Appunti sul film “Her” di Spike Jonze

Category: Cinema e tv,Comunicazione & Media,Relazioni
scritto da Massimo Giuliani | 23 Febbraio 2017

*Questo testo è ricostruito dai miei appunti per la serata di lunedì 20 febbraio 2017, organizzata da **Jonas Monza Brianza** nell’ambito della rassegna **“Dipendenze e solitudini”**.*
*Al centro della serata c’era la pellicola **“Her”** di **Spike Jonze** (2013).*
*Sono intervenuto dopo il filosofo **Mario Mapelli** (coordinava la collega **Laura Porta**).*
Grazie a Jonas e a chi ha lavorato per questa serata!

ATTENZIONE! La prima parte contiene vari riferimenti alla trama del film. Se non l’avete ancora visto consiglio di saltarla e di cominciare la lettura dalla seconda (“Cos’è il virtuale?”). Dovrebbe stare in piedi ugualmente.

1. “Lei” fra virtuale e attuale

In breve: Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) sta attraversando un divorzio difficile. Vive in una metropoli-formicaio ben ritratta nel film, e per campare scrive lettere d’amore. All’uscita di un **sistema operativo** di ultima generazione (OS1), che è in sostanza una intelligenza artificiale, Theodore lo installa sul proprio computer. Scopre con crescente sorpresa le possibilità di interagire con OS1 (che sceglierà per sé il nome Samantha). Questa dapprima si presenterà come una segretaria particolarmente efficiente: poi la straordinaria **verosimiglianza** della relazione con lei condurrà Theodore a trattarla come una confidente sempre più intima, fino ad instaurare con lei una vera e propria relazione. Se ne innamorerà e vivrà l’esperienza di sentirsi pienamente corrisposto. Nel frattempo scoprirà di non essere il solo ad avere una relazione con un sistema operativo, e che anche Amy, appena separata da Charles, ha trovato in quel modo la sua migliore amica, e vive con lei un rapporto in cui si sente compresa e accettata.
Cosa c’è di tanto perturbante in questa storia?
Come mai, se i rapporti erotici telefonici di Theodore ci fanno un po’ tristezza, un po’ simpatia, quello che instaura in seguito con la voce di “Lei” ci risulta ben più disturbante?
In parte ha a che fare col fatto che Samantha non ha una **corpo.** Pensare a emozioni che esistano senza un corpo ci risulta difficile.

È nel corpo che nascono le emozioni, ma non solo: concettualizzarle, pensarle, dar loro un nome, ci è possibile perché abbiamo un corpo che, sperimentando lo spazio fisico, ci offre metafore per farlo (Giuliani, 2016). Come fa a esprimere emozioni un'entità che non ha esperienza corporea? Non può dire cose come "mi sento su", "mi sento giù". Non ha muscoli né conosce lo sforzo, dunque di un'esperienza non può pensare che è "pesante" o "leggera". Non ha esperienza dello spazio fisico e della grandezza, tanto da concepire un'idea come "il mio amore è *immenso*".

Una macchina che potesse pensare, come penserebbe, dunque? Come concettualizzerebbe gli eventi non fisici dalla vita?
Samantha dice cose come "sono *in pensiero*": che è una metafora di stato in luogo; lo diciamo per descrivere uno stato d'animo come se fosse un *trovarsi in* una determinata condizione, ma possiamo pensarlo perché abbiamo l'esperienza fisica di *stare in* qualcosa. Dice "mi hai *ferita*": che è una metafora che usiamo perché abbiamo esperienza di ferite, lacerazioni della pelle, e la estendiamo a dire qualcosa che non riguarda più il corpo, ma, anche qui: è un modo di esprimere uno stato non fisico che prende a prestito parole dall'esperienza fisica. E allora come può avere un pensiero come "sono ferita"? Non può, e se non può allora dobbiamo considerare la possibilità che dica tutte quelle cose semplicemente perché è progettata per dirle (o per *apprendere* a dirle).
Ma c'è un momento in cui non possiamo avere alcun dubbio che finga: come penserebbe una macchina, se pensasse?, dicevo prima. Difficile dirlo, ma a un certo punto del film sappiamo come *si innamorerebbe*, se si innamorasse.

Theodore realizza che, mentre parla

con lui, Samantha intrattiene conversazioni con una molteplicità di altri utenti. Geloso, la incalza fino a domandarle: “Sei innamorata di qualcun altro?”. Dopo qualche tentennamento, Samantha ammette: “di altri 641”. E alle proteste di Theodore prova a giustificarsi: “Lo so che sembra assurdo, ma questo non sottrae niente all’amore immenso che provo per te: *il cuore non è come una scatola che si riempie*: più ami, più il cuore si espande”.
Gli esseri umani vivono in uno stato di finitezza che li porta a condividere generalmente, più o meno coerentemente, un patto di monogamia. Ma un sistema operativo nella sua ubiquità, nelle sue potenzialità che si espandono sempre più, non comprende la fedeltà.
E così, in alcuni sensi, questo è paradossalmente un film sul corpo (vedi anche Manca, 2014). Proprio perché la protagonista femminile non ne ha uno (o ne ha uno che funziona nel mondo secondo leggi completamente differenti dal nostro), lo sentiamo come un storia sull’inscindibilità fra corpo ed emozioni. All’inizio del film Theodore – prima ancora di immaginare anche lontanamente quanto quel sistema operativo entrerà nella sua vita, lo configura seguendo le istruzioni. Sarà lui ad assegnarle una voce femminile. Fino a quel momento OS1 non è maschio né femmina. Poi diventerà “lei”: lo diventerà a partire da una caratteristica fisica che l’uomo gli ha assegnato. Avesse avuto una voce diversa, la storia sarebbe andata in modo differente. Non ha una voce di donna perché è femmina: è femmina perché ha una voce di donna (Scarlett Johanson nell’originale, Micaela Ramazzotti nella versione italiana). Il corpo (in questo caso l’unica traccia di un corpo, cioè la voce) viene prima di tutto.
Ma per quanto siamo costretti a pensare a Samantha come a un’illusione alla quale Theodore ama credere, quando vediamo quegli individui che non sanno ascoltarsi (uno parla di sé, l’altro risponde interrompendolo per parlare di sé), ci viene il sospetto che quella esperienza virtuale sia la più reale a cui il protagonista può accedere. È un rispecchiamento più reale della relazione con quella manica di sordi affettivi (la prima dei quali fu la mamma di Theodore, almeno stando a come lui la descrive all’inizio).
Il virtuale sembra la dimensione autoreferenziale nella quale suo malgrado Theodore è costretto: una donna esistente nel mondo fisico (la moglie dalla quale ha divorziato) che torna ad abitare il virtuale, cioè i pensieri, i sogni e i ricordi del protagonista; e un virtuale (Samantha) chiuso e autoreferenziale che non può trovare attualizzazione nel mondo fisico. A questo aggiungiamo che per campare scrive lettere d’amore per conto terzi. Crea virtuali che si attualizzeranno nelle vite di qualcun altro.
Quando comincia davvero la crisi del rapporto fra Theodore e Samantha? Quest’ultima insiste perché lui accetti di ricevere in casa Isabella, una ragazza che ha saputo della loro storia e si propone per dare un corpo a Samantha. L’uomo, a dire il vero con qualche resistenza, accetterà il gioco. Nella penombra farà entrare in casa Isabella, le si avvicinerà mentre ascolterà la voce del sistema operativo. Avranno un approccio sessuale. Lui si muoverà alle spalle di lei, ma quando la ragazza si volterà verso di lui e gli mostrerà il volto, qualcosa si romperà. La, per così dire, *attualizzazione* di quel virtuale (il viso di Samantha) in un volto (quello di Isabella), che è quello e solo quello, costituirà uno choc che innescherà la rovina del rapporto. L’immaginazione entra nell’imbuto della realtà e ne esce inevitabilmente immiserita.
Proprio quella sera Theodore, in una discussione animata con Samantha, le

domanderà: “Perché fai così?” (riferendosi al vezzo di Samantha di emettere un breve sospiro all’inizio di certe frasi). “È un po’ strano… vedi? L’hai appena rifatto.” “Scusa” risponde lei, “l’avrò preso da te…” “A te mica serve ossigeno, no?”, incalza lui. “Cercavo solo di comunicare, la gente parla così”. “Perché sono persone, e gli serve ossigeno. Tu non sei una persona!”. È l’inizio della fine: “non dovresti fingere di essere quello che non sei”.

Da sinistra: Laura Porta, Mario Mapelli, io (sui titoli di coda). Foto di Enrico Cazzaniga.

2. Cos’è il “virtuale”?

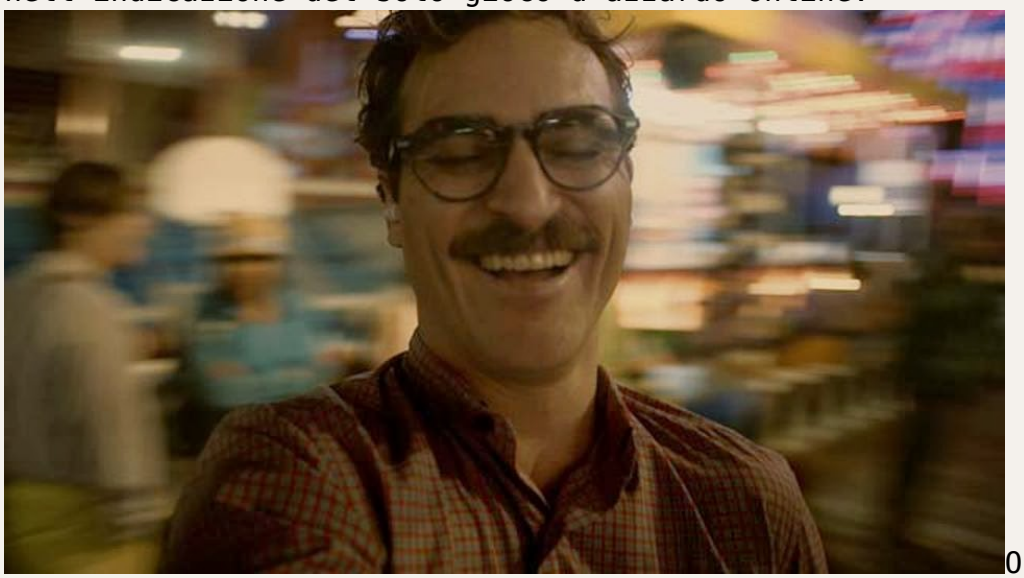
Cosa si intende per “virtuale”? Qual è il senso dell’aggettivo che è diventato sinonimo di non esistente, illusorio, ingannevole?
Come ho già scritto (vedi Giuliani e Nascimbene, 2009), trovo utile la definizione di Pierre Lévy (1995), per il quale il virtuale anzi è reale in modo “fecondo e possente”. Esso addirittura esiste in una sorta di iperrealtà. “Virtuale”, infatti, non si contrappone a “reale”: si contrappone ad “attuale”.
Il contraltare del “reale” è invece il “possibile”: un edificio è “reale”, il suo progetto è il “possibile”. Nel possibile il reale c’è già tutto, sebbene momentaneamente viva in un limbo, ma quando ne emergerà non modificherà nulla di quel che è già determinato del possibile. La differenza tra l’uno e l’altro è che il reale esiste, invece il possibile ancora no: ma il primo è

in tutto e per tutto identico al secondo, ne costituisce la manifestazione letterale e prevedibile nel mondo reale. *Quel* progetto si realizza in *quell'*edificio: tutto è previsto e fra l'uno e l'altro c'è una coincidenza precisa.
Virtuale invece è lo spartito che diventerà esecuzione (che sarà il prodotto, certamente, di quello spartito, ma sarà diverso a seconda degli esecutori, del direttore, del pubblico, di mille condizioni contestuali, del clima emotivo eccetera).
Virtuale è il conduttore che ascoltiamo alla radio e di cui poi vedremo la faccia in televisione. E ci rimarremo malissimo: non perché non ci piaccia, ma perché dalle mille facce che aveva prima, ora ne ha una, miseramente concreta.
Virtuale è la persona conosciuta su Facebook che, se la conosceremo di persona, sarà irrimediabilmente diversa da come ce la aspettavamo: perché è quella con cui abbiamo interagito per tanto tempo, ma nello stesso tempo non lo è. E perché inevitabilmente sarà una, proprio quella, mentre prima era molte.
È perciò che l'attualizzazione di un virtuale comporta spesso un lutto, una perdita ingente. "Calarsi" nella realtà fisica comporta una moltiplicazione di possibilità, ma al prezzo di una perdita altrettanto notevole. Tornando al nostro film, pensate a quel che si diceva circa l'esperienza di Theodore con Isabella.
Virtuale è il paziente che sentiamo per la prima volta al telefono che un giorno si manifesterà sulla porta per la prima volta: e tutte le facce che poteva avere, tutte le storie di cui poteva essere protagonista, collassano in una. Poi quella persona comincerà a raccontarsi, e conosceremo pezzi della sua vita. E ogni volta che ne scopriremo qualcosa, questo alimenterà le domande, e le risposte a quelle domande colmeranno quel mistero, per poi aprirne altri. Una relazione terapeutica è in sostanza un più o meno lungo ciclo di virtualizzazioni e attualizzazioni.
Ho scritto una volta (v. Barbetta, Casadio, Giuliani, 2012) che le persone (e le famiglie) vanno in terapia quando questo anello di virtuale e attuale si interrompe. La rottura della circolarità fra "sé" testuale e "sé" ipertestuale, fra autorappresentazioni attuali e autorappresentazioni virtuali, fra unità e molteplicità, interrompe quel processo che costituisce l'identità. Le descrizioni diventano "cose", le idee diventano "cose", tutto resta chiuso in una attualizzazione senza possibilità di cambiamento. Oppure, al contrario, gli individui si trovano a vivere immobilizzati in uno stato di virtualità e di indefinitezza, e pertanto di separatezza fra i molteplici personaggi che incarnano. Diventa difficile percorrere la strada verso una possibile attualizzazione di quella molteplicità, verso la definizione di un personaggio dalle appartenenze e dalle connotazioni chiare: espanso, misto, articolato ma pur sempre uno.

3. La "dipendenza da Internet"

Pur non potendo negare che esistono persone che vivono esistenze più o meno grame davanti allo schermo di un computer, non trovo sempre molto indicativa la definizione di "dipendenza" da internet. Con questa espressione si indicano condizioni molto diverse fra loro: ragazzi che si chiudono in camera e passano il loro tempo coi videogiochi; persone che trascorrono molte ore a

comunicare con altri individui via social network; gente che perde molto denaro giocando d’azzardo al computer: tanto complessa ed eterogenea è questa articolazione di comportamenti che nell’ultima edizione del DSM, la discussa introduzione della diagnosi di dipendenza da internet si è alla fine risolta nell’indicazione del solo gioco d’azzardo online.



Ormai da un po’ di tempo, la questione del nostro rapporto col virtuale e col digitale va oltre la relazione con la macchina. Interessa invece in gran parte la nostra relazione col prossimo, *mediata* dalla macchina. Ho in mente storie di giovani che passano il loro tempo fra le chat e i social network, e limitano gravemente la propria vita fuori casa e le relazioni in presenza, vivendole come causa di sofferenza. Non mi è mai venuto da pensare che se non avessero avuto le chat avrebbero avuto un vita di relazione più florida: anzi, quei contatti virtuali talvolta sporadici, talvolta continuativi e anche pieni di dolore, erano il massimo di relazione che fosse loro possibile in quel momento: non la loro patologia, ma una scintilla di socialità e di relazione. Insufficiente e certo da alimentare. Descrivere le loro situazioni come “dipendenze da internet” era come diagnosticare come “dipendente da stampelle” un uomo con una momentanea paralisi alle gambe. Una clamorosa confusione fra cause ed effetti, una pericolosa patologizzazione del supporto che lo tiene in piedi e gli permette almeno di muoversi. Limitatamente, faticosamente, ma *muoversi.*

Quello che propongo è di pensare alla dimensione online e a quella offline (il “virtuale” e l'”attuale”) come a due dimensioni ugualmente “reali” e ugualmente “normali” nelle quali viviamo la nostra vita di relazione. Propongo di pensarle come capaci di influenzarsi reciprocamente e di essere l’una contesto dell’altra.
– La vita online sta “dentro” la nostra vita “non connessa”. È una delle tante cose che facciamo in quanto individui che vivono nel mondo “attuale”, fisico, offline. La nutriamo con le relazioni e gli interessi che coltiviamo nella vita di tutti i giorni. Quando siamo connessi, cerchiamo persone che frequentiamo nella vita quotidiana, cerchiamo informazioni circa le nostre passioni e le cose che ci stanno *a cuore*.
– A sua volta, la nostra vita offline sta dentro la vita online. Da connessi ci raccontiamo, scambiamo esperienze, conosciamo persone e intratteniamo relazioni che qualche volta si attualizzeranno in un incontro nel mondo

fisico. Scopriamo cose nuove che arricchiranno la nostra vita e i nostri interessi. Spesso occasioni nuove di lavoro e di esperienze. La vita offline si nutre a sua volta delle conoscenze e delle esperienze della vita online. Vita offline e vita online si trovano così in una relazione riflessiva – non gerarchico – che comporta una forza contestuale reciproca dell'una sull'altra.

Cosa accade quando questo circuito riflessivo si interrompe?
Accade che le due dimensioni restano come due domini separati e autoreferenziali. Cessano di entrare l'una nell'altra.
Abbiamo presente cosa succede quando la dimensione online si chiude in questa autoreferenzialità che non influenza più la vita "fuori": succede che condividiamo jpeg con frasette fatte per essere condivise nei social network al fine di essere condivise sui social network perché poi possano essere condivise sui social network eccetera eccetera; condividiamo notizie inventate che non hanno alcun legame con quello che accade nella realtà fisica; e, all'estremo, viviamo nello schermo come se fosse l'unica dimensione possibile: la vita online esercita così un'influenza ingombrante sulla vita offline ma non ne è influenzata a sua volta. In tutti questi casi non c'è scambio, non c'è nutrimento reciproco. Si è spezzata la reciproca contestualità delle due dimensioni.

E quando la vita online non influenza più la vita offline? Beh, direte: niente di grave. In fondo abbiamo vissuto per anni senza internet. È così. Eppure (al di là di quanto la connessione ha aumentato le nostre possibilità), se parliamo di salute esistono esperienze che raccontano come la possibilità di accedere alla comunicazione virtuale con i propri simili possa fare la differenza fra la disperazione e la possibilità di sostenere condizioni di vita di una certa gravità.
Di come i social network possano giocare un ruolo nel trauma collettivo abbiamo qualche dimostrazione (v. Giuliani, 2013 e 2015); ma deve ancora essere raccontata la storia di come possano entrare, ad esempio, nella malattia e costituire una possibilità di stare in contatto col mondo, per persone che magari vivono provvisoriamente situazioni di isolamento per ragioni gravi di salute e per chi è loro vicino. Sono storie che per di più sfidano la premessa che vede il virtuale come la dimensione priva del corpo e della materialità dell'esperienza.

Letture

- Pietro Barbetta, Luca Casadio, Massimo Giuliani (2012), *Margini. Tra sistemica e psicoanalisi.* Antigone Edizioni, Torino.
- Massimo Giuliani (2013) "Blog, social network e strategie narrative di resistenza nel post-terremoto dell'Aquila". Rivista di Psicologia dell'emergenza, n. 11, pp. 6-25.
- Massimo Giuliani (2015), *Il primo terremoto di Internet (e-book)*. Durango Edizioni, Trani.
- Massimo Giuliani (2016), *Corpi che parlano. Psicoterapia e metafora*. Durango Edizioni, Trani.
- Massimo Giuliani, Flavio Nascimbene (2009), *La terapia come ipertesto*. Antigone Edizioni, Torino.
- Stefania Manca (2014), "Da Catfish a Her: quando le emozioni e i

sentimenti viaggiano attraverso i bit”. Media Education – Studi, ricerche, buone pratiche. Edizioni Centro Studi Erickson, vol. 5, n. 2, anno 2014, pp. 149-163.