser Gerold Hightower e continuata da ser Barristan Selmy il Valeroso è adesso un dovere che spetta a lui.

Pur adempiendo a scopi o destini che non hanno scelto loro, che loro hanno eredita-



to e da cui sono stati costituiti, scegliendo la propria vita e comprendendo che adesso bisogna vivere, questi personaggi stanno decidendo quello che sono e sono liberi perché scelgono il modo in cui realizzare ciò che il fato, il passato, la storia, il carattere, la natura, ha loro assegnato. La libertà non è un'astratta e assoluta assenza di vincoli e condizionamenti, la libertà è l'autenticità della scelta, l'appropriazione della propria vita, la consapevolezza che, come scriveva Sartre in *Santo Genet, commediante e martire*, «l'importante non è quel che si fa di noi, ma quel che facciamo noi stessi di ciò che hanno fatto di noi». Non ciò che gli altri hanno fatto di noi, ma ciò che noi facciamo di ciò che gli altri hanno fatto di noi, non l'orgoglio o la vergogna con cui ci trafigge il potere costituente dello sguardo degli altri, ma i tre quarti di pagina ancora vuoti che siamo noi chiamati a scrivere. Nella serie tv sarà Brienne a concludere tale storia, nell'ultima stagione, chiudendola con un «morto proteggendo la sua Regina».

Eppure questa convergenza, sembra sostenere *Game of Thrones*, non è così pacifi-



ca, e quella che si è soliti chiamare la questione tra natura e cultura, costituzione e libertà, fato e scelta rimane forse una questione aporetica, come lascia vedere il dialogo molto bello che nella serie di romanzi Daenerys ha con Xaro, ricco mercante, sugli schiavi di Yunkai. Daenerys disapprova il modo crudele in cui vengono addestrati i soldati Immacolati, ma Xaro replica che quando un fabbro produce una spada spinge la lama nel fuoco, la batte con il martello e la immerge nell'acqua gelata per temprare l'acciaio: insomma, per gustare la dolcezza del frutto bisogna annaffiare l'albero. Del resto anche i danzatori che Daenerys apprezza sono schiavi, allevati e addestrati a danzare da quando erano abbastanza grandi da camminare – ed esperti in tutte le arti erotiche –, unico modo per raggiungere una simile perfezione. Essi sono fatti per danzare, ma fatti da chi, replica Daenerys: se invece che fare ciò che i loro padroni li hanno fatti per fare preferissero costruire case, cuocere il pane o coltivare la terra? La replica di Xaro: e se gli elefanti preferissero essere usignoli? Aniché di dolci canti le

notti sarebbero piene di fragorosi barriti e gli alberi si schianterebbero sotto il peso di grandi uccelli grigi.



Stefano Petruccioli (Roma, 1979). Scrive di filosofia, fumetti e serie tv. Tra le sue pubblicazioni *Gli X-Men e la filosofia* (Mimesis, 2014), *X-Men. Per un'etica indagata in stile mutante* (Mimesis, 2015) e *I miglioratori del mondo. Utopia e democrazia tra letteratura, fumetto, filosofia* (Moretti&Vitali, 2017). Ha scritto per le riviste *Lo Sguardo*, *Lo Spazio Bianco* e *Silmarillion* e cura il blog *Pop-Filosofico*.

BIBLIOGRAFIA



BLACK MIRROR



Distopie nel nostro universo

De Sutter L., *Qu'est-ce que la pop'philosophie?*, PUF, Paris, 2019

Mittel J. (trad. it. M. Maraschi), *Complex tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, minimum fax, Roma, 2017

Pastorino S. e Lammoglia F., *Black Mirror. Narrazioni filosofiche*, Mimesis, Milano, 2019

Regazzoni S. (a cura di), *Pop filosofia*, Il melangolo, Genova, 2010



WESTWORLD



La nostra libertà

Boden M.A., *L'Intelligenza Artificiale*, il Mulino, Bologna 2019

Jaynes J., *Il crollo della mente bicamerale e l'origine della coscienza*, Adelphi, Milano 1984

Kaiser B., *La dittatura dei dati*, HarperCollins, Milano 2019

Čapek K., *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, Marsilio, Venezia 2015

Turkle S., *Insieme ma soli*, Einaudi, Torino 2019

Verso il mondo reale

Il presente contributo è tratto dai seguenti articoli:

D'Isa F., «*Hai mai messo in dubbio la natura della tua realtà?*»

Westworld e lo scetticismo, L'Indiscreto, 2 luglio 2018

D'Isa F., *Sogno o son virtuale*, Duemilauno, 18 aprile 2019



GAME OF THRONES



La spada e l'anello

Rialti E., *MINAS TIRITH CONFIDENTIAL: J. R. R. Tolkien, G. R. R. Martin e Joe Abercrombie*, I Quaderni di Arda, 23 dicembre 2019

Wu Ming 4, *Il fabbro di Oxford. Scritti e interventi su Tolkien*, 2019

Il peso della corona

Derrida J., *Forza di legge*, Bollati Boringhieri, Torino, 2003

Sartre J.-P., *Santo Genet, commediante e martire*, Il Saggiatore, Milano, 1972

Martin G.R.R., *Il grande inverno*, Mondadori, Milano, 2012

Martin G.R.R., *I guerrieri del ghiaccio*, Mondadori, Milano, 2012

Martin G.R.R., *Il trono di spade*, Mondadori, Milano, 2012

