



## Black Mirror: Bandersnatch (2018)

**Il primo film interattivo Netflix è una geniale, ambiziosa, raffinata e giocosa speculazione sul destino.**

Un film di David Slade con Asim Chaudhry, Alice Lowe, Will Poulter, Fionn Whitehead, Craig Parkinson. Genere Drammatico durata 90 minuti. Produzione USA 2018.

Un giovane programmatore trasforma un romanzo fantasy in un gioco. Presto si rende conto che la realtà e il mondo virtuale si stanno mescolando.

**Andrea Fornasiero - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Inghilterra, 1984: Stefan Butler è un giovane orfano della madre, lutto di cui si sente responsabile e che non ha mai superato, infatti ne parla anche con la sua terapeuta. Inoltre è ossessionato da un libro che ha trovato tra le cose di lei: "Bandersnatch" di Jerome F. Davies. Si tratta di un corposo romanzo a bivi, che sembra sia costato all'autore la propria sanità mentale, tanto da fargli decapitare la moglie. Stefan vuole trasformarlo in un videogame e il suo progetto conquista il capo della Tuckersoft, che pubblica anche i giochi del mito di Stefan, Colin Ritman, il quale ama filosofeggiare sui concetti di tempo e libero arbitrio. La Tuckersoft però vorrebbe semplificare il gioco, mentre Stefan, nella sua ossessione, immagina di renderlo il più fedele possibile al libro maledetto di Davies.

Il primo film interattivo di Netflix per il pubblico adulto è realizzato a bivi (sullo stile 'choose your own adventure' come dicono gli inglesi) proprio come la storia che racconta e ingenera da subito un corto circuito tra il testo e il metatesto dove lo spettatore è chiamato a intervenire. Più che offrire davvero un'avventura interattiva è quindi una geniale, ambiziosa, raffinata e pure giocosa speculazione sul destino.

La serie antologica e fantascientifica 'Black Mirror' è nota del resto per i colpi di scena che ribaltano l'apparente premessa narrativa dei propri episodi, così era quasi inevitabile che il film a bivi fosse in realtà uno strumento per mostrare l'inganno delle nostre scelte e giocare con l'idea di realtà parallele e con i deliri paranoici dove ci si sente sotto il controllo di forze esterne. Il film ne offre per altro un catalogo: dalla cospirazione governativa, a una creatura demoniaca, fino all'essere all'interno di una finzione per il crudele divertimento di chi ci osserva (tema per altro di vari episodi della serie da 'White Bear' a 'USS Callister').

Si tratta quindi di una fantascienza per lo più mentale, rivolta verso l'"inner space" della new wave della sci-fi inglese, passando ovviamente per Philip K. Dick (omaggiato con un poster di 'Ubik') e con un pizzico della sconnessione temporale di "Mattatoio n. 5" di Kurt Vonnegut o, se preferite, di "Ricomincio da capo". Il film infatti permette allo spettatore di prendere le proprie scelte e arrivare a un finale, ma non si accontenta di questa conclusione e continua a riavvolgersi. Si potrebbe pensare che lo faccia solo per dare al pubblico la possibilità di scoprire finali diversi, ma diviene presto evidente che le varianti vogliono dirci altro, ossia che la gran parte delle scelte a disposizione sono delle trappole.

Sono vicoli ciechi di un labirinto che ci attendono ad ogni bivio e ci riportano indietro, in un incubo ricorsivo che si perpetua finché non troveremo una catarsi che cancelli il labirinto stesso, ossia un paradosso temporale dove il trauma del personaggio non ha luogo e la realtà che abbiamo conosciuto per la gran parte del film esiste senza il protagonista. Che la sola uscita fosse metafisica del resto viene teorizzato esplicitamente da Colin, in un delirante dialogo su Pac-Man che non sarebbe un gioco allegro bensì un incubo su qualcuno obbligato a consumare, perseguitato dai propri fantasmi mentali e dove l'illusione di uscire dal labirinto lo fa solo rientrare dall'altra parte.

Appropriatissimo infatti che il film scelga il contesto videoludico per il proprio tema, visto che assai più

del cinema sono i videogame a permettere al fruitore di controllare il destino del protagonista, ma allo stesso tempo lo consentono solo all'interno di uno schema predefinito. Inoltre la regia si focalizza con insistenza su certi elementi di scena o situazioni che presagiscono a un loro fatale utilizzo o ritorno, come il portacenere di casa, il mastino del vicino, il videogame in cui ci lancia da un palazzo e via dicendo, perché quello che sembra l'inizio della storia è in fondo solo un'ennesima ripartenza della trappola che Stefan continua a vivere, dove gli elementi cruciali rompono il naturalismo della messa in scena.

'Bandersnatch', proprio come un videogame, non offre solo il racconto di questa trappola, ma ne ricrea l'esperienza offrendo allo spettatore prima scelte scarsamente rilevanti (cosa mangia il protagonista a colazione? Quale musica ascolta sull'autobus?), quindi decisioni cruciali che però sono senza uscita finché non sono state più o meno esaurite: solo allora si vedrà finalmente la luce. Il tutto ponendoci di fronte occasionalmente anche a scelte fasulle, dallo stesso risultato, oppure a scelte che conducono immediatamente a una conclusione e ci obbligano a provare ancora. C'è poi il momento cruciale in cui ci viene data una "scelta" con una sola opzione, perché si tratta di un flashback dove le cose hanno già preso un corso, ma sarà proprio aprire un'altra possibilità in quel momento a dare finalmente una via d'uscita. E anche quando sembra tutto definitivamente concluso vi consigliamo di arrivare in fondo ai titoli di coda, perché c'è un'ulteriore e criptica scena bonus.

Oltre a essere per sua natura ludico, pur sadicamente sovvertendo il gioco fino a farne una trappola, 'Bandersnatch' diverte anche nella sua autocelebrazione di 'Black Mirror', a partire dal titolo di maggior successo di Colin, Metl Hedd, che riprende Metal Head ossia l'episodio della serie diretto da David Slade, regista anche di 'Bandersnatch'. Allo stesso modo viene evocato da un altro gioco di Colin 'Nosedive', il primo episodio della terza stagione, dove la protagonista era ossessionata dalle recensioni da una a cinque stelle, così come il protagonista di 'Bandersnatch' da un'analogia recensione del suo videogame in molti finali.

C'è poi un nastro a scorrimento su un TG che si vede in uno dei finali, dove appaiono notizie che richiamano altre puntate della serie, per esempio con il nome del primo ministro del primo episodio della prima stagione o con l'annuncio di api robot per impollinare come nell'ultima puntata della terza annata e via dicendo. Anche questo continuo ammiccamento allo spettatore di 'Black Mirror' a riconoscere i simboli della serie è del resto appropriato a una narrazione dove l'incanto è continuamente rotto dalle scelte richieste allo spettatore, che non può quindi abbandonarsi semplicemente a vedere.

In realtà è anche possibile non scegliere e lasciare che dopo i dieci secondi sia 'Bandersnatch' stesso a scegliere per noi: in questo caso il default è la scelta di sinistra, ma quando questa si rivelerà un vicolo cieco, alla seconda occasione il film prenderà la scelta di destra per continuare il racconto. Anche la possibilità di non scegliere è dunque una scelta con delle conseguenze e non permette di sfuggire al destino.