

**BLACK MIRROR**  
DI CHARLIE BROOKER

È sempre vero che il regno della tecnica libera l'uomo dal giogo della necessità naturale? Oppure «la terra interamente illuminata splende all'insegna di una trionfale sventura»<sup>1</sup>, allorché tecniche e saperi si rovesciano dialetticamente in strumenti di soggiogamento e subordinazione ancora più stringenti dei vincoli naturali?

Nell'affrontare questo tema, cinema, filosofia e letteratura sembrano aver episodicamente condiviso uno spirito euristico e un immaginario comune, che potremmo prosaicamente definire “cyberpunk”. Il successo planetario di *Matrix* è quello del demone di Cartesio e dei cervelli in una vasca di Putnam. I dispositivi del biopotere descritti da Foucault si presentano vivi e materici negli innesti meccanici che affondano nelle carni dei personaggi dei film di Cronenberg. Il test di Voigt-Kampff che, in *Blade Runner*, permette agli esseri umani di smascherare i replicanti, è una traslitterazione cinematografica dell'esperimento mentale ideato da Turing per capire se le macchine possiedano o meno stati mentali.

Fra il 2011 e il 2013, una serie intitolata *Black Mirror*, ideata dall'inglese Charlie Brooker, ha cercato di indagare il rapporto fra uomo

e tecnologia mediatica, nonché i risvolti sociali, politici ed esistenziali del rovesciamento della razionalità tecnica, attraverso un particolare tipo di approccio. A tal proposito si può forse parlare di una sorta di “realismo fantascientifico”, analogo a quello che è possibile rintracciare nell'opera di J. G. Ballard o in *Infinite Jest* di D. F. Wallace, che per parlare dell'oggi non postula universi radicalmente alternativi: niente civiltà post-atomiche, o megalopoli talmente vaste da oscurare il sole, nè consessi sociali in cui la simbiosi fra uomo e macchina è completa e naturalizzata, data per scontata sotto il profilo epistemico.

In tutti gli episodi di *Black Mirror*, infatti, suggestioni distopiche e riferimenti a mondi possibili nascono sempre da condizioni descrittive stabilite a partire da quanto sappiamo del mondo attuale.<sup>2</sup> Il dominio delle macchine è quello dei *social network*, dove rapporti sociali reificati si sviluppano in colonne di post e l'identità individuale ha una struttura a blocchi da quattrocento battute l'uno. Controllo capillare delle menti e manipolazione della volontà collettiva non sono il frutto di un segretissimo progetto MK-Ultra, ma il risultato delle ricerche di analisti statistici al soldo di agenzie pubbliche, uffici di comunicazione, produttori televisivi, spin doctor, esperti di marketing. Il quarto d'ora d'odio assume le sembianze rassicuranti del televoto. I cyborg sono strumenti e prodotti psicoterapeutici impiegati per superare i traumi e

gli stress emotivi generati dalle situazioni di lutto familiare.

Il primo livello di lettura della serie che balza all'occhio è sicuramente quello socio-politico, particolarmente esplicito nel primo episodio, *The National Anthem*. Un fantomatico gruppo terrorista sequestra un rampollo della famiglia reale inglese e pone un'unica condizione per il riscatto: il primo ministro in carica deve consumare, in diretta tv e a reti unificate, un rapporto sessuale completo con un maiale. Ma perché attaccare il politico in questo modo? Il pubblico cui i sequestratori si rivolgono non è quello dei salotti dell'Europa borghese ottocentesca, illuminata e illuminista, nato dal dibattito sull'amministrazione della cosa pubblica e sulla limitazione dell'azione del Leviatano-Stato: è la platea deresponsabilizzata, passiva, dell'audience da salotto, della democrazia da avanspettacolo. Non è un caso se i tentativi dell'establishment governativo di arginare la faccenda e di non dare visibilità allo scabroso ricatto sono aggirati solo attraverso vere e proprie tecniche di comunicazione-guerriglia,<sup>3</sup> che mirano non a distruggere ma a impiegare a proprio uso e consumo quei codici e quei mezzi di comunicazione attraverso cui il politico organizza il proprio ambiente di *governance* e consolida il proprio dominio. E infatti: come è possibile sollecitare, e solleticare, l'attenzione di un soggetto collettivo reso tale non da un interesse di classe o da un comune sentire identitario, ma da una



ANTONIO CAVICCHIONI, SENZA TITOLO

trasversale passione voyeurista attenta più alle pudenda del potente che alla gestione del potere? Come è possibile comunicare con questo pubblico parcellizzato, quasi pulviscolare, se non attraverso quegli stessi smartphone, social network, piattaforme multimediali che costituiscono sia le basi materiali della sua esistenza, sia gli inediti strumenti della sua contenzione e del suo ammaestramento, in quanto rispondenti alla logica della creazione del consenso, del controllo dell'agenda del dibattito pubblico, della sorveglianza di massa della sfera privata?

Questa visione pessimista e nichilista viene riaffermata da Brooker in altre due puntate del serial. In *15 million of merits*, la satira feroce contro l'inconsistenza dell'ideologia meritocratica nell'epoca dei talent show si accompagna ad uno sguardo disincantato sulla capacità dell'industria dello spettacolo di mercificare e rendere innocuo ogni atto di parresia, ogni forma di dissenso critico. In *Vote for Waldo*, invece, un pupazzo digitale protagonista di uno show comico ad alto gradimento utilizza la fetta di palinsesto a lui concessa, l'invettiva e il turpiloquio non per fustigare il potere, ma per seminare proseliti a favore di una crociata antipolitica assai redditizia per autori e sponsor del programma.

Sotto il profilo della critica sociale, Black Mirror da un lato cerca quindi di mostrare come la diffusione di un certo feticismo tecnologico (come quello che, per esempio, informa l'idea che lo sviluppo della Rete corra di pari passo con quello di una nuova intelligenza collettiva trasparente a se stessa) sia spesso funzionale a mascherare e favorire rapporti di forza asimmetrici. Dall'altro, pone l'accento sullo svuotamento di significato che un uso strategico del medium comunicativo può produrre sul discorso politico e sulle interazioni sociali. E tuttavia grande attenzione è riservata anche alle ricadute che le tecnologie mediali di consumo hanno sulla sfera esistenziale e psichica degli individui, nel momento in cui modificano i loro paradigmi

cognitivi e il loro modo di percepire il reale.

*The entire history of you* ci racconta di un mondo dove la maggioranza della popolazione si è fatta innestare nella corteccia cerebrale un hardware, il *grain*, che consente di immagazzinare individualmente, e condividere socialmente, dati percettivi che la nostra mente, in condizioni normali, non sarebbe in grado di conservare ed elaborare. Un giovane professionista, frustrato dal lavoro e dipendente dal dispositivo, è stretto nelle spire di una gelosia ossessiva nei confronti della moglie. Ad un primo sguardo, il *grain* sembra solo lo strumento più consono ad assecondare le sue paranoie, in quanto lo mette nella condizione di trasformare parole isolate, espressioni del volto, un lampo degli occhi, vissuti di cui altrimenti non avrebbe cognizione e consapevolezza, in prove schiaccianti dell'adulterio della compagna. La tragica conclusione della vicenda farà sì che a protagonista e spettatore questa Pizia digitale riveli molto più di quanto non dica attraverso i file audio, video e .jpeg che custodisce nel suo ventre di silicio. L'oblio non è forse tanto importante quanto il ricordo nel corso della vita di un uomo? Quando la furia collezionista nei confronti del passato, parafrasando il Nietzsche della *Seconda Inattuale*, rischia di uccidere la forza plastica della vita? Siamo sicuri che la nostra incapacità di cogliere tutte le sfumature del mondo con un unico sguardo sia solo una tara



ANTONIO CAVICCHIONI, *SENZA TITOLO*

sgradita, un difetto limitante che le macchine sono chiamate a colmare? Non dimenticare niente e indugiare continuamente nel ricordo, non tanto di noi stessi e degli altri, quanto di un'immagine nostra e loro che non è più, non finisce per ridurre il nostro Io all'impotenza, rendendolo cieco rispetto alle proprie possibilità di trasformazione?

Che parli del tramonto della dicotomia fra pubblico e privato, della crisi della distinzione fra realtà e finzione, della trasmutazione delle esigenze affettive in pulsioni al consumo, della spettacolarizzazione del dolore, *Black Mirror* lo fa sempre nella cornice di una distopia probabile, tanto più inquietante quanto più incentrata sulle modificazioni che le nostre tecnologie hanno già apportato alla nostra seconda natura e alle nostre umane relazioni.

CORRADO PIRODDI

---

<sup>1</sup> M. Horkheimer, T. W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 2006, p. 11.

<sup>2</sup> Un'esaustiva spiegazione di questa concezione dei mondi controfattuali è fornita da Saul Kripke in S. Kripke, *Nome e necessità*, Bollati Boringhieri, Torino 1999, Introduzione, pp. 20-25.

<sup>3</sup> Per una puntuale disamina del concetto di «comunicazione-guerriglia» si veda Autonomie a.f.r.i.k.a. gruppe, Luther Blissett, Sonja Brunzels, *Comunicazione guerriglia. Tattiche di agitazione giocosa e resistenza ludica all'oppressione*, DeriveApprodi, Roma 2002.