

## **Tecnologia e diversità nelle rappresentazioni mediiali. Un'analisi di due prodotti seriali per la televisione**

Fabio Bocci, Gianmarco Bonavolontà<sup>1</sup>

*Il presente contributo si colloca in continuità con alcuni lavori precedenti finalizzati ad analizzare la rappresentazione sociale della diversità/disabilità all'interno delle produzioni mediiali. Nello specifico si focalizza qui l'attenzione su alcune produzioni seriali per la televisione, considerando questa nuova modalità narrativa molto interessante e soprattutto ad ampia diffusione nel circuito mainstream. Gli autori partendo dall'analisi di due prodotti seriali cercano di riflettere sulle modalità con le quali tali amplificatori culturali rimandano l'immagine dell'altro (disabile/diverso).*

*The present paper is consistent with some previous researches aimed at analyzing the social representation of diversity/disability within movie productions. Specifically, the attention here is focused on some serial productions for television, considering this new narrative mode as particularly interesting and above all widely distributed in the mainstream circuit. Starting from the analysis of two serial products, the authors try to reflect on the ways in which these cultural amplifiers refer to the image of the other (disabled/different).*

*Parole chiave: tecnologia, diversità, disabilità, serie TV, corpi estranei*

*Keywords: technology, diversity, disability, TV series, stranger bodies*

*In qualche altro mondo probabilmente è diverso.  
Meglio di così. Esisteranno chiare alternative fra bene e male.  
Non queste oscure commistioni, queste mescolanze,  
senza gli strumenti adeguati per distinguerne le componenti  
(Philip. K. Dick, *La svastica sul sole*)*

### *1. Qualche considerazione introduttiva*

Quando si parla di tecnologia all'interno delle rappresentazioni mediiali (cinematografiche, televisive o altro) tendenzialmente ci si

<sup>1</sup> Il presente contributo è frutto di un percorso comune di studio, dialogo e confronto tra i due autori. Per i soli fini degli usi nei quali è richiesta una specifica identificazione delle parti, si specifica che sono da attribuire a Fabio Bocci i paragrafi 1 e 2, mentre sono da assegnare a Gianmarco Bonavolontà i paragrafi 3 e 4.

trova di fronte ad alcuni elementi ricorrenti sul piano transculturale<sup>2</sup>, oppure tipici di una certa area geografica<sup>3</sup>.

Il primo è quello della presenza, come sfondo della narrazione, di società distopiche. Il connubio tecnologia-società distopica, tipicamente esemplificato dal richiamo al *Grande Fratello* orwelliano o da una struttura sociale in stile Panopticon benthamiano, ha trovato espressione in film come *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966); *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Atto di forza* (Paul Verhoeven, 1990), *Gattaca - La porta dell'universo* (Andrew Niccol, 1997), *Matrix* (Andy/Lana e Larry/Lilly Wachowski, 1999), *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), che hanno tra l'altro avuto uno straordinario successo di pubblico. Più di recente, sulla stessa lunghezza d'onda, si sono affermate serie Tv come *Black Mirror*<sup>4</sup>, *Humans*<sup>5</sup>, *Revolution*<sup>6</sup>, *Westworld - Dove tutto è concesso*<sup>7</sup>.

Il secondo elemento ricorrente è quello relativo alla presenza di personaggi *fuori dal comune* per caratteristiche fisiche, cognitive, so-

<sup>2</sup> A. Maynard, *Films from the Future: The Technology and Morality of Sci-Fi Movies*, Coral Gables (FL), Mango Publishing, 2018.

<sup>3</sup> G. Canova, *Il lato oscuro delle macchine. La rappresentazione della tecnologia nel cinema italiano contemporaneo, fra processi simbolici e dinamiche sociali*, Roma, Carocci, 2005.

<sup>4</sup> Serie televisiva britannica, trasmessa da Channel 4 a partire dal 2011, ha come trama narrativa l'impatto delle nuove tecnologie sulla società. I diversi episodi, ambientati in un futuro attualizzato, propongono situazioni in cui una nuova invenzione tecnologica ha come effetto collaterale la destabilizzazione delle relazioni umane. In particolare, l'attenzione è posta al mondo dei media: non a caso, il titolo allude allo schermo nero (*Black Mirror*) proprio di ogni dispositivo mediale (televisore, monitor, tablet, smartphone, ecc...).

<sup>5</sup> Serie TV britannica in onda su Channel 4 dal 2015, ha per soggetto l'Intelligenza Artificiale, in particolar modo l'effetto della presenza di androidi (nella narrazione i *synth*) sulla vita quotidiana.

<sup>6</sup> Trasmessa dal 2012 al 2014 dalla NBC, questa Serie Tv statunitense propone uno scenario apocalittico, descrivendo gli effetti di un evento misterioso che causa un'improvvisa interruzione dell'energia elettrica. L'inutilità di tutti i dispositivi tecnologici determina un radicale cambiamento nell'assetto socio-politico-economico mondiale con una strenua lotta degli individui per la sopravvivenza.

<sup>7</sup> Questa serie Tv statunitense, trasmessa da HBO a partire dal 2016, si basa sul celebre film del 1973 *Il Mondo dei Robot*, scritto e diretto da Michael Crichton (con un sequel meno fortunato nel 1976 dal titolo *Futureworld*). Ambientata in un parco di divertimenti a tema (quello del Wild-West americano) narra le vicende dei diversi ospiti, tutti molto facoltosi, che possono dare seguito ai loro desideri e sogni più sfrenati avendo a che fare con androidi programmati per accettare qualsiasi angheria e non reagire.

cio-relazionali, psichiche ecc... In particolare, questi personaggi, primari o secondari che siano, si caratterizzano per il loro essere estranei/estraniati al/dal palinsesto sociale di cui, spesso *obtorto collo*, fanno parte e che avversano nell'essere, a loro volta, avversati.

Senza raggiungere le punte inquietanti di un film per cultori come *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1989)<sup>8</sup>, restando nella programmazione *mainstream* possiamo fare riferimento a personaggi come Neo di *Matrix* o Lisbeth Salander della saga *Millennium*, entrambi dipinti quali abilissimi hacker alle prese con società governate da forze malvage e corrotte, ma anche come *soggetti problematici, sociopatici, introversi ai limiti dell'autismo*, almeno nelle descrizioni con le quali sono caratterizzati.

A proposito di autismo, in questo tipo di narrazioni non manca di certo la presenza della disabilità (propriamente detta), con diversi gradi di rappresentazione di corpi estranei/estraniati<sup>9</sup>.

Un primo esempio è quello del già citato *Gattaca*, in cui viene rappresentata la società di un imminente futuro in cui è possibile far nascere gli esseri umani dotandoli di un preciso corredo genetico che consente ai genitori di scegliere e prevedere in anticipo le future condizioni fisiche e di salute dei figli. Questo tipo di società è, di fatto, suddivisa in due categorie: quella dei *validi*, dotati di un corredo genetico perfetto e destinati a ricoprire i ruoli più prestigiosi della comunità; quella dei non validi, ossia di bambini nati naturalmente (quindi con le loro imperfezioni), ai quali è consentito lo svolgimento di lavori umili oppure sono posti ai margini della struttura sociale.

<sup>8</sup> Film onirico e fuori dal comune, *Tetsuo – The Iron Man* narra la storia di un giovane uomo, Tomoo Taniguchi, che improvvisamente scopre di essere soggetto a una mutazione, assimilando tutto ciò che di metallico lo circonda. In preda ad una furia incontrollabile si scontra con un altro mutante ingaggiando una lotta brutale. Alla fine, i due corpi si fondono e divengono una mostruosa massa compatta che agisce come una macchina da guerra. Il film, pur senza una distribuzione *mainstream* (o forse proprio beneficiando di questa scarsa considerazione) è divenuto una sorta di *cult* per cinefili.

<sup>9</sup> F. Monceri, *Ribelli o condannati? Disabilità e sessualità nel cinema*, Pisa, ETS, 2012; Vadalà G., *La rappresentazione della disabilità tra conformismo e agire politico*, in R. Medeghini, S. D'Alessio, A.D. Marra, G. Vadalà, E. Valtellina, *Disability Studies. Emancipazione, inclusione scolastica e sociale, cittadinanza*, Trento, Erickson, 2013; Biondi P., F. Corsini, F. Monceri, *Universicorti I. Tre sguardi sulla diversità*, Pisa, ETS, 2014; F. Bocci, *Rappresentazioni cinematografiche della disabilità e Pedagogia Speciale. Dalle classificazioni ai Disability Studies*, in M. Corsi (a cura di), *La ricerca pedagogica in Italia. Tra innovazione e internazionalizzazione*, Lecce, Pensa Multimedia, 2014; Biondi P., F. Corsini, F. Monceri, *Universicorti II. Immagini da altrove*, Pisa, ETS, 2015.

In questo scenario si colloca la vicenda di Vincent, il quale – a differenza del fratello Anthony – viene concepito in modo naturale dai genitori. Per questa ragione è etichettato *come non valido* e, di conseguenza, non ha alcuna possibilità di entrare in Gattaca, ossia di divenire un astronauta come desidera. Almeno fintanto che non riesce a *comprare* l'identità di Jerome, un ex atleta nato geneticamente perfetto ma che a seguito di un incidente è divenuto paraplegico e quindi estromesso da quella società che richiede una perfetta idoneità fisica. A partire da questi elementi si snoda la narrazione con tutta una serie di implicazioni e accadimenti.

Un secondo esempio è quello di *Avatar* (James Cameron, 2009). Anche in questo caso ci troviamo in una società del futuro (anno 2154) caratterizzata da gravi problemi energetici e di sovrappopolamento. In tale contesto una compagnia interplanetaria terrestre, chiamata RDA, ha investito ingenti risorse finanziarie per colonizzare Pandora, una luna appartenente al sistema stellare Alfa Centauri in cui proliferano le foreste pluviali e preziosi giacimenti e in cui abitano i Na'vi, umanoidi alti circa 3 metri dal colore bluastro. Nonostante le vaste aree floreali l'atmosfera di Pandora è tossica per gli umani, i quali possono accedervi o indossando maschere filtranti oppure per mezzo di avatar, ossia degli ibridi creati in laboratorio con geni umani e geni Na'vi. Questi avatar possono essere utilizzati e controllati solo dagli esseri umani il cui DNA è stato impiegato per comporlo e la connessione avviene per mezzo di una speciale capsula tecnologica dove il soggetto si stende e cade in uno stato di coma durante il quale la sua coscienza è trasferita nell'avatar. In questo scenario si snoda la vicenda del protagonista, Jake Sully, un ex soldato rimasto invalido che accetta di sostituire il fratello gemello Tommy, scienziato deputato a *pilotare* un avatar ma che, poco prima di partire, è rimasto ucciso durante una rapina. Ad allettare Jake, oltre al fatto di poter volare con l'avatar (condividendo il genoma del fratello deceduto) c'è la possibilità di ricevere per questa missione una ingente cifra in denaro, la qual cosa gli consentirebbe di sottoporsi a una costosa operazione chirurgica sulla Terra e, quindi, di tornare a camminare. La storia, nel suo evolversi, prenderà un'altra e tutt'altro che attesa piega che lasciamo però al lettore di ricordare se ha già visto il film oppure di esplorare se non ha ancora avuto l'occasione di farlo.

Quello che invece ci interessa qui porre in evidenza, è il fatto che i corpi intralciati (per utilizzare una locuzione cara a Flavia Monceri)<sup>10</sup> dei protagonisti dei due film appena citati, pur essendo estranei/estraniati a/da una società abilista che offre spazi solo a chi è valido, sono animati da un forte desiderio di normalizzarsi/essere normalizzati, la qual cosa rende il grado della loro estraneità allo sguardo dello spettatore di minore impatto emotivo. In altri termini, Vincent e Jack, che pure a loro modo sfidano il sistema, non inquietano perché – come rileva acutamente la stessa Flavia Monceri – la loro disabilità/diversità “è ancora interpretata principalmente come una ‘condizione tragica’ da sottoporre ai cosiddetti esperti perché trovino una soluzione, in altri termini da sottoporre a medicalizzazione in vista di una possibile normalizzazione”<sup>11</sup>. Una operazione, questa, che avviene per mezzo di una vera e propria dislocazione dei loro corpi disabili (in un caso come nell'altro mediante l'acquisizione di una identità altrui) che sono così aggirati se non del tutto rimossi.

Di tutt'altro tenore è invece la presenza di tali corpi disabili nel film *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) dove compaiono le figure affascinanti e inquietanti di Mike, Donna e Jerry, tre *idioti idrocefali* che con le loro elevatissime capacità *precog* (ossia *precognitive*), riescono ad anticipare l'accadimento di delitti efferati consentendo a squadre speciali di scongiurarli. Frutto della fervente immaginazione dello straordinario Philip K. Dick<sup>12</sup>, questi personaggi appaiono

<sup>10</sup> F. Monceri, *Etica e disabilità*, Brescia, Morcelliana, 2017.

<sup>11</sup> F. Monceri, *Ribelli o condannati?*, cit., p. 63.

<sup>12</sup> Philip Kindred Dick (1928-1982), narratore magistrale del futuribile, visionario cantore dell'alterità, è stato autore di numerosi romanzi e racconti brevi che hanno come *focus* il tema della diversità nelle sue più svariate e, talvolta, inaudite accezioni. Oltre ai *precog*, tra i molteplici e barocchi personaggi usciti dalla sua fervida immaginazione possiamo annoverare Manfred, il ragazzo autistico protagonista del romanzo *Noi Marziani* (1964), o Hoppy, il giovane *focomelico* protagonista dell'agghiacciante *Cronache del dopobomba* (1965); oppure, infine Rick Deckard, il suggestivo detective de *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (più noto come *Il cacciatore di Androidi* o *Blade Runner*, 1967). Per non parlare poi dei racconti sul tema del doppio – come *Ricordiamo per voi* (1966, da cui è stato tratto il film *Total Recall*) o *La formica elettrica* (1969, un'anticipazione di *Matrix*) – in cui Dick suggerisce una riflessione sull'esiguo filo che lega/separa normalità e anormalità (o, meglio, anomalia), umano e dis-umano. Per un approfondimento della vita e delle opere di Dick si legga l'esaustiva biografia scritta da L. Sutin, *Divine impressioni. La vita di Philip K. Dick*, Roma, Fanucci, 2001 (una edizione in cofanetto contiene anche il film documentario di M. Steensland e A. Messagli, *Il vangelo secondo Philip K. Dick*). Sul personaggio di Manfred abbiamo scritto qualcosa in F. Bocci,

allo spettatore (e al lettore per chi ha avuto modo di frequentare il libro di Dick *Rapporto di Minoranza*) assolutamente irriducibili alla norma<sup>13</sup>, alla specie umana, risultando così una sorta di quintessenza dell'estraneità che perturba per il suo essere *alius* e non *alter*<sup>14</sup>.

Riallacciandoci a questa modalità di rappresentare la disabilità/ alterità ci concentriamo ora su due opere seriali che hanno avuto (stanno avendo) un notevole riscontro di pubblico e che sono di nostro interesse in quanto offrono modalità diverse ma rispondenti a quanto fin ora argomentato della presenza dell'altro nel palinsesto sociale.

## 2. *War of the Worlds: quando il disabile/diverso è più alieno degli alieni*

*War of the Worlds* è una serie televisiva di nazionalità franco-statunitense trasmessa in Italia da Novembre 2019 (prima stagione). Scritta da Howard Overman e diretta da Gilles Coulier e Richard Clark, è un ulteriore adattamento del romanzo di H. G. Wells pubblicato nel 1897, che ha visto in passato almeno due riduzioni cinematografiche (1953, per la regia di Byron Haskin e 2005 per la regia di Steven Spielberg)<sup>15</sup> e un'altra versione televisiva, la miniserie (tre puntate) britannica diretta da Craig Viveiros (trasmessa in Italia su piattaforma dall'11 al 18 Ottobre 2019) che a differenza delle altre è ambientata nell'Ottocento risultando più vicina allo spirito originario del romanzo.

Nella produzione che stiamo qui analizzando, invece, l'ambientazione è per la prima volta europea, svolgendosi gli accadimenti che lo spettatore è invitato a seguire tra la Francia e l'Inghilterra.

*Sguardi narrativi sull'autismo*, in A.M. Favorini, F. Bocci, *Autismo, scuola famiglia*, Milano, FrancoAngeli, 2008.

<sup>13</sup> In proposito si veda R. Medeghini (a cura di), *Norma e normalità nei Disability studies. Riflessione e Analisi critica per ripensare la disabilità*, Trento, Erickson, 2015. Sul tema dell'irriducibilità dell'altro alla norma, sempre restando sul piano delle narrazioni in un'ottica di analisi pedagogico-speciale, si vedano anche: F. Bocci, *Creatività e alterità in Robert Louis Stevenson*, in "Il Pepe Verde", 62, 2014, pp. 43-47; F. Bocci *Le "figure dell'altro". Al cinema con Verne*, in "Il Pepe Verde", 66, 2015, pp. 35-38.

<sup>14</sup> A. Gaston, *La psiche ferita*, Poggibonsi, Lalli, 1988, p. 17.

<sup>15</sup> Il film del 1953, unitamente a *Ultimatum alla terra (The Day the Earth Stood Still, 1951)* diretto da Robert Wise, è considerato una pellicola contro la guerra e, comunque, contro l'atteggiamento espansionistico dei potenti del Mondo (a partire dagli Stati Uniti).

Il primo episodio della prima stagione di *War of the Worlds* prende il via quando in un laboratorio astronomico sulle Alpi orientali francesi una delle protagoniste, la scienziata Catherine Durand, capta un potente segnale di natura extraterrestre. Allarmata da questo contatto la studiosa si precipita a Bruxelles presso la sede della NATO per mettere le autorità al corrente di questa situazione. Tuttavia, proprio in contemporanea una pioggia di oggetti misteriosi si abbatte nei pressi delle principali città.

Contestualmente veniamo a conoscenza di un'altra delle protagoniste. Una giovane donna cieca che percepisce, alla stregua dei sofisticati sensori del laboratorio astronomico, i segnali che provengono dallo spazio. La ragazza, che si chiama Emily, vive a Londra con la madre e il fratello, mentre il padre è in viaggio per ricongiungersi alla famiglia. Naturalmente, nonostante i tentativi delle istituzioni di mantenere quanto più possibile nascosta la notizia di quanto sta accadendo, quando la notizia di un possibile attacco alieno si diffonde tramite i social, si scatena il panico e la popolazione invade le strade. Un fattore che però determina un vero e proprio sterminio.

Da questo momento in poi la narrazione si snoda attraverso il racconto delle vicende dei personaggi già conosciuti in avvio o che si incontrano nel dipanarsi della storia.

La sorella tossicodipendente della scienziata, un giovane migrante che sopravvive nel campo profughi di Calais, un professore di neurobiologia con la ex moglie alla ricerca del figlio, una donna con il figlio frutto di una relazione incestuosa, un giovane infermiere, ecc. Insomma, come sempre in questi scenari post-apocalittici, si tratta di “padri, madri e figli, coppie che non si parlano da tempo, parenti legati dall'affetto, ma separati da mille difficoltà. Cittadini come tanti che a Londra, a Parigi e nel resto d'Europa vivono il proprio quotidiano ignorando l'esistenza gli uni degli altri, ma che all'improvviso si ritrovano uniti a fronteggiare una minaccia di dimensioni colossali”<sup>16</sup>. Sullo sfondo la minaccia aliena, la cui natura non è, almeno immediatamente comprensibile (per lungo tempo le entità che hanno causato questa immane tragedia non sono visibili).

E in questo scenario, già di per sé inquietante, gli autori decidono di innestare la figura altrettanto (o forse più) inquietante di Emily.

<sup>16</sup> V. D'Amico, *War of the Worlds, la recensione: la minaccia è aliena, ma neanche gli umani sono un granché*, in “Movieplayer”, 4 novembre 2019 ([https://movieplayer.it/articoli/war-of-the-worlds-recensione-serie\\_21804/](https://movieplayer.it/articoli/war-of-the-worlds-recensione-serie_21804/)).

Abbiamo già detto che la giovane ha percepito, a differenza di tutti gli altri (e al pari di strumenti altamente precisi di tipo militare), la presenza aliena. Ma non basta. Non è solo questione di percezioni: via via che la narrazione prosegue, veniamo a conoscenza che Emily è in contatto diretto con questi esseri. La connessione (perché di questo si tratta) con il Mondo alieno deriva proprio dalla sua cecità. In un contesto dove la presenza altra (aliena) è una forte minaccia per l'umanità i compagni di viaggio di Emily iniziano a temerla, ad essere sconvolti e perturbati dalla sua di presenza (altrettanto aliena)<sup>17</sup>. La ragazza, infatti, è avvertita come un pericolo. Non è chiaro da che parte stia: da quella degli umani o da quella degli esseri venuti dall'altrove?

Naturalmente ci viene qui in mente anche la figura di Tiresia. Per una duplice ragione. Per il tipico rimando alla sua funzione di veggente/indovino (la capacità di percepire predire eventi che altri *non vedono*) ma anche per la sua caratteristica di essere/incarnare al tempo stesso sia il corpo maschile sia quello femminile. Questa *duplice identità* (il tema del doppio caro a Dick, ma anche a Stevenson e, sul grande schermo, a Hitchcock, Kubrick, Linch, Cronenberg) la colloca in una dimensione *trans* (sessuale, umana) che la rende agli occhi dei *normali*, fonte di *dissonanza cognitiva*<sup>18</sup> e, quindi, di turbamento.

Siamo in presenza di quella situazione di alterità irriducibile (l'*alius*) di cui parla Alberto Gaston: “siamo abituati, per antica consuetudine, ad incontrare l'Altro, come un soggetto che, pur nella sua infinita variabilità, raramente si allontana da determinati schemi comuni; l'Altro, pur altro da me, pur diverso da me, è sempre e comunque anche come me; lo vedo, lo ascolto e lo riconosco; facciamo parte dello stesso mondo comune. Talora accade, però, di incontrare degli

<sup>17</sup> Vale la pena ricordare che la psichiatria in Italia almeno fino agli inizi del Novecento era denominata *alienistica*. I manicomi, in cui oltre ai folli erano ospitati molti *disabili*, erano infatti chiamati alienati e le strutture manicomiali sorgevano fuori dalle città o ai loro margini. Su questo tema, in chiave pedagogico-speciale, si vedano: F. Bocci, *Una mirabile avventura. Storia dell'educazione dei disabili da Jean Itard a Giovanni Bollea*, Firenze, Le Lettere, 2011; P. Crispiani (a cura di), *Storia della Pedagogia speciale. L'origine, lo sviluppo, la differenziazione*, Pisa, ETS, 2016.

<sup>18</sup> L. Festinger, *Teoria della dissonanza cognitiva*, Milano, FrancoAngeli, 1973. Nell'alveo di una riflessione sulla disabilità, anche in una prospettiva storico pedagogica, si veda: A. Canevaro, *Narciso ha bisogno dell'altro*, in A. Canevaro, J. Gaudreau, *L'educazione degli handicappati. Dai primi tentativi alla pedagogia moderna*, Roma, Carocci, 1988.

Altri che non rientrano nello schema consueto, essi si propongono con dei tratti così diversi e dirompenti, nella loro immediata espressività, da colpire profondamente l'occhio dell'uomo comune, che va oltre la normale percezione e la sostituisce, deformandola, con una immagine. La persona non è più quello che è, ma è sostituita dalla immagine di cui in quel momento diventerà portatrice; è quello che appare, e cioè, nel senso letterale del termine, una immagine *mostruosa* ... è una immagine-limite, potremmo chiamarla di allarme"<sup>19</sup>.

Tutto sommato è esattamente ciò che accade ai personaggi che hanno a che fare con Emily e anche in chi (lo spettatore) è immerso nella narrazione che la/li vede coinvolti. Una situazione di estraneazione che non è mai neutra e che può avere (come storicamente ha avuto) risvolti tragici<sup>20</sup>.

Si tratta di una questione nei confronti della quale la pedagogia tutta, in particolare la pedagogia speciale, è chiamata a confrontarsi. Da un lato, infatti, è opportuno generare spazi d'analisi (e le narrazioni in questo sono mediatori inesauribili) in grado di attenuare l'estraneità paurosa della figura che ci si fa incontro. Come afferma Canevaro "lo stesso oggetto collocato in un altro sfondo è più accessibile, trova i collegamenti o gli intrecci"<sup>21</sup>. Dall'altro, però, nel tentativo di dare forma al multiforme è bene non schiacciare l'alterità nell'omologazione, nel conforme.

Forse, la sfida è proprio quella di lasciare che forme inedite dell'uomo ci interpellino, anche inquietandoci, suscitando, più che la ricerca di una risposta rassicurante, l'emergere di una risposta inattesa, originale, non ancora contemplata.

### 3. *Mr. Robot: l'altro come voce fuori campo*

*Hello, friend. "Hello friend." That's lame. Maybe I should give you a name but that's a slippery slope. You're only in my head. We have to remember that. Shit(!). It's actually happened. I'm talking to an imaginary person. What I'm about to tell you is top secret, a con-*

<sup>19</sup> A. Gaston, *La psiche ferita*, cit., p. 17.

<sup>20</sup> Callegari C., *La Shoah dei disabili. Implicazioni storico-pedagogiche e progettualità educative*, Milano, FrancoAngeli, 2011; M. Paolini, *Ausmerzen. Vite indegne di essere vissute*, Torino, Einaudi, 2012.

<sup>21</sup> A. Canevaro, *Prefazione*, in A. Brauner, F. Brauner, *Storia degli autismi. Dalle fiabe popolari alla letteratura scientifica*, Trento, Erickson, 2002, p. 14.

*spiracy bigger than all of us. There's a powerful group of people out there that are secretly running the world. I'm talking about the guys no one knows about, the guys that are invisible. The top one percent of the top one percent the guys that play God without permission. And now I think they're following me*<sup>22</sup>.

Questa la voce fuoricampo con cui inizia la serie televisiva psychocyber-thriller-drama *Mr. Robot*, andata in onda per la prima volta il 24 giugno 2015 sulla rete USA Network (un canale via cavo americano) e conclusasi da poco con l'ultimo episodio della IV stagione. Ideata da Sam Esmail, un 42enne di origini egiziane con studi di cinematografia e computer science, *Mr. Robot* è una serie coraggiosa, ben riuscita e di successo sia di pubblico<sup>23</sup> sia di critica<sup>24</sup>, che trova le sue radici nella *diversità* e nell'*errore*; un sapiente mash-up di generi, di citazioni e idee.

Elliot Alderson è il protagonista<sup>25</sup>: un tecnico informatico di giorno, un hacker di notte. Vive al 217 di East Broadway, nel Lower East Side con il suo pesce di nome Qwerty<sup>26</sup>. Elliot è un ragazzo che soffre di disturbo d'ansia sociale, di depressione e schizofrenia. Inoltre, è dipendente da morfina per sopportare e gestire il suo *multiverso*. Non ama essere toccato e la maggior parte delle volte riesce a malapena a pronunciare una frase. Elliot lavora per una società di informatica chiamata *Allsafe* dove si occupa della sicurezza per uno dei più grandi conglomerati del mondo, la *E Corp*, una corporation responsabile di aver coperto un disastro ambientale che ha causato una moltitudine di vittime (tra le quali il padre del giovane protagonista)<sup>27</sup>.

<sup>22</sup> Ehi amico. Ehi amico. Non mi piace. Forse dovrei darti un nome, ma è una strada pericolosa. Esisti solo nella mia testa. Dobbiamo ricordarlo. Merda. È successo davvero, sto parlando a qualcuno che non esiste. Quello che sto per dirti è *top-secret*. Si tratta di una cospirazione gigantesca. C'è un gruppo di persone potenti che governa il mondo in segreto. Parlo di gente che nessuno conosce, di persone invisibili. L'uno per cento più ricco dell'uno per cento, quelli che gioca ad essere Dio senza alcun permesso. E ora credo che mi stiano seguendo.

<sup>23</sup> Pierri M., *Le serie tv più scaricate del 2015*, in "Wired", 28 dicembre 2015 (<https://www.wired.it/play/televisione/2015/12/28/serie-tv-scaricate-2015/>).

<sup>24</sup> Tra i molti premi vinti possono essere citati: *Television Programs of the Year* (2015 American Film Institute Awards), *Best Television Series – Drama* (73rd Golden Globe Awards), *Best Drama Series* (6th Critics' Choice Television Awards).

<sup>25</sup> In tutte le serie viene interpretato dall'attore Rami Malek.

<sup>26</sup> Deriva dalle prime sei lettere che compaiono nella prima riga della tastiera alfabetica in uso nei paesi anglosassoni.

<sup>27</sup> Non a caso Elliot l'ha ribattezzata *Evil Corp*.

Elliot è un diverso, un *errore*, come lui stesso si definisce. È un *glitch* (un errore *nel* e *del* sistema), che si colloca in quanto tale non al centro ma in periferia di tutto e di tutti; un *essere* a cui manca qualcosa e quel qualcosa che manca lo rende resistente all'esserci. Probabilmente Elliot è diverso proprio perché non è al centro. Non a caso (ci) parla con voce fuori campo (*voice over*), la stessa modalità che utilizza con il suo amico immaginario (Mr. Robot)<sup>28</sup>.

Nel confrontarci con la sua figura ci viene da chiederci se questo personaggio sia di nostro gradimento. Infatti, non è detto che Elliot ci piaccia, ma, di certo, possiamo *provare qualcosa per lui*. Lotta per rovesciare un sistema che vede come profondamente ingiusto e che una *élite* ha usato per controllare il 99% dell'umanità. Il suo scopo è capire cosa sia giusto e cosa sbagliato e questo *Leitmotiv* ci accompagna per tutta la narrazione.

In fin dei conti Elliot è ben lontano dalle rappresentazioni mainstream (soprattutto cinematografiche e letterarie) degli hacker, in quanto gli autori sono interessati a mettere in luce non tanto le competenze tecnologiche quanto la sua dimensione esistenziale.

Nel dipanarsi della vicenda il mondo di Elliot diventa sempre più complesso quando viene trascinato in una misteriosa organizzazione dell'underground informatico nota come *f-society* con lo scopo di hackerare i data-center della *E Corp*. La *f-society* è composta da persone che si incontrano di nascosto in un vecchio edificio di Coney Island e fanno parte di una rete molto più ampia e liquida (si intravedono i riferimenti a qualcosa dell'ordine di Anonymous<sup>29</sup>). Queste persone provengono da ogni background immaginabile (quindi non solo del mondo informatico), e questa scelta narrativa degli autori probabilmente vuole porre in evidenza il fatto che la realtà odierna dell'*hacking* è ormai notevolmente cresciuta e si è differenziata diffondendosi ovunque<sup>30</sup>. Si tratta, in effetti, di manifestazioni dell'*intelligenza collettiva*, ovvero della capacità di gruppi e comunità anche molto vaste di risolvere insieme un problema in maniera più efficace di quanto farebbe un singolo individuo<sup>31</sup>.

<sup>28</sup> Questa modalità di rapportarsi con lo spettatore ricorda molto il personaggio di *Alex*, eroe negativo (?) di *Arancia Meccanica* di Stanley Kubrick.

<sup>29</sup> Anonymous è un gruppo decentrato di hacktivist internazionali, ampiamente noto per i suoi attacchi informatici contro governi, istituzioni e corporazioni.

<sup>30</sup> In altri termini esiste oggi anche un *hacking* nel giardinaggio o nella cucina o nell'educazione.

<sup>31</sup> Il filosofo Pierre Levy è stato tra i primi ad inquadrare l'intelligenza collettiva

Ogni episodio si svolge in una New York avvolta da un incubo nebbioso. La narrazione di Elliot, a volte monotona, è funzionale alla creazione dello stato onirico con cui si sviluppano le varie trame e il risultato è una rappresentazione distopica della complessità del reale, sottolineata sia dal contrappunto musicale e dall'uso della voce fuori campo, sia dai continui sguardi in macchina del protagonista (espedito per la rottura della quarta parete).

Una narrazione mai scontata, poco lineare e sempre aperta: proprio quando si intravede qualcosa che si avvicina alla conclusione, la storia prende un'altra direzione aprendo scenari ed eventi del tutto inattesi. In tal senso gli sforzi del protagonista e degli altri personaggi per giungere a una qualche soluzione si rivelano del tutto inutili (una sorta di sistematico *reset* in prossimità della meta).

Assumendo questa prospettiva continuamente spiazzante, quel che sembra essere interessante e rilevante non è tanto l'esito positivo di qualche azione, quanto, piuttosto, lo schierarsi, il mantenere un'etica e una morale nelle proprie scelte e saper gestire l'errore nei migliori dei modi e dei mondi possibili.

Come detto non si tratta quindi solo di *hacking* tecnologico, ma delle relazioni interpersonali che vediamo via via svilupparsi. Elliot cerca di *hackerare le persone* per trovare e creare una connessione, probabilmente per colmare quel continuo senso di solitudine in cui vive. Come possiamo apprendere ascoltando le sue riflessioni (che giungono allo spettatore mediante il meccanismo della voce fuori campo), Elliot è convinto che tutti i social media siano falsi, che tutto sia stato creato per farci sentire (come se fossimo) connessi con le persone mentre, in realtà, stiamo solo fissando degli schermi e non sappiamo nemmeno più cosa sia l'interazione sociale. Siamo avvolti da un'illusione di intimità<sup>32</sup>.

come uno dei codici più profondi e determinanti del nostro tempo, che esiste già in natura ma che non può più prescindere dalla tecnologia: la diffusione ed utilizzo della rete segna un vero e proprio salto di paradigma nell'impatto e nelle funzioni dell'intelligenza perché la moltiplicazione esponenziale delle connessioni tra individui, unita a una maggiore informazione e competenza degli stessi, sta creando nuovi spazi da abitare. Si veda P. Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996. Sullo stesso tema si vedano anche (e almeno): D. de Kerckhove, *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, London, Kogan page Ltd., 1998; T. Malone, M.S. Bernstein, *Handbook of Collective Intelligence*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 2015.

<sup>32</sup> La composizione dell'immagine enfatizza l'isolamento, la solitudine e l'oppressione dei personaggi mettendoli in ombra e posizionandoli in basso nella cornice con enormi quantità di aria in testa.

La sua figura, almeno nella nostra lettura, può essere posta in relazione con personaggi reali quali Chelsea Manning<sup>33</sup>, Edward Snowden<sup>34</sup>, Aron Swartz<sup>35</sup> e Julian Assange<sup>36</sup>.

Per Elliot la tecnologia è ormai divenuta una protesi talmente estesa che non è più percepita/percepibile come tale: più che estendere/ci crea un mondo nuovo intorno. Mediante essa si spostano al di fuori non soltanto parti materiali e fisiche del corpo ma anche parti crescenti di funzioni intellettuali, con il risultato di creare un ambiente *iperconnesso e informazionale*<sup>37</sup>. Una dimensione ibrida che Luciano Floridi definisce con il termine di *Onlife*<sup>38</sup>, dove non c'è separazione tra *l'essere online* e *l'essere offline*, tra analogico e digitale, tra automatico e manuale e dove la sfida più importante è ri-pensare chi siamo.

Da questa prospettiva, in *Mr. Robot* la tecnologia diviene il collante della narrazione. Il suo ruolo è centrale (o meglio al centro) e la funzione è quella di creare relazioni, connessioni, di ri-mediare<sup>39</sup> e di mettere in movimento. Attraverso la tecnologia Elliot mette in atto

<sup>33</sup> Ex militare statunitense accusato di aver divulgato a WikiLeaks informazioni riservate riguardanti le operazioni militari in Iraq.

<sup>34</sup> Ex tecnico informatico della CIA noto per aver rivelato pubblicamente dettagli di diversi programmi top-secret di sorveglianza di massa del governo statunitense e britannico.

<sup>35</sup> Un brillante e talentuoso attivista e programmatore americano, trovato impiccato nel suo appartamento di New York nel gennaio del 2013 a 26 anni, dopo essere stato accusato di violazione del copyright per aver distribuito liberamente in rete milioni di articoli scientifici scaricati al MIT. Tra gli amici che lo hanno elogiato si annoverano personaggi del calibro di Lawrence Lessig (inventore dei Creative Commons) e Tim Berners-Lee (il padre del World Wide Web).

<sup>36</sup> Giornalista australiano e cofondatore del sito WikiLeaks.

<sup>37</sup> Un tema quanto mai affascinante per la Pedagogia, per le sfide che pone attraverso il virtuale e la realtà aumentata. Si vedano ad esempio: P. Ferri, S. Moriggi, *Destrutturare l'aula, ma con metodo: spazi e orizzonti epistemologici per una didattica aumentata dalle tecnologie*, in "Educational Cultural and Psychological Studies", 13, 2016, pp. 143-160; G. Arduini, *La realtà aumentata e nuove prospettive educative*, in "Education Science & Society", 2, 2012, pp. 209-2016; il numero monografico *Didattica nella realtà virtuale e nella realtà aumentata*, in "Bricks", 7, 1, 2017 ([http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/BRICKS\\_1\\_2017.pdf](http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/BRICKS_1_2017.pdf)); il numero monografico *Robotics, AR, virtual worlds, to support cognitive development, learning outcomes, social interaction, and inclusion*, in "Form@re", 19, 1, 2019 (<https://oaj.fupress.net/index.php/formare/issue/view/313>).

<sup>38</sup> L. Floridi, *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*, Cham, Springer Open, 2014.

<sup>39</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli, B. Gennaro, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002.

un'azione di semantizzazione, ovvero dare senso e significato alle cose. Un modo di pensare alla tecnologia come opportunità e non come rischio; oltre i riduzionismi e i determinismi; come soggetto interno al sistema uomo-macchina-ambiente<sup>40</sup>.

Si potrebbe affermare che la narrazione di *Mr. Robot* rappresenta, secondo la definizione di Joël De Rosnay, un *cybionte*<sup>41</sup>, un organismo ibrido biologico e informatico insieme, un mix tra biologia e cibernetica, un organismo planetario costituito da uomini, città, centri informatici, computer e macchine.

Un'alterità (futura?) che genera antinomie che ci vedono sempre più coinvolti (non solo come spettatori): fascinazione/apprensione, desiderio/repulsione, incorporamento/estraneazione. Una interessante metafora del nostro tempo.

#### 4. Conclusioni (approssimative, per approssimarsi a un'apertura)

Il presente contributo si colloca in linea di continuità con alcuni nostri lavori precedenti<sup>42</sup>, tutti finalizzati ad analizzare la rappresentazione sociale della diversità/alterità/disabilità all'interno delle produzioni medialità (cinematografiche o televisive).

In modo particolare abbiamo qui voluto focalizzare l'attenzione su due produzioni seriali per la televisione considerando questa nuova modalità narrativa piuttosto interessante nella sua innovativa modalità di raccontare storie e, soprattutto, perché stanno avendo un'ampia diffusione nel circuito mainstream<sup>43</sup>.

<sup>40</sup> P. C. Rivoltella, P. G. Rossi. *Il corpo e la macchina. Tecnologia, cultura, educazione*, Brescia, Scholè, 2019; U. Zona, M. De Castro, *Edusfera. Processi di apprendimento e macchine culturali nell'era social*, Lecce, PensaMultimedia, 2020.

<sup>41</sup> J. De Rosnay, *The symbiotic man: A new understanding of the organization of life and a vision of the future*, New York, McGraw-Hill, 2000.

<sup>42</sup> F. Bocci, G. Bonavolontà, *Artigiani di immagini in movimento. Narrare l'inclusione con i film di montaggio all'interno del paradigma digitale*, in "Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche", 1, 2, 2013, pp. 1-19; F. Bocci, V. Domenici, *La rappresentazione complessa della disabilità nel cinema contemporaneo. Analisi de Le Scaphandre et le Papillon di Julian Schnabel*, in "Ricerche Pedagogiche", 187, 2013, pp. 17-24; F. Bocci, *Rappresentazioni cinematografiche della disabilità e Pedagogia Speciale*. cit.; F. Bocci, V. Domenici, *La diversità nelle narrazioni seriali contemporanee. Un'analisi critica dei processi di incorporazione e immunizzazione*, in "Italian Journal of Special Education for Inclusion", VII, 2, 2019, pp. 416-429.

<sup>43</sup> J. Mittel, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minum Fax, 2017; V. Mallamaci, *TV di serie. Analisi delle pratiche e dei temi che*

Per quel che ci riguarda è interessante rivolgere l'attenzione ai prodotti per il mercato non di nicchia, poiché lo scopo delle nostre riflessioni è indirizzato ad analizzare come i diversi amplificatori culturali *di massa* acquisiscono, elaborano e rimandano l'immagine dell'altro (disabile/diverso).

In tal senso assistiamo oggi a una duplice tensione in queste produzioni. Da un lato si sta delineando (si è ormai delineata) una sorta di *sdoganamento* della presenza dell'alterità nelle narrazioni cinematografiche e soprattutto televisive (non solo) seriali che se per un verso appare come una conquista culturale, per un altro determinano anche – mediante meccanismi di incorporazione – una attenuazione del portato sovversivo della diversità<sup>44</sup>.

Dall'altro lato, come abbiamo cercato di porre in evidenza nel presente lavoro, in questo tipo di produzioni permangono aspetti di estraneità/estraneazione assegnati ad alcuni personaggi che hanno la funzione, nell'economia della vicenda narrata, di inquietare e perturbare.

A nostro avviso sono queste due facce della medesima medaglia. Se è vero che l'altro, il diverso, il disabile, è da sempre posto/situato in una posizione di ambiguità, quale soggetto sociale che suscita al tempo stesso fascinazione/repulsione, identificazione (*alter*)/estraneazione (*alius*), è altrettanto vero che mediante l'azione di collocarlo ora come figura estranea ora come figura amichevole-familiare, si attua una forma di contenimento di qualcosa che altrimenti sfuggirebbe a qualsiasi classificazione.

Ri-porre la figura che genera inquietudine (ma che è comunque funzionale a un certo tipo di rappresentazione del palinsesto socioculturale) in uno sfondo più accessibile è un dispositivo che il sistema agisce per immunizzarsi da qualsiasi spinta reale al cambiamento. Da questo punto di vista, la riduzione dell'ansia sociale che si palesa quando l'*altro* si avvicina troppo è, del resto, un *Leitmotiv* piuttosto noto nella comunicazione sociale del nostro tempo.

Allo stesso tempo, però, in questo tentativo di mantenere inalterato lo sfondo problematico della questione (senza appunto ridurlo/a a facili schematismi, ovvero ai tipici meccanismi di inclusione/esclusione) non si deve correre il rischio di dimenticare che l'essere umano – al di

*hanno cambiato il medium*, Roma, Viola Editore, 2018; P. Brembilla, *It's all connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, FrancoAngeli, 2018.

<sup>44</sup> F. Bocci, V. Domenici, *La diversità nelle narrazioni seriali contemporanee...*, cit.

là delle facili retoriche – è, nella sua originarietà, espressione di infinite espressioni possibili, e che l'azione pedagogica che dovrebbe sempre essere tenuta presente (e da conto) concerne l'educare al *riconoscimento infinito dell'altro*<sup>45</sup>, ossia educare a ciò che di più prezioso abbiamo al Mondo: la varietà delle esistenze, l'imperfezione<sup>46</sup> e l'incompiutezza<sup>47</sup> che accompagnano l'andare e il divenire dell'umano.

Temi questi sui quali si può e si deve (incessantemente) continuare a ragionare, anche a partire da manufatti culturali di matrice popolare quali quelli oggetto di questo nostro contributo.

<sup>45</sup> S. Regazzoni, *Harry Potter e la filosofia*, Genova, il Melangolo, 2008; F. Bocci, *Harry Potter. Identità e giustizia nel riconoscimento dell'altro*, in D. Iannotta, G. Martini (a cura di), *Strade del narrare. La costruzione dell'identità*, Cantalupa (To), Effatà Editrice, 2012. E, naturalmente, U. Eco, *Cinque scritti morali*, Milano, Bompiani, 1997.

<sup>46</sup> T. Pievani, *Imperfezione. Una storia naturale*, Milano, Raffaello Cortina, 2019.

<sup>47</sup> G. Lapassade, *Il mito dell'adulto*, Bologna, Guaraldi, 1971.