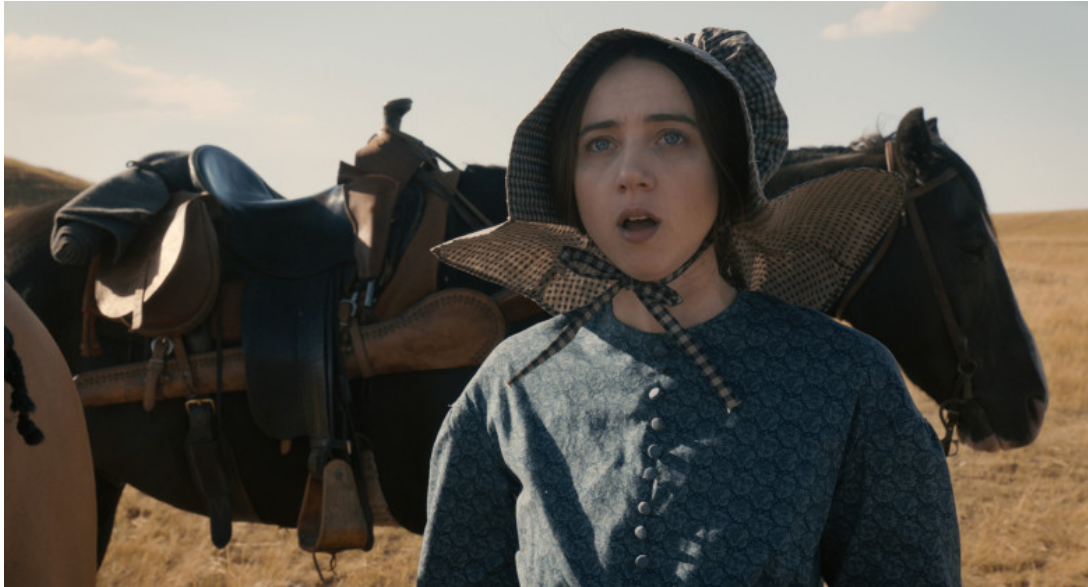


NON PER CASO



MASSIMILIANO SPANU

In *Les Mystères du Château du Dé* (1929) di Man Ray (o nei versi di Stéphane Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*) il lancio dei dadi non risolve la dimensione del fortuito: anzi, al cinema, nella *Villa Noailles* di Robert Mallet-Stevens a Hyères, e nella vita in genere, questa è (e dovrebbe continuare ad essere) una costante specifica della dimensione dell'esistenza. Quella, appunto, che presiede ai destini tutti dell'umano, d'una casualità che si fa simbolo e metafisica nell'opera dell'ingegno estetico: ad esempio, nel meraviglioso *Au hasard Balthazar* di Robert Bresson, ove incertezza, superficialità, nequizia giocano tutte a danno del povero asino Balthazar, sacrificato all'insensibilità dei più.

Nel film di Bresson il Fato narrato è infine riconosciuto come Predestinazione. Si tratta, infatti, del Caso fatto accadimento, evento nell'indifferenza all'altrui sofferenza che l'animale espierà in una parabola degna d'Apuleio, come scriveva Sergio Arecco. Ma quella del **Balthazar** di Bresson è anche una predestinazione d'Amore, simbolica, cristologica: Balthazar è il nome del Re Magio Baldassarre nella sua variante francese. È il nome del re messianico che si dice discendente di Giuda, colui che sarebbe dovuto venire a liberare Israele; è altresì l'animale più umile che porta il Cristo Re, mentre questi entra trionfante nella città di Gerusalemme; ed è

quello che assiste il Salvatore sin da piccino, nella mangiatoia della grotta di Betlemme.

Quindi, è predestinazione necessaria e narrativamente fissata, assoluta: perché l'animale è certo la vittima delle malvagità umane, ma è anche il testimone dell'irrimediabilità del Male del mondo, il soggetto senziente dell'immedesimazione, dell'emozione dello sguardo proiettivo di chi giudica, ovvero un vettore empatico dello stesso spettatore.

Bresson si definiva un *metteur en ordre* più che un *metteur en scène*, e con i frammenti di realtà giustapposti nelle inquadrature di *Au hasard Balthazar* metteva in opera la propria dimensione filosofica giansenista, che tradotta al cinema si faceva cristallina scrittura di sobrietà, netta forma anti-spettacolare. Una forma che *per sottrazione* assumeva - prima ancora della continuità narrativa dei fatti, con i suoi meccanismi - la predominanza complessiva *della Realtà* (seppure, appunto, in ordine scritturale). Dunque, una modalità che sovrintendeva certamente al processo creativo complessivo, atta all'elevazione dell'umano almeno nel perimetro stringente di un **"immanenza della predestinazione"** (lo ricordava Tonino De Pace su «Sentieri Selvaggi»).¹ Il soggetto di un film è quasi sempre un pretesto - dichiarava Bresson - mentre è la forma, molto più che il contenuto, a colpire lo spettatore, a elevarne la sensibilità.

Dunque, a insegnargli l'umanità, la compassione, la fratellanza. Il film di Bresson (del 1966) sembrava allora ben inaugurare il superamento della visione animistica dettata dal Jacques Monod de *Il caso e la necessità* (del 1970), dove nei viventi tutti è verificabile la discendenza in ordine a **tre modalità evolutive** comuni che guidano la più aleatoria e sorda delle predestinazioni: la *teleonomia*, la *morfogenesi autonoma* (le forme assunte dal vivente dipendono dallo sviluppo dei suoi processi interni ed autonomi e non da interventi "esterni") e *l'invarianza riproduttiva* (cioè ogni vivente riproduce un essere uguale a se stesso, conservando quanto in esso è stato scritto dal suo patrimonio genetico e dalla sua storia). Scriveva Monod in *La Nouvelle alliance*: "Il caso strappa il vivente dall'ordine inanimato della natura, come se la morte gli concedesse una dilazione, collocandolo però al margine di un universo di cui non costituisce che un'arbitraria particolarità". Balthazar finiva, è noto, al circo, alla fiera e all'asta, alla mola, piagato e non curato, per tornar ad essere libero solo al pascolo, quando infine moriva: in un film dove recitava **Pierre Klossowski**, fratello di Balthus, il cui nome era appunto Balthazar, l'asino è davvero l'animale d'un Calvario cui non è possibile sfuggire, irrespingibile, cioè quello della vicenda umana.

¹ *Au hasard Balthazar*, 2 maggio 2016.

Il cinema, poi, allestisce diverse tipologie di mondi diegetici connessi al Caso, alla fatalità. Secondo Ruth Perlmutter² possiamo verificare facilmente l'esistenza di:

mondi risultanti dalle cosiddette “*patchwork narratives*”: ove “non c'è un plot centrale”, un disegno apparentemente sovrastante, e non ci appare un solo “single-line character”.

Non vi esiste allora un personaggio-cometa, univoco e trainante, che attraversi gli eventi nella loro complessità alla maniera classica e *straight* (ad esempio l'Alvin Straight, *nomen omen*, di David Lynch) ma solamente storie che si relazionano l'una all'altra attraverso fatti che convocano diversi personaggi, affiancati eppure di diversa tensione (che sembra apparentemente dettata dalla natura, dal carattere, dal destino, dalla predestinazione e dalle biografie, appunto dal caso e dalla necessità).

E poi, invece, personaggi ricondotti a una logica sineddottica, all'essere parte di un Tutto superiore, logico-razionale o temporale che li comprenda e che in essi si esemplifichi e palesi. Questa logica li porta nelle loro casualità e gettatezze a completarsi funzionalmente: sono messi in intreccio, in testo, in *textura*. In realtà, ecco che l'apparente disseminazione e casualità che si cela in questo tipo di universo diegetico nasconde, ancora una volta, un'attenzione precipua, forte, all'organizzazione della narrazione, alla trama del suo tessuto (si pensi, per tutti, a certi autori di primo acchito insospettabili come Tarantino, Wayne Wang e Paul Auster);

ci sono poi i mondi inaugurati da un bivio, come in “Il giardino dei sentieri che si biforcano”, ove Borges immagina una serie di tempi che coesistono in modo impossibile. “*Thus, a virtual reality is built of alternative possibilities*”, scrive Perlmutter. La coesistenza delle dimensioni è quella di molti capolavori distopici della fantascienza appena passata, da *Matrix* a *L'Esercito delle 12 scimmie*; ma anche del successo di pubblico (per certi versi, di critica) dell'ultimo prodotto Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch*, un film (parzialmente) interattivo.

Anche in Black Mirror: Bandersnatch il caso costruito dallo spettatore con le sue opzioni è infine riconoscibile come controllo che sovrasta storia e spettatore, quasi la predestinazione dettata dal Capitale nella sua dimensione tecnologica.

La struttura diegetica dell'episodio s'innesta sul plot di vita di Stefan Butler, un ragazzo disagiato e in conflitto col padre che nello sviluppare un videogioco stile **Spectrum 48K**, negli anni Ottanta, si trova all'interno d'un percorso fattuale-eventuale determinato più o meno da scelte *unipuntuali* dettate dallo spettatore della sua stessa storia. Queste, però, influenzeranno *sia l'esperienza fruitiva dello spettatore, sia la vita di Stefan all'interno dell'universo narrativo predisposto da quelle scelte.*

² MULTIPLE STRANDS AND POSSIBLE WORLDS, Canadian Journal of Film Studies (ARCHIVE), Vol. 11, Fasc. 2, (Fall 2002): 44-61.

L'intera vicenda, in realtà, sembrerebbe esser pensata per tematizzare il *Controllo*. Un controllo pressoché assoluto che si concretizza, appunto, nell'apparente indisponibilità d'un qualche, pur presupposto libero arbitrio, quand'anche esercitato dallo spettatore *per* il suo personaggio.

Non si tratta infatti di un controllo della linea temporale complessiva connessa ai protagonisti, poiché le scelte dello spettatore agiscono proprio sul limitato proseguito delle altre scene e delle vicende successive, come sembra spiegare **Colin Ritman**, l'altro programmatore Tuckersoft del film. Le scelte spettatoriali, invece, sono riconducibili a logiche ben più ampie, di diversa natura. In realtà il gioco d'immedesimazioni e proiezioni sul personaggio di Stefan, che può essere protagonista o burattino nelle mani del fruitore/*prosumer*, è a sua volta assoggettabile a una serie di dinamiche intertestuali, tecniche e narrative, che ci consentono d'ipotizzare la reale essenza del dispositivo finzionale in *ben altro dalla casualità*. Tale **dispositivo** (lo si consideri proprio in accezione foucaultiana) è capace di comprendere, d'indirizzare e gestire le nostre scelte al punto da palesarsi in quanto vero, concreto, complessivo gestore da noi indipendente, a noi esterno: come la stessa Netflix, che si palesa in *Bandersnatch* come brand e industria dello spettacolo (e della Realtà pur all'interno della narrazione), in quella che è quasi un'epitome dell'immagine ai tempi nostri, quelli del marketing digitale.

Bandersnatch infatti è un *testo streaming* erogato con modalità simili al *video-on-demand*. Lo si potrebbe immaginare come un grafo apparentemente *stocastico*, con vari spezzoni del film, più *clip* (non come un unico testo audiovisivo) accessibili dallo spettatore attraverso l'esercizio di un'opzione segnalata a schermo ed eseguita di volta in volta con un piccolo ritardo (un paio di secondi dopo la selezione da parte dell'utente, in modo che il software abbia il tempo di pre-caricare i primi secondi della clip successiva), ad ottenere infine un *matching* perfetto tra le due parti, senza scarti. Si percorrono diegeticamente i vari spezzoni del film, i vari *loop*, i vari snodi narrativi previsti dallo script (preparato su **Twice**), e il grafo sembrerebbe stocastico proprio per il fatto che si possa presupporre l'assegnazione di una certa probabilità, anche diversa dal 50%, alla scelta spettatoriale di un ramo della sinossi invece che dell'altro. Tuttavia, sulla scelta esperita di volta in volta in *Bandersnatch* sono possibili delle considerazioni probabilistiche solo elementari: ad esempio quelle che ineriscono un determinato tragitto nella sua complessità, per arrivare ad un certo traguardo. Un eventuale grafo stocastico di *Bandersnatch* consentirebbe semplicemente, almeno a prima occhiata, delle valutazioni basilari sulla durata del film (*Bandersnatch* dura, a seconda delle opzioni narrative selezionate, dai 90 minuti alle due ore e mezza circa). La prima scelta spettatoriale e interattiva, invece, ci sorprende e ci interroga, riguardando una scelta per la colazione da somministrare al personaggio di Stefan: **Sugar Puffs** o **Frostis**? Una scelta di nessuna rilevanza, ovviamente, ma che ammicca da un lato alle più diffuse strategie di *product placement*, a quelle di rilevazione sul consumatore (cui siamo continuamente

assoggettati, anche inconsapevolmente: che Netflix quindi potrebbe ipoteticamente usare, e rivendersi); dall'altro, ancora una volta, un'assunzione d'informazioni sul proprio fruitore che opera la scelta, a ricadere infine nella prima casistica. Il che, nella fascia spettatoriale targetizzata per la fruizione ipotizzata per *Bandersnatch*, corrisponde proprio, e a grandi linee, a ciò che ci si aspetta dai consumatori dei prodotti in questione (di cui è a disposizione, ovviamente, una pletora di dati pre-acquisiti nella navigazione su web, nel *downloading*, con i *profiling* o le ricerche di settore), che quindi si riflette sui contenuti, gli orientamenti ideologici e immaginifici, anche degli episodi successivi, delle serie e dei film in arrivo.

Ora, ci si dovrebbe chiedere: ma tv e cinema che rispecchino perfettamente il gusto del proprio pubblico hanno altro significato dalla perpetuazione dello stesso sistema immaginifico e consumistico che rappresentano, in un'ottica perfettamente funzionale e sistemica? A proposito della realizzazione di *Bandersnatch* Netflix ci dice, dunque, cose molto importanti. Ad esempio, che ha creato dei software-tool adeguati che consentissero di gestire il controllo sulla sceneggiatura a bivio al fine di ottenere un feedback immediato sulle possibili, numerosissime varianti narrative derivanti dal totale di oltre 250 videoclip, con la gestione palese e premiante di *easter egg*, cioè delle sorprese "celate" per gli spettatori/navigatori più esperti: il che si risolve non solo nei cinque finali dichiarati, ma in una dozzina di finali vari almeno. La musica stessa, la colonna sonora e scelta a corredo delle immagini, sembra confermare il *mood* esplorativo del regista David Slade: "**Phaedra**" dei **Tangerine Dream** - mia scelta personale, un disco del 1974, quindi ipoteticamente rivolto ad un fruitore di almeno 40-50 anni - corrisponde pari pari all'altra scelta possibile, "**The Bermuda Triangle**" (1979) del giapponese **Isao Tomita**. Quindi a tutta una serie di obbligate e predeterminate esigenze, d'aspettative, di desideri, prodotti, modalità, immaginari, narrazioni spettatoriali che un cinquantenne fisiologicamente o naturalmente incarna, che si riverberano sul rinnovato consumo di altri testi, musiche, film citati (e per verificarlo si legga tra i commenti su Youtube al lavoro di Tomita).

Cosa si farà di questi dati? È pensabile che i dati tutti rientrino a far parte d'una *strategia ex ante* per la quale si possano distinguere proficuamente, ad esempio, diversi tipi di fruitori - più o meno scolarizzati, più o meno di massa, più o meno avvezzi alla frequentazione d'una psicologa, più o meno consapevoli nell'utilizzo di stupefacenti, più o meno ideologizzati, ecc.?

Ecco allora che *Bandersnatch* sussume, fa propria anche la logica dei plot *side-by-side* che Ruth Perlmutter apparentava a quella dei "tandem films" in quanto "*hybrid of the multiple ending film, in that they are two films by the same maker, where the second refashions the first. In Smoking/No Smoking, two actors play many roles in a series of alternative scenarios. In Son nom de Venise dans Calcutta desert (1976), Marguerite Duras constructs a totally different locale and image track but uses the same soundtrack as her previous film, India Song, thus evoking the traumatic events*

and endless reflexivity of the earlier work.” In realtà non si tratta più di vicende legate a un testo, ma di aperture a infinite testualità e disponibilità. Se in molti film di **Kieslowski** (o di **De Palma**, o di **Hitchcock**, di **Lynch**) assistiamo a vite molteplici, doppie, replicate, ben presentate e riassunte in un film, l’arbitrio e il destino assumono sempre, distaccatamente, un certo peso narrativo. Talmente rilevante che suona infine a monito, per una poetica e per un atteggiamento esistenziale: ad esempio, in *Non avrai altro Dio all’infuori di me*, film d’apertura di *Decalog*, Krzysztof è un fisico e professore universitario che cresce da solo il proprio figlio Paweł.

Krzysztof crede a due cose: le scienze esatte e l’informatica, cioè il computer, attraverso cui valutare e trasmettere, mettere a sistema o ad algoritmo la realtà, la Verità. Non esiste Dio o trascendenza, per lui: eppure, l’errore fatale nel posizionamento d’una virgola nei calcoli dello spessore del ghiaccio avrà conseguenze devastanti per la vita sua e di suo figlio.

Ecco, nella produzione narrativa audiovisiva degli ultimi anni sembra reiterarsi un messaggio sconcertante d’una sovra-organizzazione scritturale ad uso e immagine degli universi narrativi, delle esistenze. Come da manuale, come per il fenomeno dell’illusione del controllo o del bias ottimistico, i giocatori che al tavolo dei dadi gettano i dadi “più forte”, con impegno e speranza rafforzata, non ottengono necessariamente l’esito sperato.

Se tutto è predefinito e organizzato, la pur perfetta replica all’assalto indiano da parte del vecchio, esperto pistolero che vuole difendere la fanciulla dagli indiani in *The Ballad of Buster Scruggs* non può non fare i conti ultimi con la paura della stessa ragazza, che si uccide a prevenire il peggio fantasmaticizzato. In *Magnolia* (1999) di **Paul Thomas Anderson**, i piani d’amore, di vita, di vendetta sono tutti travolti: il bubbone dei risentimenti, della frustrazione e del desiderio di rivalsa, degli infingimenti, delle passioni celate, esplode in una delle più incredibili pagine del cinema contemporaneo: e piovono rane dal cielo, il che accompagna l’improvvisa liberazione emotiva e psicoanalitica delle emozioni, delle abreazioni dei suoi personaggi. Con loro, dello spettatore.

Sappiamo che la stessa Netflix è già oggi imprevedibilmente chiamata in causa per *Bandersnatch* dall’editore per l’infanzia **Choosco**: si afferma siano andati violati i diritti sui libri della serie “Scegli la tua avventura” (265 milioni di copie vendute nel mondo). Allo scegliere, al *to choose*, infine, rimane poco spazio: più che Caso o fatalità, è questione di necessità, di calcolo e sfruttamento di diritti. Nella fenomenologia estetica la gabbia esistenziale è in essere come nella Realtà: non ammette pertugi, se non per casi isolati, per illusorie e solo momentanee fughe sperimentali e performative, di negazione sistemica. Penso a certo cinema punk, ma questo è altro Caso.