

Donatella Boni

## Tutti i possibili noi stessi

Schermi per identità alternative e sé virtuali da  
Asimov a *Black Mirror*

### Abstract

*The article deals with chance, fate and free will in twentieth and twenty-first century fiction (short stories, movies, tv series). It examines fantastic narratives, where screens can show sequences from the past, from the future or from a parallel, alternative and virtual present. Recently, internet, instant messaging, social networks have added new dimensions of reality in our experience and new themes in fiction on fate and free will, life and death, time and memory. Internet now contains countless “new possibilities,” including many possible identities for us, existing, yet to be created or to be bequeathed to posterity. New types of fictional writing are probably about to be invented, as new types of reality are coming our way.*

*L'articolo esplora i temi della fortuna, del fato e del libero arbitrio nella narrativa del ventesimo e ventunesimo secolo (racconti, film, serie TV). Esamina le narrazioni fantastiche, dove gli schermi possono mostrare sequenze dal passato, dal futuro, o da un presente parallelo e alternativo. Recentemente, internet, la messaggistica istantanea e i social network hanno aggiunto nuove forme di realtà alla nostra esperienza e nuovi temi alla narrativa (fato e libero arbitrio, vita e morte, tempo e memoria). Ormai, internet contiene infinite “nuove possibilità,” incluse le nostre potenziali e molteplici identità, già esistenti, ancora da creare, o da lasciare in eredità ai posteri. Con tutta probabilità, nuovi tipi di narrazione si stanno già sviluppando mentre nuove realtà prendono forma.*

**Keywords:** *screens, what-if, fantastic in narrative, social networks, Black Mirror (TV series)*

In alcune narrazioni gli schermi hanno il potere di mostrare ai protagonisti sequenze delle loro vite in momenti del passato (quello effettivamente trascorso, oppure quello del “what-if” e del non avvenuto), del futuro (quello di un destino apparentemente ineluttabile, ancor più perché visibile) o di un presente parallelo, alternativo e, in tempi recenti, “virtuale.” Monitor o proiezioni sono così collegati – in tali racconti, film o serie televisive – ai temi di caso, destino o scelta. Vi accade inoltre che gli schermi facciano da ponte per un prolungamento *post-mortem*

della vicenda di personaggi defunti nelle fasi iniziali della storia. Insomma: quando riproducono il sé al di fuori del “reale” (concetto di ardua definizione) le immagini mostrate possono costituirsi come rivelazioni sul senso della vita, oppure essere rappresentazioni di un fantastico perturbante.

### 1. Vedersi vivere: passato, futuro e presente

Rivedersi in un passato vissuto, ma non più esistente (ossessione dell’oggi) doveva essere esperienza straordinaria a fine Ottocento, simile all’impossibilità che tuttora permane di captare scene dal proprio futuro. In “The Kinetoscope of Time,”<sup>1</sup> racconto di Brander Matthews, il protagonista anonimo rievoca in prima persona la strana avventura accadutagli in una sala per proiezioni tramite cinetoscopi. Accostando gli occhi ai primi due di quattro strumenti nella stanza, l’uomo aveva assistito curioso alla proiezione di immagini in sequenza: un montaggio di scene tratte da eventi storici e da passaggi di noti romanzi (la lotta contro i mulini a vento di Don Quijote ad esempio), talmente ben fatto da rendere indistinguibile ciò che era stato da ciò che sarebbe potuto accadere, ma era frutto di invenzione. Avvicinato poi da un individuo sinistro, ne aveva declinato l’insolita offerta: rivedere nei restanti cinetoscopi se stesso in cinque momenti importanti del proprio passato, ma soprattutto barattare anni della propria vita a venire con la possibilità di assistere in anticipo al proprio futuro e di conoscere le circostanze della propria morte. Alla spiegazione fornita dallo strano individuo “The vision of life must be paid for in life itself” il protagonista aveva replicato:

Thank you again, for what I have already seen and for what you proffer me. But my past I have lived once and there is no need to turn over again the leaves of that dead record. And the future I must face as best I may, the more bravely I think, I do not know what it holds in store for me. (Matthews 1895, 743)

Matthews fu un educatore, oltre che uno scrittore, e in questa morale pare implicito un intento pedagogico. Naturalmente c’è anche l’inquietudine verso il potere di catturare e di controllare il tempo, che la nuova invenzione, il cinema ai suoi albori, sembrava avere. Nel finale si aggiunge un elemento ulteriore: uscito dalla sala nel buio della notte e nuovamente solo, si vede l’uomo trasalire nel volgere lo sguardo ad un ritratto del mitico conte di Cagliostro esposto in una

---

<sup>1</sup> “The Kinetoscope of Time” fu pubblicato sul numero di dicembre 1895 della rivista *Scribner’s Magazine*, con illustrazioni di Oliver Herford. Per ulteriori approfondimenti sul racconto di Matthews si legga Maggitti 2007,13-18.

vetrina illuminata, con le medesime fattezze del misterioso sconosciuto appena incontrato. Siamo, è evidente, nella categoria del faustiano o del patto col diavolo.

## 2. E se...?

Due personaggi che invece non sanno resistere alla straordinaria proposta di un estraneo materializzatosi all'improvviso sono i coniugi Livvy e Norman, viaggiatori in treno<sup>2</sup> nel racconto di Isaac Asimov "What If" (1952).<sup>3</sup> Tema della storia è quell'impulso che molti sperimentano (specie in momenti di crisi o di bilancio) a strologare sui "se" del passato; non tanto sul non più reale quindi, ma sul mai realizzatosi, sulla strada non percorsa.

Cedereste alla curiosità se qualcuno sostenesse di potervi rivelare "cosa sarebbe accaduto se..." in un momento nodale della vostra esistenza le circostanze o voi stessi avessero deciso altrimenti? Proprio questo è il tacito invito per Livvy e Norman da parte di un ometto grassoccio e calvo, sedutosi dinanzi a loro durante la percorrenza. Questi ha con sé una valigetta nera sulla quale vi è scritto "What If" e da cui estrae una specie di tablet:

It was just a slab of frosted glass that he removed – about six by nine inches in length and width and perhaps an inch thick. It had beveled edges, rounded corners and was completely featureless. Then he took out a little wire stand on which the glass slab fitted comfortably. He rested the combination on his knees and looked proudly at them. (Asimov 1952, 109)

Anche senza spiegazioni ("Mr. If" non parla mai) la coppia non tarda a capire che lo schermo è in grado di mostrare loro la risposta a ciò che Livvy, narcisista e insicura, chiede spesso al marito: cosa sarebbe accaduto nella loro vita *se* non si fossero mai incontrati, *se* lei non gli fosse caduta in braccio per la brusca frenata del tram su cui entrambi viaggiavano o *se* lui avesse preferito Georgette, la comune amica che li aveva presentati. Norman, inizialmente riluttante perché convinto di aver scelto la compagna giusta e persuaso dell'inesistenza di altre possibilità, viene infine conquistato dalla magica visione e rivaluta il ruolo della casualità nel corso degli eventi. Una casualità favorevole, ma pur sempre una casualità.

Oltre al tablet in mano a Mr. If ci sono altri due pseudo-schermi nel racconto: il finestrino, nel quale Livvy si specchia facendo smorfie di autocompiacimento e il giornale, in mano al marito,

---

<sup>2</sup> Come è noto, i mezzi di trasporto – il treno ora, ma anche il tram nel quale Livvy e Norman si erano incontrati per la prima volta – sono spesso simbolo dei meccanismi del caso (pensiamo ai film *Destino cieco* di Krzysztof Kieslowski o al più noto *Sliding Doors* di Peter Howitt, ispirato dal precedente di Kieslowski).

<sup>3</sup> "What If" fu pubblicato sul primo numero della rivista *Fantastic* (Summer 1952), con illustrazioni di David Stone.

che richiama il significato di barriera o protezione nell'etimo del termine schermo. Ma è la prodigiosa lastra di vetro la vera protagonista: "What's this? A new kind of television?" chiede Norman, mentre Livvy subito esclama: "No, Norman, it's us." La considerazione di quanto lo schermo a volte "siamo noi" credo sia piuttosto di attualità.<sup>4</sup>

Mr. If offre ai compagni di viaggio tre visioni del passato non realizzatosi e una di un presente alternativo. Nel passato si riproducono altrettanti momenti chiave: il primo incontro (Livvy non cade in braccio a Norman, che si fidanzerà con Georgette), il giorno del matrimonio (Norman sposa Georgette e Livvy è tra gli invitati), e una festa di Capodanno (Norman e Livvy, entrambi sentimentalmente infelici, scoprono di essere innamorati). Il presente alternativo è infine sul treno, in una realtà parallela ove essi sono amanti in fuga. Come molte macchine del tempo anche il tablet di Mr. If ha bisogno di gettare l'ancora in date, orari e luoghi prestabiliti; così pure il Cagliostro dell'appena ricordato racconto di Matthews avrebbe portato l'uomo dei cinescopi a cinque eventi significativi, e precedentemente decisi, della sua vita.

Nel racconto di Asimov la lastra di vetro svela una rappresentazione credibile (un sogno sognato in due?) di speculazioni che ruotano sul tema casualità. Tuttavia, Livvy e Norman non possono fare a meno di essere alternativamente gelosi l'uno dell'altra. Livvy esclama infatti con disprezzo:

"Yes, you married me – because I fell in your lap. If I hadn't, you would have married Georgette. If she hadn't wanted you, you would have married someone else. You would have married *anybody*<sup>5</sup>." (Asimov 1952, 113)

In seguito, è Norman ad essere geloso, con la moglie che lo incalza:

"Jealous, Norman?"  
Norman looked confused. "Of that? Of a slab of glass? Of course not." (Asimov 1952, 116)

La gelosia di fronte al mai avvenuto, doppiamente irrazionale, è favorita dalla capacità dello schermo non solo di mostrare, ma anche di estraniare (cancella i rumori del treno, ne annulla la materialità e spegne la temporalità del viaggio). È un potere ben evidenziato da Asimov in

---

<sup>4</sup> Una trattazione approfondita sulle differenti rappresentazioni letterarie degli schermi, con riferimento archetipico al mito di Narciso, e sui riflessi socioculturali dell'uso e dell'abuso delle tecnologie nel ventunesimo secolo è in Tani (2014), saggio la cui lettura ha ispirato questo articolo.

<sup>5</sup> In corsivo nel testo.

questa narrazione *ante litteram* di ciò che oggi è esperienza comune con i nostri smartphone, specie sui mezzi di trasporto.

Lo schermo di Mr. If non arriva a prevedere la connettività della rete internet; esso sembra però contenere tutte le eventualità del passato, astratte, ma visibili e immancabilmente collegate alla percezione della responsabilità individuale – contrapposta al caso – nella costruzione delle umane vicende. La morale è espressa nel finale per voce di Livvy, che per “tutti i possibili noi stessi” intende soprattutto tutte le possibili relazioni tra due persone: “I thought that because we had each other, we should have all the *possible*<sup>6</sup> each others. But all the possibles are none of our business. The real is enough” (Asimov 1952, 118).

### 3. Il futuro esiste già?

E se a tradire un personaggio fosse invece una anticipazione sul proprio futuro? È ciò che accade nel racconto di Philip K. Dick “The Minority Report,”<sup>7</sup> incentrato sull’eterna antinomia tra destino rivelato e libero arbitrio e sulle contraddizioni intrinseche alle pratiche di divinazione.<sup>8</sup> La versione originale di Dick non insiste sul tema degli schermi, che invece vediamo copiosi nella trasposizione cinematografica di Steven Spielberg del 2002, alla quale farò riferimento. Qui, il capitano John Anderton nell’anno 2054 dirige la Precrimine, un’agenzia governativa dedita ad individuare in anticipo e quindi ad impedire i delitti, sventandoli prima del loro accadimento con l’intervento di squadre speciali. I potenziali colpevoli sono arrestati mentre stanno per delinquere e rinchiusi all’interno di inquietanti capsule di ibernazione, puniti per una azione mai compiuta.

La Precrimine agisce analizzando le visioni di tre sensitivi chiamati precog<sup>9</sup> (due uomini e una donna) che vengono captate, memorizzate e riprodotte su schermi traslucidi. Il capitano, interpretato nel film da Tom Cruise, in gergo tecnico “spazzola” queste interfacce *multi-touch* con le mani dotate di appositi guanti (anche i semplici monitor touchscreen nel 2002 erano lontani dall’esperienza comune): ingrandisce particolari, fa scorrere le immagini al fine di capire

---

<sup>6</sup> In corsivo nel testo.

<sup>7</sup> “The Minority Report” di Philip K. Dick è apparso per la prima volta sulla rivista *Fantastic Universe* del gennaio 1956. A margine della prima pagina, in una epigrafe, ci si interroga su quanto possa essere infallibile lo “spaventoso” (*frightening*) dono della profezia.

<sup>8</sup> Su tale irrisolvibile antinomia, che da secoli fa permanere gli esseri umani, naturalmente curiosi, nel dubbio tra il leggere inutilmente un futuro ineluttabile o il prevedere un futuro che non esiste si veda una interessante riflessione in Minois 1996, 11-12.

<sup>9</sup> Il sostantivo precog è il diminutivo di *precognitive*. Oggi esistono software di polizia predittiva, spesso abbinati dalla stampa divulgativa a *Minority Report* (come Key Crime in Italia o PredPol negli Stati Uniti), che elaborano dati d’archivio tramite algoritmi per ricercare modelli statistici.

dove, quando e per mano di chi il delitto è destinato ad avvenire. Nella vita privata Anderton è un uomo in preda alla disperazione: il rapimento dell'amatissimo figlio, un caso mai risolto e quindi privo di spiegazioni, ha distrutto tempo addietro il suo matrimonio. Nei momenti di solitudine domestica, spesso in preda all'alcool e alla droga, egli proietta immagini olografiche tridimensionali della sua famiglia in un passato felice e irrecuperabile prese da filmati, anch'essi salvati in dispositivi di archiviazione, che sono rappresentati come un incrocio tra le vecchie diapositive e la realtà aumentata.

La trama del film riprende l'idea centrale del racconto di Dick: un complotto nel quale Anderton viene incastrato, e il conseguente suo tentativo di trovare un'alternativa (il rapporto di minoranza, appunto) alle immagini ricevute dai precog, che lo indicano come prossimo assassino di un uomo che non conosce. Gli schermi mostrano in soggettiva ciò che il potenziale colpevole vede e l'investigatore viene riconosciuto perché riflesso da uno specchio. Emerge un rischio di fallibilità legato alla necessità di interpretazione delle immagini delle premonizioni. Il tema centrale è comunque quello della possibilità di scegliere rispetto ad un futuro che, *visto*<sup>10</sup> e non semplicemente predetto (come il passato inesistente del racconto di Asimov), appare vero e ineluttabile, assumendo così lo status tipico del destino.

A diciotto anni di distanza dall'uscita del film, due particolari colpiscono lo spettatore: il primo è che la sofisticata tecnologia degli schermi (nei quali vengono inseriti degli altri schermi più piccoli, che ricordano le schede perforate del racconto originale) lavora in assenza di rete. Il secondo è la persistenza del corpo in carne ed ossa: per avere le immagini della precog Agatha, il poliziotto deve trascinare con sé la sofferente ragazza che, pur esile, è una sorta di "periferica di archiviazione" piuttosto ingombrante.

#### 4. Vite parallele e corpi senza fine

Per quanto riguarda le nuove potenzialità dello schermo in rete è opportuno ricordare Zygmunt Bauman, che spesso si è occupato di quel "muro di vetro" o "pezzo di materiale trasparente," davanti al quale passiamo gran parte delle nostre giornate, tra *online* e *offline*. Internet, osserva Bauman:

Ci apre a una quantità di possibilità senza precedenti, permettendo a chiunque abbia un minuscolo gadget in tasca di accedere a una conoscenza sconfinata, in ogni luogo e

---

<sup>10</sup> Il senso della vista è tema centrale e ricorrente nella trasposizione cinematografica di "Minority Report."

praticamente in tempo reale. Questo incredibile miracolo della tecnologia, come molti altri, ha un lato oscuro. (Bauman 2014, 53)<sup>11</sup>

E ancora:

Almeno teoricamente ognuno ha la possibilità di essere un attore fatto in casa, di apparire su un palcoscenico pubblico e avere anche un impatto sulla gente. Ma quando torniamo nel mondo offline, quando pensiamo a noi, la vita è ben altro dallo sfiorare un tasto! (Bauman 2014, 73-74)

Tra le nuove possibilità c'è anche quella di plasmare e replicare facilmente e all'infinito delle identità alternative con le quali vivere esistenze addizionali, proseguimento o antitesi del quotidiano.

Nel saggio *Cultura karaoke* la scrittrice croata Dubravka Ugrešić descrive Second Life,<sup>12</sup> mondo virtuale elettronico (MUVE) in voga nel primo decennio degli anni Duemila e oggi forse un po' di nicchia rispetto all'esplosione dei meno complicati profili social. In esso agivano e agiscono degli avatar<sup>13</sup> stilizzati, creati e diretti a piacimento dagli utenti:

Gli utenti adulti di Second Life vivono esperienze senza rischio né conseguenze. [...] Hanno il mondo sotto controllo, sono dèi, in grado di connettersi e disconnettersi in base alla loro volontà. Attraverso i giochi di simulazione, gli utenti minorenni di Second Life imparano qualcosa della vita degli adulti. Così una bambina si era creata l'avatar di una prostituta. [...] Tanto non si prostituiva lei, ma il suo avatar. (Ugrešić 2015, 56)

Inoltre:

Il sostituto non è più la nostra replica, ma il nostro secondo, terzo, quarto, quinto *Io*, disegnamo e ridisegnamo, modelliamo e rimodelliamo, controlliamo o cancelliamo con un semplice tocco del dito sulla tastiera. (Ugrešić 2015, 53)

Resta irrisolto il problema della responsabilità sulle azioni degli avatar all'interno dei MUVE, luoghi virtuali di possibilità infinite. Sempre Ugrešić (2015, 54) cita un articolo pubblicato nel

---

<sup>11</sup> Le citazioni di Bauman 2014 sono tratte dalla trascrizione e traduzione di una conferenza tenuta dallo stesso per *Meet the Media Guru 2013*, evento tenutosi al Teatro dal Verme di Milano il 9 ottobre 2013.

<sup>12</sup> La lettura del volume di Ugrešić mi è stata suggerita dalle citazioni nel saggio di Bauman/Mazzeo 2017, 93-97, anch'esso utile per approfondire i temi in oggetto.

<sup>13</sup> La parola "avatar" dal significato di trasformazione, reincarnazione (derivato dal brahmanesimo e dall'induismo) trae quello di immagine grafica o "personaggio virtuale che in un programma di intelligenza artificiale si adegua alle esigenze dell'interlocutore" (la definizione è dello Zingarelli 2018) oppure indica "any self-representation in an online location" (*Oxford Dictionary of Social Media*, 2016)

2008 su *The Guardian* (Morris 2008) a proposito di un fatto di cronaca: una coppia divorziata nel mondo reale per un tradimento avvenuto in Second Life; viene da ripensare alla gelosia di Livvy per Norman – e viceversa – nel già citato “What If” di Asimov, e al loro rapportarsi con il non accaduto, ma visibile.

Ugrešić nota infine come Second Life sia riconducibile a una pulsione del cervello umano a proiettarsi in altri mondi, in passato già legata alla religione: “L’umanità dalla sua nascita ha usato la religione per vivere passionalmente e devotamente delle vite parallele” (Ugrešić 2015, 58n); Riccardo Mazzeo (Bauman e Mazzeo 2017, 95) collega tale riflessione a Edgar Morin di *L’homme et la mort* (1951), osservando come le persone cerchino in rete degli “altri possibili loro stessi” oltre l’esperienza terrena e la finitezza del corpo.

## 5. Lo schermo siamo noi

Davvero la tecnologia degli schermi ci smaterializza, ci sintetizza, ci moltiplica e, anche se in forme imperfette, può renderci immortali, facendoci sfuggire all’unico destino certo per gli esseri viventi? Di certo ci piace immaginarlo nelle narrazioni sui mondi virtuali, rendendo finzioni al quadrato i nuovi possibili “esseri umani” in forma di avatar o di profilo.

Mi avvio a chiudere questo scritto ricordando il film *Transcendence* (esordio alla regia di Wally Pfister nel 2014) e due episodi di *Black Mirror, anthology series* televisiva sugli aspetti più inquietanti della tecnologia.

In *Transcendence* la mente dello scienziato Will Caster sopravvive e opera dopo che egli è morto, grazie ad un *upload* dei contenuti – in un server prima e in rete poi – effettuato dalla moglie Evelyn. Si tratta di fantascienza ambientata in un futuro non troppo lontano, ma non determinato. Caster è vittima di un attentato per mano di un gruppo neo-luddista di “resistenti alla tecnologia” (come nel film *eXistenZ* di Cronenberg) a causa delle sue ricerche sullo sviluppo di una intelligenza artificiale dotata di emozioni, consapevole di sé e con un potere analitico maggiore della somma di tutte le capacità degli esseri umani vissuti in ogni epoca. Libero dal corpo, Will pare divenuto onnipotente e si applica in iniziative benefiche (guarigioni, ad esempio) con modalità che hanno del “miracoloso,” ma che allarmano persino la moglie, sua alleata; vi è insomma una specie di oscillazione tra il divino e il demoniaco. Evelyn deve scegliere se continuare a dare fiducia oppure no all’inedita evoluzione del marito, con la sensazione sempre crescente di avere nelle proprie mani il destino del mondo.

Il nuovo se stesso tecnologico dello scienziato nasce immateriale, desideroso di un corpo soltanto per interagire con l’amata (il legame con la donna si configura come una debolezza, ma è anche forte motivazione all’agire di Will). Le comunicazioni post-mortem avvengono dapprima con

linee testuali in una grafica simile all'interfaccia del sistema MS DOS, poi come immagine difettosa e sgranata, quindi con una risoluzione più nitida e con un progressivo miglioramento dell'aspetto. L'evoluzione ulteriore è rappresentata dalla possessione di corpi e, infine, da un corpo sintetico tridimensionale ricoperto da una pelle-schermo, copia perfetta di Will. L'androide infine soccombe per un virus informatico, abbracciando Evelyn, esanime e coperta di sangue, dopo l'intervento dell'esercito in armi. Il film si chiude con un blackout totale e il ritorno a un mondo senza rete e senza corrente elettrica (una sorta di *millenium bug*) nel quale i laptop sono usati come zeppa per porte. Tuttavia, il DNA del replicante, dissoltosi in una miriade di nanorobot, si trova ovunque, sparso nel mondo dal ciclo dell'acqua. Il processo è irreversibile ma, si intuisce infine, opera effettivamente per scopi benefici, secondo i desideri di Evelyn che Will redivivo aveva cercato di esaudire.

L'evoluzione nell'uso di uno schermo come tentativo di aver ragione sulla morte<sup>14</sup> di un caro estinto è pure nell'episodio "Be Right Back" della serie *Black Mirror*. È la storia di Ash, giovane uomo "dipendente" dai social network, che muore per un incidente stradale nelle sequenze iniziali (forse proprio per la continua distrazione nel digitare sullo smartphone) e della sua compagna Martha. Disperata, sola e incinta Martha cede all'utilizzo compulsivo di un servizio online al quale l'ha iscritta una amica: un "Bot" rielabora testi di messaggistica e post (copiosi nel caso di Ash), permettendo dapprima di simulare una chat via schermo con il defunto e costruendo poi – con una voce artificiale – le risposte di una conversazione al telefono, in modo assolutamente verosimile.<sup>15</sup>

Ormai troppo coinvolta, la giovane donna vive una specie di crisi isterica quando lo smartphone, cioè Ash, le cade, lo schermo si infrange e il dispositivo sembra rompersi: "I dropped you," singhiozza infatti tra le lacrime. Lo schermo "siamo noi," esclamava Livvy nel racconto di Asimov e per Martha, a questo punto, lo schermo è il compagno, che le sembra fragile, troppo fragile. Ecco perché decide di mettere al riparo il telefono e di comunicare con lui tramite auricolare (superando il gesto della digitazione), per passare poi ad un altro programma, più

---

<sup>14</sup> Anche la figura di Lazzaro (il non-morto, il resuscitato, lo zombie) è argomento del già citato studio di Tani (2014). Oltre all'idea di una tecnologia capace di produrre una sorta di immortalità, si aggiunge nel saggio l'immagine di una fruizione "zombificata" delle tecnologie, una dipendenza che estranea dal reale e soprattutto atrofizza e svuota di contenuto e di significato le naturali funzioni mnemoniche, un po' come negli effetti di una malattia oggi diffusa: il morbo di Alzheimer.

<sup>15</sup> Nel marzo del 2017 veniva presentata al Mobile World Congress di Barcellona la app "With me," prodotta in Corea del Sud e creata per simulare il dialogo e scattare *selfie* verosimili con persone assenti, vive o morte. La piattaforma social ETER9, ideata in Portogallo, può pubblicare post per noi anche mentre siamo offline e potenzialmente per sempre, riutilizzando testi e materiali da precedenti attività.

ambizioso: in un grosso scatolone le viene recapitato per posta un corpo di carne sintetica e gelatinosa, con le fattezze di Ash, che prende vita e verosimiglianza, come da istruzioni, dopo una notte di immersione nell'acqua della vasca da bagno. Tutta la pelle del replicante è uno schermo, che si modifica a richiesta, facendo persino apparire a comando dal nulla un neo per conformità all'originale. Da un lato l'umanoide è versione migliorata: il suo aspetto è plasmato sulle foto dei profili social (che ognuno sceglie tra le più riuscite) e ha capacità costantemente aggiornabili in rete; dall'altro però, quando parla, ripete un collage di quanto il giovane cui somiglia digitava senza pensare e il suo non essere davvero "vivo" (non mangia, non respira) provoca un senso di repulsione. Il doppio di Ash, imbarazzante da mostrare e difficile da eliminare, è quindi destinato a trascorrere le sue giornate in una soffitta. Viene da pensare a quanto Martha, distratta dai surrogati sintetici dell'amato, avesse tralasciato l'esperienza della maternità come contatto con il naturale lascito biologico del compagno defunto. Nella scena conclusiva è proprio la figlia ormai cresciuta ad andare a rispolverare nel sottotetto – un po' come si fa con i cimeli o con le vecchie foto negli scatoloni – la replica del padre, sempre funzionante e immutata nell'aspetto.

Già, le fotografie... Credo di non sbagliare ipotizzando che nei cellulari di molti dei lettori (come nel mio del resto) vi siano centinaia e centinaia di immagini, e una buona abbondanza di video. Ogni occasione è buona per mettere in azione l'apposita funzione dello smartphone e per riprendere, condividere in diretta Facebook, o per immortalarsi in un *selfie*<sup>16</sup> capace di guadagnare innumerevoli "mi piace." L'obiettivo è rendersi visibili, per moltiplicarsi sul proprio dispositivo e sugli schermi di quante più persone possibile, sentendosi apprezzati. Si vorrebbero inoltre registrare e portare sempre con sé le esistenze proprie e dei propri cari, come se il nostro cervello non fosse più capace di produrre e trattenere i ricordi (le immagini diventano migliaia nei cellulari dei neogenitori). Tutto ciò è ancora a seguito di un atto volontario, un po' compulsivo forse, parzialmente ancora limitato dalle memorie che si riempiono o si perdono, in soccorso delle quali è già da tempo con noi il *cloud*.

In "Entire History of You," altro episodio di *Black Mirror*, tutta la vita viene invece filmata e salvata in automatico e può essere sempre richiamata e proiettata ovunque con un telecomando. Lo schermo è anche dentro il corpo: annullando lo sguardo all'esterno, chiunque sia dotato dall'apposito chip sottocutaneo può realisticamente e immediatamente rivivere ogni esperienza

---

<sup>16</sup> Sulla "cultura *selfie*," in tema di tramonto del senso della privacy e della "ubiquità degli autoritratti che sono postati in continuazione sui vari social media" si legga l'interessante approfondimento di Giroux (2015).

del passato.<sup>17</sup> È ancora un servizio online a pagamento a permettere il backup automatico di tutti i ricordi (sensazioni comprese) degli ultimi trent'anni "Because memory is for living,"<sup>18</sup> come recita lo slogan promozionale. Tale opera di archiviazione comporta ovviamente pericoli per la privacy, implicazioni giuridiche, nonché un rischio di accumulo, simile a quello descritto nel racconto "Funes el memorioso" di Jorge Luis Borges.<sup>19</sup> Liam, il protagonista di "Entire History of You" non è paralizzato come il Funes di Borges, ma è bloccato, disoccupato/inoccupabile in quanto avvocato in un mondo nel quale la sua professione non serve più e ogni forma di racconto ha perso valore. Finisce per impazzire e inscena un dramma della gelosia, trovando peraltro conferma ai propri sospetti con il richiamo ossessivo dei propri video-ricordi e con l'intrusione in quelli della moglie Ffion e dell'amante di lei. Non resta nemmeno il beneficio del dubbio. Nel racconto di Matthews "The Kinetoscope of Time," Cagliostro ammoniva "The vision of life must be paid for in life itself." Liam, solo e consumato da ricordi e ossessioni rimuove quindi il chip dal suo corpo con un coltello, guardandosi sanguinare copiosamente allo specchio e recuperando la condizione di essere umano.

## 6. Troppi possibili noi stessi?

I personaggi finora presentati si confrontano con immagini di sé, che diverse tipologie di schermo possono contenere o incarnare, al passato, al presente, al futuro, dopo la morte e con capacità superiori, ma a volte inquietanti. Possono passare dall'altra parte del muro di vetro o trasformarsi essi stessi in schermi. Sorge però il dubbio che il mondo dei nostri desideri ritratto dalle narrazioni esaminate (quello in cui non siamo vittime del caso e del destino, ma siamo in grado di sapere "cosa sarebbe stato se..." o abbiamo la facoltà di scegliere quali e quanti ruoli impersonare e per quanto tempo) sia invece fonte di preoccupazioni aggiuntive nel quotidiano. Facebook ha da tempo previsto una funzione che permette di designare un "contatto erede" del proprio profilo che, oltre a rappresentare un'identità a tutti gli effetti, ha evidentemente un valore intrinseco (liste di nominativi e indirizzi e-mail, ad esempio), dati personali e contenuti. Tornate indietro al mattino, rischiando di fare tardi, se vi accorgete di aver dimenticato a casa lo smartphone? Vi toccherebbe un'interminabile giornata di "isolamento," senza il continuo

---

<sup>17</sup> Mentre i protagonisti grazie al chip rivivono il passato annullando lo sguardo sul presente, i loro occhi divengono bianchi e lucenti. Tale particolare, unito alla mimica del viso e al moto a volte convulso del corpo, conferisce un aspetto inquietante, come se l'eccesso di ricordo (o l'altro se stesso del passato) esercitasse una specie di "possessione."

<sup>18</sup> Tradotto nel doppiaggio italiano con "Perché i tuoi ricordi valgono una vita."

<sup>19</sup> Umberto Eco ha più volte sottolineato le caratteristiche "borgesiane" di Internet, paragonandolo all'Aleph. Sempre di Eco è il paragone tra l'accumulo di informazioni in rete e la memoria di Funes, come si legge ad esempio nell'intervista di Rositi e Viola (2010).

contatto con parenti e amici, senza notifiche su ciò che accade sui – anzi *ai* – vostri profili social o ai vostri avatar, senza l’agio di replicare ad eventuali commenti, elogi, critiche ai post, o la possibilità di scattare foto e di riguardarle in seguito. E, a pensarci bene, già il cellulare sembra una scomoda appendice, la digitazione sul *touch screen* un impaccio. Ci si rivolge sempre più a comandi e messaggi vocali: l’inseparabile schermo sa tutto, suggerisce e risponde, produce realtà aumentate a nostro piacimento o fa da ponte verso la rete che, come l’Aleph di Borges, contiene l’universo intero, compresi i tanti (forse troppi) possibili noi stessi da costruire, da gestire, da raccontare o da lasciare in eredità ai posteri.

**Donatella Boni** ha conseguito il *PhD in Letterature straniere e Scienze della Letteratura* presso l’Università di Verona. Ha pubblicato saggi e articoli sulla letteratura odepórica, sui dialoghi immaginari, su caso, fortuna e destino nelle narrazioni del Novecento. Si occupa di formazione alla ricerca bibliografica online in ambito accademico e umanistico. È tra i redattori della rivista *Symbolon* (Milella editore).

## Opere citate

Asimov, Isaac. “Fantascienza e cinema.” *Cinema domani* 1.6 (1962): 10-11.

---. “What If.” *Fantastic* June 1952: 106-118.

Bauman, Zygmunt e Riccardo Mazzeo. *Elogio della letteratura*. Torino: Einaudi, 2017.

---. *La vita tra reale e virtuale*. Milano: Egea, 2014.

Caronia, Antonio. *Archeologie del virtuale*. Verona: Ombre Corte, 2001.

Cronenberg, David. *eXistenZ*. 1999.

Day, Charles. “Our Black, Imperfect Mirrors.” *Computing in Science & Engineering* 18.1 (2016): 108.

Dick, Philip K. *Rapporto di minoranza e altri racconti*. Trad. it. di Paolo Prezzavento. Roma: Fanucci, 2002.

Giroux, Henry. “La cultura selfie in uno stato diviso tra interessi economici e sorveglianza.” *Iperstoria* 6 (2015): 315-319.

[http://www.iperstoria.it/joomla/images/PDF/Numero\\_6/generale\\_6/Giroux\\_intestato.pdf](http://www.iperstoria.it/joomla/images/PDF/Numero_6/generale_6/Giroux_intestato.pdf).

Tutti i siti sono stati visitati in data 28/02/2020.

Harris, Owen. *Torna da me (Be Right Back)*. *Black Mirror* stagione 2, episodio 1, Zeppotron 2013.

Hill, Doug. “Black Mirror.” *IEEE Technology and Society Magazine* 36.2 (2017): 35, 87.

Howitt, Peter. *Sliding Doors*. 1998.

- Kieślowski, Krzysztof. *Destino cieco (Przypadek)*. 1987.
- Matthews, Brander. "The Kinetoscope of Time." *Scribner's Magazine* 18.6 (1895): 733-745.
- Maggitti, Vincenzo. *Lo schermo fra le righe*. Napoli: Liguori, 2007.
- Minois, Georges. *Histoire de l'avenir*. Paris: Fayard, 1996.
- Moriggi, Stefano e Gianluca Nicoletti. *Perché la tecnologia ci rende umani*. Milano: Sironi, 2009.
- Morin, Edgar. *L'uomo e la morte*. Trento: Erickson, 2014.
- Morris, Steven. "Second Life Affair Leads to Real Life Divorce." *The Guardian online* 14 novembre 2008. <https://www.theguardian.com/technology/2008/nov/14/second-life-virtual-worlds-divorce>.
- Pfister, Wally. *Transcendence*. 2014.
- Rositi Franco e Vincenzo Viola. "Umberto Eco. Internet, el memorioso. Intervista a Umberto Eco." *L'Indice dei libri del mese on line* 27.6 (2010). <https://www.lindiceonline.com/incontri/interviste/umberto-eco-internet/>.
- Spielberg, Steven. *Minority Report*. 2002.
- Tani, Stefano. *Lo schermo, l'Alzheimer, lo zombie: tre metafore del XXI secolo*. Verona: Ombre Corte, 2014.
- Ugrešić, Dubravka. *Cultura Karaoke*. Roma: Nottetempo, 2015.
- Welsh, Brian. *Ricordi pericolosi (The Entire History of You)*. *Black Mirror* stagione 1, episodio 3, Zeppotron 2011.
- Zizek, Slavoj. *Credere*. Roma: Meltemi, 2005.