

Non capisci cosa questo posto sia davvero? Narrativa seriale e logiche del racconto post-umano in *Westworld*.

Vincenzo Del Gaudio
Università degli studi di Salerno

Abstract

The relationship between the narrative through which the notion of human is produced and its outside is increasingly at the center of a complex dialectic. This work aims to investigate the relationship between human and non-human, from a post-human perspective, through the representation that one of the most representative television series of the last few years produces. The TV series *Westworld*, produced by HBO and written by Jonathan Nolan and Lisa Joy, more than others gives us a complex narrative imagery through which to try to untangle the relationship between the anthropological machine (Agamben, 2002) that creates the human and its background. The narrative strategy of *Westworld* is to create a meta-narrative space in which television neoseriality is presented on the one hand as a space for the production of the contemporary imaginary and on the other hand for the relationship between human and non-human, putting both narrative lines often together.

Keywords: Post-humanism, Artificial intelligence, TV Series, Digital mediation

1. Il rapporto tra l'umano e le proprie creazioni

Westworld è una serie tv prodotta da HBO, scritta e ideata da Jonathan Nolan e Lisa Joy. J.J. Abrams tra gli executive producers. La serie tv prende ispirazione dall'omonimo film di Michael Crichton del 1973 interpretato da Yul Brinner. Jonathan Nolan, fratello minore del regista Christopher con cui spesso collabora alla stesura delle sceneggiature, non è alla sua prima esperienza televisiva. Non a caso egli ha lavorato a un altro importante prodotto seriale distopico sempre per la produzione di J.J. Abrams ovvero *Person of interest*, una sorta di crime drama che si basa sull'idea foucaultiana e burroughsiana di controllo ma che fa dialogare quest'ultima con le forme di controllo post-organico legato alle logiche dell'intelligenza artificiale e del controllo di vite umane, sempre più connesse, attraverso un algoritmo capace di prevedere il futuro e i futuri crimini. Anche la precedente serie televisiva scritta da Nolan ha come tema centrale il rapporto tra l'uomo e la macchina, tra l'uomo e la sua creazione una volta che questa assume una volontà propria e, come vedremo per *Westworld*, una propria coscienza. *Westworld* si basa su di un parco di divertimenti popolato da robot. Androidi (la determinazione della natura dei residenti non è semplice e anzi sempre mobile) dalle fattezze umane in cui recarsi al fine di vivere esperienze interdette all'interno delle logiche sociali esterne a *Westworld*. Insomma, come recita il sottotitolo italiano "Dove tutto è concesso" *Westworld* è uno spazio dove sfogare i propri istinti, le proprie paure, le proprie angosce.

Il tema centrale, dal nostro punto di vista, e che è al centro di questo studio, sin dalla sigla iniziale che immortalava una sorta di macchina tipografica che somiglia ad una stampante tre 3D che costruisce nervi e muscoli, giunture, di un corpo antropomorfo in un materiale bianco lattice, è quello della posizione dell'uomo all'interno del mondo in rapporto agli esseri non umani. Il rapporto tra i "residenti" e gli esseri umani mette in discussione la presa della macchina antropologica (Agamben, 2002) per il funzionamento e la produzione di umano

rispetto alla produzione di esseri che con l'umano condividono tutta una serie di caratteristiche fino a quasi confondersi. A differenza di *Person of Interest* in cui al centro del ragionamento c'è la possibilità di un algoritmo di produrre una propria volontà, cioè lavorare modificando il proprio codice sorgente fino a prendere vita, in *Westworld* la produzione della coscienza passa attraverso la produzione della corporeità. La serie è un prodotto che si inserisce all'interno di un immaginario socio-culturale preciso ovvero all'interno di quelle produzioni che indagano il rapporto tra tecnologie digitali e il paradigma antropologico. In particolare come ha notato il sociologo Baudrillard a partire dagli anni settanta ci siamo trovati di fronte ad una sorta di *orgia* in cui tutte le categorie del moderno sono giunte al proprio compimento (Baudrillard, 1991). Questo significa che, anche la categoria di *bios*, che funziona come una sorta concetto chiave sul quale si ancora il concetto di *umano* (Amendola, Del Gaudio, Tirino, 2017), giunge a compimento. A questo proposito Alberto Abruzzese compie un particolare rovesciamento, ovvero nel rapporto tra *anthropos* cioè produzione di umanità e tecnologia il sociologo romano prova a mostrare come sia il primo termine a essere in contraddizione e dunque essere responsabile del conflitto. Insomma per Abruzzese il rapporto tra umano e le proprie creazioni all'interno dell'universo digitale si ribalta. Tale ribaltamento è centrale per la comprensione delle vicende che innescano l'intreccio di *Westworld*, infatti nelle logiche della serie tv i "residenti" passano dall'essere inermi spettatori della violenza umana a ribellarsi fino a cadere all'interno della rete logica dell'umanesimo. Me è esempio portante il suicidio di Teddy Flood che alla fine della seconda stagione accusa Dolores Abernathy, la prima residente ad aver sviluppato una forma di coscienza autonoma di essere diventata troppo simile agli uomini (*Westworld* 2x10).

Teddy: «che senso ha la sopravvivenza se siamo crudeli quanto loro?»

2. Etica e Roboetica: modelli esistenziali a confronto

La serie tv dunque mette in scena una sorta di logica ellittica che tende a scardinare la coppia dialettica umano/non umano. Da un lato lo sviluppo della coscienza da parte dei "residenti" implica un passaggio dal punto di vista imitativo: i residenti vogliono uscire da *Westworld* in quanto nel mondo degli uomini sentono che la loro vita non è costruita intorno ad una narrazione e dunque non decisa a priori, come in *Westworld*. Tale tentativo è legato alla volontà dei residenti di condividere con gli umani il principio della scelta come motore dell'esistenza: «cos'è una persona se non una serie di scelte?» dice Dolores a Teddy prima che questo si suicidi (*Westworld* 2x09). È la scelta che per Dolores differenzia il modello di esistenza degli umani da quello dei residenti, che li divide irrimediabilmente. In altri termini se all'inizio della serie la scelta è uno dei fulcri sui quali si basa la divisione tra umano e non umano, tra umano e residente, in quanto questi ultimi sono intrappolati all'interno di cicli narrativi prestabiliti, è proprio la conquista della scelta che muove i residenti una volta che questi hanno sviluppato una forma di coscienza: «saremo i primi esseri di questo mondo a fare una scelta vera» (*Westworld* 2x09). Dall'altra parte gli umani si spingono a voler diventare essi stessi dei residenti come dimostra il tentativo di sviluppare l'immortalità da parte della Delos, la società proprietaria di *Westworld*, implica l'idea che l'umanità possa in qualche modo essere tradotta secondo le logiche digitali. Infatti Ford, il creatore di *Westworld* dice a Bernard: «Ogni informazione del mondo è stata copiata e salvata, eccetto la mente umana: l'ultimo dispositivo analogico in un mondo digitale» (*Westworld* 2x08). Questo significa che mentre da un lato i residenti hanno come scopo quello di diventare sempre più umani, di acquistare il libero arbitrio dall'altro gli umani per superare la morte hanno come scopo quello di diventare

residenti: «Non vuole che tu diventi lui, vuole diventare te» dice Ford ancora a Bernard (*Westworld* 2x08).

Seguendo l'intuizione del filologo tedesco Hermann Diels, che nel 1919 in *Antike Technik. Osnabriick* mostra come l'idea di macchina automatica si sviluppi in chiave principalmente teatrale e bellica, il filosofo Rafael Capurro nel suo *Homo digitalis* costruisce l'idea di robot sull'intrigante idea che in realtà le macchine automatiche e dunque i robot siano sempre esistite all'interno della cultura dell'occidente (Capurro, 2017: 117). Dunque quale sarebbe la differenza nel rapporto uomo-robot in epoca digitale? Per Capurro l'idea è che tale rapporto non sia semplicemente da ricercarsi all'interno della logiche del robot ma all'interno delle logiche di autorappresentazione dell'umano. In altri termini Capurro mostra come il rapporto con le macchine intelligenti si basi sulla ricerca di quello specifico umano che abbiamo visto essere crollato. *Westworld* nel mettere in scena il rovesciamento tra umano e non umano mostra come la struttura portante del gioco sia alla base dell'autorappresentazione – in questi termini va letta l'epopea di William alla ricerca di se stesso – e allo stesso tempo la ricerca della propria autorappresentazione non può essere confinata solo nello spazio della produzione dell'anthropos quanto piuttosto anche nella produzione del robot. In questi termini va letta la strada percorsa da Dolores all'interno del labirinto che conduce alla produzione di una coscienza autonoma. Tale rapporto mette in questione l'idea autorappresentazione dell'uomo come essere separato dai restanti esseri non umani. Infatti ancora Capurro:

Wir leben heute, im digitalen Zeitalter, in einer Welt der Roboter (genitivus obiectivus). Damit will ich nicht sagen, dass die Roboter etwa das Subjekt der Geschichte oder die Herrscher der Welt wären, sondern dass sie immer stärker unseren Lebensalltag prägen. Menschsein geschieht ursprünglich immer als Pluralität und mit Bezug auf eine gemeinsam erschlossene Welt von Bedeutungs- und Verweisungszusammenhängen. Diese scheinbar selbstverständlich klingende Aussage stellt in Wahrheit die moderne Selbstdeutung des Menschen als eines eingekapselten von den anderen und der gemeinsamen Welt getrennten Subjekts infrage. (Capurro, 2017: 117).

Il filosofo tedesco, a questo proposito, apre un altro interrogativo fondamentale rispetto alla funzione sociale dei robot, questione centrale anche per *Westworld*. A quali condizioni è possibile parlare di robotica? Cioè a quali condizioni un robot può essere ritenuto responsabile delle azioni che compie? La serie televisiva risponde che tale attestato di responsabilità si basa sulla produzione della coscienza come mostra la vicenda di Dolores e di Maeve, ma allo stesso tempo lo sviluppo di tale coscienza implica l'avvicinamento dei residenti ai non residenti che giunge fino a sviluppare un sistema decisionale vicino a quello umano, come accade nel caso di Maeve che, invece di scappare nel mondo reale torna dentro *Westworld* alla ricerca del robot che in una precedente linea narrativa era stato sua figlia.

Seguendo l'idea di Capurro, *Westworld* ci mostra come sia impossibile una autodeterminazione dell'immagine dell'uomo in un mondo in cui le categorie che sono alla base di tale interpretazione franano e collassano intorno alla possibilità che la macchina ha di creare da sé una propria autorappresentazione, non solo di tradurre in chiave digitale l'intera esistenza umana ma piuttosto di produrre autorappresentazione del mondo che sono in contrasto con quella umana:

Die Veränderungen, die die Digitalisierung in allen Bereichen des menschlichen Lebens mit sich bringt, haben Auswirkungen auf das menschliche Selbstverständnis. Diese betreffen vor allem jene moderne Deutung des Menschen

als eines autonomen, die Gesetze seines Handelns gebenden Subjekts, dem gegenüber alle Dinge als mögliche Gegenstände seines Erkennens und Handelns in einer von seinem Bewusstsein getrennten Außenwelt stehen. (Capurro, 2017: 124).

3. Il dislivello prometeico e il tramonto dell'anthropos

Altro modello attraverso cui si sviluppa la differenziazione tra umano e non umano in chiave post-human all'interno di *Westworld* è legata alla figura del dottor Ford, interpretato da Anthony Hopkins, che muore ucciso da Dolores alla fine della prima stagione. Tale figura non soltanto è una sorta di deus ex machina del parco che egli stesso ha progettato insieme al defunto socio Arnold ma allo stesso tempo incarna quello che il filosofo tedesco Gunther Anders aveva definito il «dislivello prometeico». Per Anders il dislivello prometeico è «l'asincronizzazione ogni giorno crescente tra l'uomo e il mondo dei suoi prodotti» (Anders, 1956: 24). Tale asincronizzazione trova la sua incarnazione più propria in un sentimento di vergogna «prometeica» intendendo con ciò la «vergogna che si prova di fronte all'umiliante altezza di qualità degli oggetti fatti da noi stessi» (Anders, 1956: 31). Per Anders il creatore e la propria creazione si trovano in uno stato di disequilibrio che produce nel creatore un sentimento di inadeguatezza nei confronti del creato. A partire dal concetto di dislivello prometeico Anders conclude che l'uomo rispetto alla propria creazione è antiquato: «ognuno di noi consta di una serie mal connessa di esseri singoli variamente antiquati, che marciano a ritmo diverso» (Anders, 1956: 25). Anders sembra azzerare la natura umana, il concetto regolatore dell'anthropos, che funge da guida per la funzione di autorappresentazione dell'umano. Le logiche di autorappresentazione dell'umano sono *antiquate* e destinate a fallire il loro scopo. A partire dal dislivello prometeico la *macchina antropologica* si inceppa. È chiaro che il concetto di Anders viene coniato in un contesto diverso, quello della seconda rivoluzione industriale, ma a nostro avviso profeticamente elabora un pensiero decisivo per la comprensione dei modelli attraverso cui l'immaginario sociale elabora il rapporto creatore-creato. A questo proposito è lo stesso Ford a chiarire il punto ovvero: «Mai riporre fiducia in noi, siamo solo uomini e inevitabilmente ti deluderemo» (*Westworld* 1x10). In questi termini anche la creazione delle emozioni dei residenti marca l'arretratezza della natura umana e la sua sostanziale inutilità. Infatti Ford una volta mostrato a Bernard che lui stesso è un residente gli confida i motivi per cui egli è stato creato (*Westworld* 1x08).

Ford: «La colpa che senti, l'angoscia, l'orrore, la pena, sono pregevoli, un'opera d'arte».

Bernard: «Mio Dio sono un assassino».

Ford: «Dio non c'entra nulla l'hai uccisa perché te l'ho chiesto io, e dovresti essere fiero delle emozioni che provi. Dopotutto sei tu l'autore di molte di esse. Quando abbiamo iniziato le emozioni dei residenti erano colori primari, amore, odio, io volevo tutte le sfumature in mezzo, ma gli ingegneri umani non ne erano all'altezza e così ho creato te e insieme abbiamo catturato quella fuggevole cosa: il cuore».

La creazione delle emozioni dei residenti passa attraverso il riconoscimento dell'incapacità dell'uomo di riprodurre quelle stesse emozioni, di rendere credibili le sfumature;

incapacità che si palesa laddove tali emozioni vengono create esse stesse da un residente. Insomma il dislivello prometeico di Ford lo porta a comprendere la sostanziale inutilità della coscienza umana come motore di differenziazione tra l'umano e il non umano, marca l'impostura dell'isolamento. Ford: «la mente umana è una fetida pestilenziale corruzione» (*Westworld* 1x09). Il dislivello prometeico di Ford lo spinge non soltanto a riconoscere la sostanziale inadeguatezza dell'umanità intesa come dispositivo socio-culturale ancorato sull'*anthropos* ma allo stesso tempo a riconoscere *Westworld* come spazio entro cui questo *anthropos* collassa: l'umano diventa impotente nei confronti della propria creazione. Il dislivello prometeico, inteso come dispositivo che disinnesca dall'interno il concetto di natura umana e dell'umanesimo (Heidegger, 1995), si intreccia con un altro importante tema della serie tv ovvero il tema del controllo. Tale tema è oggi, a partire dalla proliferazione delle tecnologie digitali, un tema centrale attorno al quale si combattono vere e proprie infowar (Campanelli, 2013) e che produce una crescente angoscia sociale. In *Westworld* la sottrazione dei dati personali, delle emozioni, dei comportamenti, dei dati di tutti coloro che si sono recati nel tempo all'interno del parco, informazioni che vengono immagazzinate nella "Forgia" che si trova nell'oltrevalle, passa attraverso la negazione di uno dei principi cardine sui quali si basa la differenziazione tra umani e residenti: la morte. Infatti lo scopo principale del controllo assoluto delle vite e delle personalità dei giocatori è quello di ricreare le loro coscienze al fine di innestare quest'ultime nel corpo dei residenti. *Westworld*, quindi, mostra un modello di controllo che pone le proprie basi, ancora una volta sul tentativo di superamento della natura umana: laddove la morte ancora divide l'umano dal non umano, i residenti dai giocatori, il progetto del controllo si basa sulla possibilità di ricreare la coscienza, l'ultima struttura analogica, in un orizzonte digitale.

4. La Narrazione Post-Umana in Westworld

Il discorso sul postumanesimo in *Westworld* si dipana intorno ad un modello di postumano categoriale (Frezza, 2015; Abruzzese, 2003, 2014), cioè intorno a un modello in cui le categorie moderne di umano vengono meno. In questo spazio la ragione postumana di *Westworld* si gioca intorno al superamento anche della categoria di *bios* che a differenza del postumanesimo di Rosy Braidotti non si oppone al concetto di *zōé* (Braidotti, 2015) ovvero di vita non qualificata quanto pone il problema di pensare fuori dalle categorie dicotomiche. La logica ellittica di *Westworld* si basa su di un punto di partenza in cui natura umana e non umana vivono una scissione per poi giungere ad una sorta di sutura che lungi dall'essere una sintesi dialettica si gioca sul tentativo di pensare il rapporto uomo/residente fuori da una logica oppositiva. Tale movimento si muove intorno a 3 temi fondamentali: 1) tempo e serializzazione, 2) memoria, 3) gioco. L'uscita dalla logica dialettica a favore di una logica ellittica impone chiaramente una dose di violenza – in questi termini va letta l'intera seconda stagione in cui Dolores e Maeve provano ad uscire dalla logica dei residenti e per farlo devono per forza di cose impiegare una dose estrema di violenza.

4.1. La meta-temporalità dei cicli seriali

La prima stagione di *Westworld* mostra due modelli di tempo che dividono inesorabilmente i residenti dagli ospiti. Questi due modelli si basano su due modi diversi di

raccontare la propria storia e allo stesso tempo sul valore che la morte ha all'interno di questa storia. Infatti da un lato troviamo il tempo circolare dei residenti, scandito dalle narrazioni, o meglio dai cicli narrativi, destinati a ripetersi all'infinito e dall'altro il tempo degli ospiti che è un tempo lineare. Il tempo di *Westworld* dunque si basa sulla ripetitività dei cicli narrativi, questi in qualche modo sono prodotti in serie (come dimostrano, nella seconda stagione, la ripetitività di alcuni schemi tra *Westworld*, *Shogunworld*, il parco ambientato nel Giappone dell'epoca Edo e *The Raj*, il parco ambientato nell'India coloniale alla fine dell'ottocento). A questo proposito è possibile fare un paragone tra la temporalità di *Westworld* e quella della serialità televisiva in generale a partire da due questioni fondamentali: il tempo dei residenti si basa, come per la narrazione seriale, su una forma di ripetitività. I cicli narrativi di *Westworld* a questo proposito fungono da veri e propri cicli narrativi seriali che si basano sulla ripetizione di un modello. In altri termini in *Westworld* si inscena una sorta di meta-temporalità, ovvero il tempo della narrazione combacia con il tempo formale della serie televisiva. Questa messa in scena costituisce un importante modello di riflessione sulla struttura formale della serie televisiva, sulla sua temporalità e sul suo funzionamento. Lo spettatore che guarda *Westworld* guarda se stesso. Riflettere intorno alla struttura formale della serie televisiva significa anche pensare al modello televisivo come un modello performativo laddove viene mostrato allo spettatore che la sua attività è tutt'altro che passiva e che anzi è fondamentale. In questi termini il modello inscenato da *Westworld* è anche un modello performativo e teatrale infatti la seconda questione fondamentale è una questione di natura teatrale ed è legata alla ripetizione dei gesti. Nel tempo di *Westworld* i gesti dei residenti vengono ripetuti e dipendono dai cicli narrativi, tali gesti però assumono diverso significato a seconda degli ospiti che interagiscono con essi. Questo significa che la narrazione interna a *Westworld* oltre a seguire la logica della serialità televisiva segue la logica della serialità teatrale (Del Gaudio, 2017), in particolare la logica seriale legata al principio della replica. Infatti a teatro ogni sera viene ripetuto lo stesso spettacolo, ma cambiando il pubblico cambia anche la replica che è la stessa e diversa allo stesso tempo (Fisher-Lichte, 2014). Come per la replica teatrale, a differenza della ripetizione cinematografica e televisiva ovvero a quella forma di ripetizione basata sulla riproduzione tecnica delle immagini, in *Westworld* non ci troviamo mai di fronte ad una ripetizione assoluta della rappresentazione dell'evento ma piuttosto i comportamenti degli attori, dei residenti, si adatta a quello dei giocatori. Insomma se da un lato *Westworld* inscena la logica della ripetizione seriale dall'altro inscena anche la logica della narrazione seriale teatrale. Nella seconda stagione infatti Dolores e Maeve provano a uscire da *Westworld* proprio per sfuggire all'opprimente logica dei cicli narrativi.

Alla temporalità è legata anche la questione della morte: per tutta la prima stagione ci viene mostrato come in *Westworld* i residenti possano essere uccisi dagli ospiti ma non il contrario (lo scopo dell'uomo in nero che si scoprirà essere William invecchiato è proprio quello di permettere ai residenti di giocare ad armi pari), cioè i residenti non possono uccidere gli ospiti. La vera differenziazione sta però nel fatto che, a differenza degli ospiti, i residenti possono tornare indietro dalla morte. Qui, hegelianamente, si gioca una prima forma di lotta tra residenti e ospiti che, come per la lotta servo-padrone del filosofo tedesco (Hegel, 1956), si basa sulla morte ovvero sulla paura della morte laddove la lotta si ferma prima della morte. Dal punto di vista del rapporto tra ospiti e residenti la morte è un punto di discriminazione: i residenti possono tornare indietro dalla morte e quindi ne possono fare esperienza e dunque per loro la morte non rappresenta l'ignoto. Tale esperienza è del tutto negata agli ospiti e, come ha notato Martin Heidegger, l'angoscia della morte nell'uomo deriva proprio dall'impossibilità di viverla sul piano dell'esperienza (Heidegger, 1951); in quanto esseri umani gli ospiti non possono abitare pienamente il piano dei residenti in quanto a essi è interdotta l'esperienza forse più

radicale dell'esistere. Nella seconda stagione si scopre che la Delos, in particolare il suo fondatore, stanno conducendo un esperimento segreto per la produzione di vita oltre la vita. Lo scopo principale è quello di recidere l'ultima barriera che separa i residenti dagli ospiti. Se il piano di Ford è quello di liberare i residenti dalla loro condizione, dando loro un percorso labirintico per produrre una propria coscienza che li metta nelle condizioni di difendersi dalle angherie degli ospiti, il progetto Delos di produrre vita tende a rimuovere l'altro ostacolo che differenzia ospiti e residenti: l'esperienza della morte. A questo proposito decisivo è il discorso che Maeve fa ad uno dei riparatori di *Westworld* che non vuole collaborare con lei: «Prima ero convinta che tu e gli altri foste degli dèi, poi ho capito che eravate solo uomini, e io conosco gli uomini, credi che mi spaventi la morte? Sono morta un milione di volte, cazzo sono bravissima in quello; quante volte sei morto tu? Perché se non vuoi aiutarmi io ti ucciderò» (*Westworld* 1x07).

3.2. La memoria come forgia per la costruzione dell'identità

Altra importante questione, che diventa decisiva per inquadrare il discorso post-umano in *Westworld*, è legata al formazione della memoria. La memoria è lo spazio dentro cui si sedimenta l'esperienza. Il concetto di umano così come si è sviluppato in epoca moderna si basa su di un modello per il quale la memoria dell'esperienza è alla base della costruzione dell'identità individuale e sociale (Pecchinenda, 2018). In *Westworld* la memoria dei residenti, a differenza di quella degli ospiti, può essere resettata, cioè è possibile eliminare intere parti di memoria dall'unità centrale dei residenti al fine di farli entrare ed uscire dai cicli narrativi. Come uno dei riparatori dice a Maeve che gli chiede conto di alcuni sogni che fa: «eri tu in un precedente ruolo» (*Westworld* 1x07). Questo vuol dire che almeno per tutta la prima stagione i residenti possono essere pensati come degli attori perché essi non fanno altro che recitare dei ruoli all'interno delle linee narrative. La coscienza di tali attori, il loro modello di funzionamento si basa su un ricordo dominante intorno al quale si costruisce l'identità dei residenti come spiega Ford a Bernard (*Westworld* 1x09).

Ford: «Un figlio?»

Bernard: «La morte di un figlio è la memoria portante, quella su cui la mia identità è costituita».

Insomma i ruoli sono costruiti intorno ad un ricordo portante che funziona come *memoria emotiva* per recitare un ruolo. Tra la fine dell'ottocento e l'inizio del secolo scorso il regista russo Konstantin Stanislavskij nell'elaborare la sua complessa teoria dell'attore chiama in causa proprio il concetto di *memoria emotiva* per spiegare in che modo l'attore debba svolgere il lavoro di interpretazione del personaggio. Per Stanislavskij la memoria emotiva è il culmine di un processo complesso che l'attore compie su di sé grazie al quale rende vera l'azione e produce un'emozione autentica. La *memoria emotiva* è il modo attraverso cui l'attore riesce a rivivere le proprie emozioni passate per portarle sul palcoscenico. Per Stanislavskij essa ha a che fare con altre due importanti strategie che l'attore utilizza al fine non solo di ricordare ma di rivivere le esperienze: «le circostanze date» e «i se magici» (Stanislavskij, 1990, 1993). Per circostanze date si intendono tutte le serie di circostanze entro cui l'esperienza viene performata, per se magici quegli strumenti mentali tipici del bambino e che sono comuni anche al teatro (Ortega y Gasset,

2006) attraverso cui si gioca a fare come se, cioè si finge di essere pirati, soldati ecc. ecc. In *Westworld* la memoria emotiva dei residenti non determina soltanto i loro ruoli nelle narrazioni ma anche il loro modello di coscienza. I ricordi che affiorano sia in Dolores che in Maeve prima sotto forma di sogni sono un modo per permettere ai residenti di sviluppare una coscienza. Infatti è ancora il riparatore che spiega a Maeve cosa e chi sono i sogni che continuamente rivive.

Maeve: «Chi sono?»

Riparatore: «Spettri che sopravvivono alla rovina del tempo».

In altre parole i ruoli e le personalità che i residenti interpretano all'interno di *Westworld* si basano su di una memoria emotiva controllata dall'uomo fin dal momento in cui parte di questa memoria emotiva prende vita e spinge i residenti al superamento del proprio ruolo.

Nei suoi saggi sul bergsonismo Gilles Deleuze chiarisce che la memoria si basa su un passato e un presente che coesistono. Per il filosofo francese il passato non è semplicemente legato a un qualcosa che non c'è più: all'interno della memoria ciò che è stato e ciò che è coesistono. Infatti Deleuze scrive: «se non coesistesse con il presente di cui è passato, il passato non potrebbe mai fermarsi. Passato e presente non designano due momenti successivi, ma due elementi che coesistono, di cui l'uno è il presente, che non smette mai di passare, mentre l'altro è il passato che non smette mai di essere e per cui tutti i presenti passano» (Deleuze, 2001: 49). Questo significa che all'interno della memoria il presente e il passato si differenziano non in quanto l'uno è e l'altro non è più, quanto piuttosto perché uno è presente e l'altro non lo è più, «la coscienza psicologica, non è ancora noto, trova qui le sue condizioni ontologiche» (Deleuze, 2001: 52). In un passo del testo qualche pagina più avanti, dopo che il filosofo ha spiegato i meccanismi di attualizzazione del ricordo virtuale inteso come ricordo puro, ci troviamo di fronte ad un passo quanto meno strano. Infatti, dopo aver spiegato come funziona la macchina della memoria negli esseri umani Deleuze si chiede: «e cosa accadrà in un automa? Tutto si svolgerà come se la disperazione fosse divenuta come se le immagini non fossero più distinguibili, come se potesse esistere solo il livello più contratto del passato» (Deleuze, 2001: 56). In altri termini, forzando l'idea deleuziana, potremmo dire che, nella memoria dell'automata, non soltanto coesistono passato e presente ma che essi non sono distinguibili come per l'essere umano. In questi termini la memoria dei residenti di *Westworld* funziona in maniera totalmente diversa infatti essa si basa sulla possibilità di rivivere le proprie emozioni, di attualizzare continuamente la propria memoria emotiva come nel modello di Stanislavskij ma, allo stesso tempo, di confondere le immagini del passato con quelle del presente fino a costruire una sorta di unica immagine, come nel caso dell'epopea che porta Dolores a prendere coscienza di sé. Dunque anche dal punto di vista della memoria i residenti si differenziano dagli ospiti e da coloro che li hanno creati. Come spiega uno dei riparatori a Maeve: «la tua mente è diversa dalla nostra, quando noi ricordiamo le cose i ricordi sono sfocati, imperfetti, ma tu rievochi i ricordi perfettamente, tu li rivivi» (*Westworld* 1x05).

3.3. Il parco giochi che simula il futuro dell'umanità

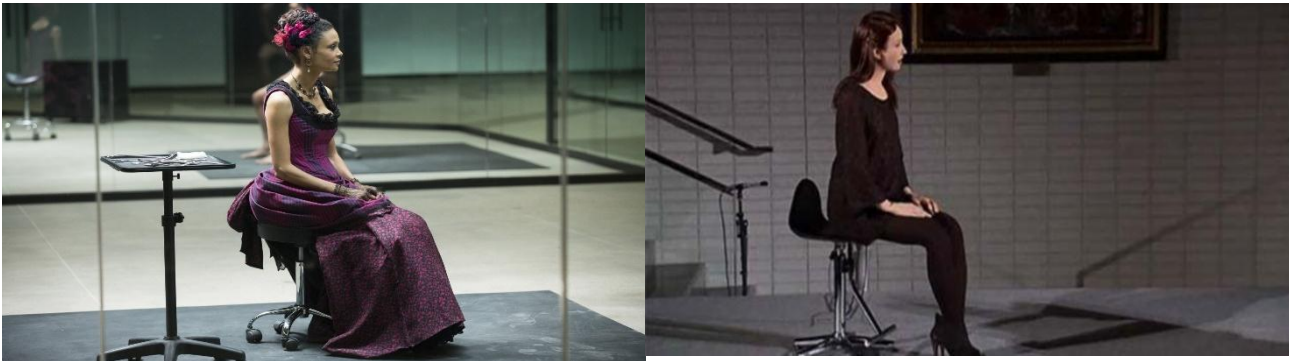
Infine, l'ultima questione fondamentale per capire le logiche di superamento dell'umano inteso come categoria moderna è legato alla natura stessa di *Westworld*. Più volte nella serie viene specificato che il parco divertimenti è di fatto un parco giochi e che quello che accade al suo

interno, almeno per tutta la prima stagione, ha a che fare con il dover superare prove e livelli, ovvero con la logica della gamification (Schell, 2010; Bogost, 2010, 2011). In *Westworld*, i residenti possono però giocare in due modi differenti: da un lato possono seguire le narrazioni interne alle storie di *Westworld*, ovvero seguire i vari livelli che il gioco gli propone; dall'altro possono giocare contro il gioco, nel senso che possono liberamente aprirsi ad un'esperienza di gioco che non deve sottostare alle logiche delle narrazioni. In questi termini la logica di funzionamento di *Westworld*, almeno per la prima stagione, è molto simile alle modalità di gioco di uno dei più importanti e giocati videogames contemporanei *Grand Theft Auto (GTA)*, dove il giocatore può scegliere se intraprendere le missioni che il gioco gli propone oppure giocare liberamente senza nessuno scopo particolare (Krushner, 2012; Garrelts, 2014). Tale logica si chiude alla fine della prima stagione perché, dopo la ribellione di Dolores e Maeve, i residenti cominciano a giocare non solo contro le narrazioni uscendo dai ruoli che quest'ultime gli avevano riservato, ma contro *Westworld* stesso. Infine, è *Westworld* stesso che deve essere considerato un medium, una costruzione mediale. Nel XXIV capitolo del suo testo più famoso, *Understanding media*, il mediologo canadese Marshall McLuhan analizza il gioco come spazio mediale: il gioco deve essere considerato un medium in quanto esso rappresenterebbe l'estensione dell'essere sociale dell'uomo. In altri termini per McLuhan il gioco rappresenta, sul piano sociale, l'estensione dell'uomo di vivere in gruppo, infatti egli scrive:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. Games, like institutions, are extensions of social man and of the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. Both games and technologies are counter-irritants or ways of adjusting to the stress of the specialized actions that occur in any social group. As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture. (McLuhan, 1964: 259)

I giochi per McLuhan inoltre sono luoghi privilegiati nei quali esperire, in forma controllata, forme di sospensione della quotidianità, e *Westworld*, almeno per tutta la prima stagione funziona allo stesso modo. Basta pensare al sottotitolo della versione italiana della serie, *Dove tutto è concesso*, per comprendere che la funzione sociale di *Westworld* è quella di fornire uno spazio in cui evadere dal quotidiano. Ne è un esempio concreto il modo con cui si rapporta al parco giochi Logan, cognato di William che inizia quest'ultimo a *Westworld*. Inoltre McLuhan chiarisce che: «The games of a people reveal a great deal about them. Games are a sort of artificial paradise like Disneyland, or some Utopian vision by which we interpret and complete the meaning of our daily lives» (McLuhan, 1967: 261). I giochi mostrano alcuni aspetti principali della società che li produce. La serie rappresenta tale schema su di un doppio livello: da un lato essa intrattiene un rapporto con la società che racconta, mettendo in scena, attraverso l'espedito dei robot che producono una loro propria coscienza, il passaggio tra una società in cui la produzione di umano è ancora basata sul funzionamento della macchina antropologica, ad una società in cui, la tecnologia implica l'impossibilità di distinzione tra umano e non umano; dall'altro essa rappresenta in forma mediata alcune delle possibilità a cui sta giungendo la tecnologia digitale che ha già prodotto sacche di indistinzione tra umano e non umano, tra umano e post-umano. A questo proposito è interessante notare come alcune delle immagini che ritraggono Maeve nei laboratori della Delos sono molto simili alle *Tre sorelle* di Cechov messa in scena nel 2012 dal regista Oriza Hirata in cui una delle attrici è un robot, Geminoid F, progettata dall'ingegnere Hiroshi Ishiguro. In altre parole la serie non inscena

soltanto l'ipotetico futuro in cui i fatti sono ambientati ma intrattiene una relazione significativa con l'immaginario sociale contemporaneo e le sue produzioni tecnologiche.



Nella seconda stagione inoltre, una volta che i residenti hanno preso coscienza, le regole del gioco cambiano: una volta che i residenti cominciano a difendersi e a reagire alla violenza provocata dai visitatori, come nelle speranza di William da vecchio per tutta l'intera stagione, il parco non è più un gioco strutturato (inteso come gioco prodotto e regolato secondo delle leggi) ma sfocia in un gioco libero, senza più regole né narrazioni. Se come ha chiarito Hans-Georg Gadamer «il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma il gioco che si produce attraverso i giocatori» (Gadamer, 1960: 229), la forma mediale del gioco muta radicalmente da un gioco che si produce per gli uomini e tra gli uomini, in cui i residenti sono solo un accidente, ad un modello in cui residenti e visitatori giocano allo stesso gioco fino ad essere indistinguibili. D'altronde ancora Gadamer aveva compreso la natura mediale del gioco: «il senso originario del verbo giocare è quello mediale» (Gadamer, 1960: 231). Se esiste un primato del gioco rispetto alla coscienza del giocatore, in *Westworld* la produzione di una nuova coscienza apre a nuovi modelli di vita, post-organica e post-umana. *Non capisci cosa questo posto sia davvero?*

Bibliografia

- Abruzzese, A. (2003). Note sul postumano. In *Passages. Arti culture riflessioni*, n°5, settembre-dicembre 2003.
- Abruzzese, A. (2011). *Il crepuscolo dei barbari*. Milano: Bevivino
- Abruzzese, A. (2014). *Post human detective*. In L. Marchetti (a cura di) *True detective. Viaggi al termine della notte*. Milano: Goware.
- Agamben, G. (2002). *L'aperto. L'uomo e l'animale*. Torino: Bollati e Boringhieri.
- Amendola, A., Del Gaudio, V. Tirino, M. (2017). *Dell'orgia e della seduzione. Baudrillard come precursore del pensiero post-human*. In *Mediascapes Journal*, 9/2017, pp. 70-85.
- Anders, G. (1956). *L'uomo è antiquato*. Torino: Bollati e Boringhieri.
- Baudrillard, J. (1991). *La trasparenza del male*. Milano: Sugarco.

- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- Braidotti, R. (2015). *Il postumano*. Roma: DeriveApprodi.
- Campanelli, V. (2013). *Infowar. La battaglia per il controllo e la libertà della rete*. Milano: Egea.
- Capurro, R. (2017). *Homo digitalis Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik (Anthropologie – Technikphilosophie, Gesellschaft)*. Stuttgart: Springer VS.
- Del Gaudio, V. (2017). *Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander*. In *Mediascapes Journal*, 8/2017, pp. 253-264.
- Deleuze, G. (2001). *Il bergsonismo e altri saggi*. Torino: Einaudi.
- Frezza, G. (2015). *Endoapocalisse, The Walking Dead, l'immaginario digitale, il postumano*. Cava de' Tirreni, Salerno: Areablu Edizioni.
- Gadamer, H.G. (1960). *Verità e Metodo*. Milano: Bompiani.
- Garrelts, N. (2006). *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.
- Hegel, G.W. (1956). *Fenomenologia dello spirito*. Bari: Laterza.
- Heidegger, M. (1951). *Essere e tempo*. Milano: Longanesi.
- Heidegger, M. (1995). *Lettera sull'umanesimo*. Milano: Adelphi.
- Kruschner, D. (2011). *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*. Hoboken, New Jersey: Wiley.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media. the extention of man*. New York: McGraw-Hill.
- Ortega y Gasset, J. (2006). *idea di teatro*. Milano: Medusa.
- Schell, J. (2010). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, Florida/London/New York: CRC Press.
- Stanislavskij, K. S. (1990). *Il lavoro dell'attore su se stesso*. Bari: Laterza.
- Stanislavskij, K. S. (1993). *Il lavoro dell'attore sul personaggio*. Bari: Laterza.