



The banner features a row of six icons: a globe, a book, a handshake, a money bag with a Euro symbol, a scale of justice, and a bicycle. Below the icons, the text reads: "AIUCD 2021", "DH per la società: e-guaglianza, partecipazione, diritti e valori nell'era digitale", and "10° congresso annuale PISA 19-22 gennaio". On the right side, a list of topics is displayed in colored text: "DIGITAL PUBLIC HUMANITIES" (red), "OPEN CULTURE" (orange), "RETI SOCIALI" (yellow), "TECH ECONOMY" (green), "E-PARTICIPATION" (blue), and "TECNOLOGIE ASSISTIVE" (purple). The background includes binary code and a classical building facade.

AIUCD 2021

DH per la società: e-guaglianza, partecipazione, diritti e valori nell'era digitale

10° congresso annuale **PISA** 19-22 gennaio

DIGITAL PUBLIC HUMANITIES
OPEN CULTURE
RETI SOCIALI
TECH ECONOMY
E-PARTICIPATION
TECNOLOGIE ASSISTIVE

Versione PROVVISORIA del contributo presentato al Convegno Annuale

DISCLAIMER

Questa versione dell'abstract non è da considerarsi definitiva e viene pubblicata esclusivamente per facilitare la partecipazione del pubblico al convegno AIUCD 2021

Il Book of Abstract contenente le versioni definitive e dotato di ISBN sarà disponibile liberamente a partire dal 19 gennaio sul sito del convegno sotto licenza creative commons.

Il MacGuffin come supporto di verità fittizia

Luca Bandirali

Università del Salento, Italia luca.bandirali@unisalento.it

ABSTRACT

La rivoluzione digitale ha fortemente influenzato le tecniche narrative del cinema e della televisione. In questo intervento si analizza un nuovo tipo di oggetto che caratterizza i mondi narrativi contemporanei: è un oggetto digitale, intrinsecamente irrilevante ma drammaturgicamente utile, che eredita la funzione del MacGuffin di hitchcockiana memoria.

1. INTRODUZIONE

Nella teoria di Kendall L. Walton (2011), le opere di finzione sono strutturate come “giochi infantili di far finta”. Tali giochi necessitano di *supporti*, ossia di oggetti (come le bambole) che generano verità fittizie in un contesto sociale: “facciamo che i tronconi sono orsi”, è uno degli esempi di gioco proposti da Walton.

Le narrazioni dell’era digitale costruiscono mondi caratterizzati dal consueto principio di scostamento minimo dal mondo reale (Pavel 1992): dunque nei film, nelle serie TV, nei videogiochi collocati nel presente si assume che la storia si svolga in un ambiente la cui estensione ontologica e la cui dotazione tecnologica coincidono essenzialmente con quella del mondo reale. In questa visione delle storie, le innovazioni tecnologiche fanno per lo più da sfondo: le automobili un film del 1950 sono diverse da quelle di un film del 2020 ma svolgono la stessa funzione in entrambi i mondi narrativi. A un grado di innovazione maggiore della tecnologia corrispondono nuove situazioni narrative. Per esempio, c’è un cinema prima e dopo il telefono cellulare: un film come *Perfetti sconosciuti*, in cui alcuni amici a cena mettono sulla tavola i propri smartphone nella speranza di non aver niente da nascondere, si può immaginare soltanto ambientato nella nostra epoca; il film si è prestato a numerosi remake ambientati in altri paesi (dalla Spagna alla Corea del Sud) ma non in altre epoche storiche.

Tra l’oggetto di sfondo (l’automobile) e l’oggetto in primo piano (il telefono), ci sono cose che hanno uno statuto più sfumato; cose che svolgono una funzione nel gioco narrativo, come i supporti di Walton e portano la storia in una certa direzione, pur essendo sostanzialmente sostituibili, come i tronconi di Walton. I contenuti delle storie intesi come “things of the world” (Eldridge 1985) cambiano nel tempo e influenzano le forme narrative, per cui ci chiederemo anche in che modo nuove cose del mondo hanno determinato nuovi racconti.

2. IL MACGUFFIN E LA SUPERCAZZOLA

Nel cinema hollywoodiano classico, lo statuto di questi oggetti è stato esplicitato da Alfred Hitchcock. Prima in una conferenza alla Columbia University nel 1939, poi in una celebre intervista con il giovane collega François Truffaut del 1966, il regista inglese spiega:

Si può immaginare una conversazione tra due uomini su un treno. L’uno dice all’altro: “Che cos’è quel pacco che ha messo sul portabagagli?”. L’altro: “Ah quello, è un MacGuffin”. Allora il primo: “Che cos’è un MacGuffin?”. L’altro: “È un marchingegno che serve per prendere i leoni sulle montagne scozzesi”. Il primo: “Ma non ci sono leoni sulle montagne scozzesi”. Quindi l’altro conclude: “Bene, allora non è un MacGuffin!” Come vedi, un MacGuffin non è niente.

Nel film *Notorius*, per esempio, il MacGuffin era l’uranio trafugato dai nazisti, qualcosa che serviva allo story concept come obiettivo, senza che l’uranio in sé fosse indispensabile. Il MacGuffin ha avuto una tale notorietà da essere incluso nell’*Oxford Dictionary of Phrase and Fable*, dove viene descritto come un oggetto necessario al plot e decisivo per i personaggi di un film ma irrilevante in sé. Blindato da tecnicismi, il MacGuffin rientra nel linguaggio *gibberish* o *gobbledygook*, vale a dire una forma comunicativa che suona autorevole e importante, ma di cui non si comprende il senso. A questo ordine di discorsi, il filosofo Maurizio Ferraris ha dedicato il libro *Intorno agli unicorni* (2018), in cui si dibatte approfonditamente di un parente italiano del MacGuffin, la Supercazzola di *Amici miei* (1975), entrata nel 2015 nel dizionario Zingarelli con il significato di “parola o frase senza senso, pronunciata con serietà per sbalordire e confondere l’interlocutore”. Per Ferraris il passaggio dall’ontologia (le cose che esistono) all’epistemologia (la conoscenza intorno alle cose) è mediato dalla tecnologia; la diffusione della tecnologia nell’era digitale consente, secondo Ferraris, di esercitare “una competenza senza comprensione” che genera sostanzialmente supercazzole o anche, citando Marcuse (1999), “formule magico-rituali”.

3. IL MOUSEGUFFIN

In questo intervento ci occupiamo di un nuovo tipo di oggetto generato dalla rivoluzione digitale che sbalordisce e confonde (come la Supercazzola), suona autorevole e importante (come il gibberish), è necessario al plot ma irrilevante in sé (come il MacGuffin). Lo chiameremo MouseGuffin. L'idea è che la tecnologia informatica offra alle narrazioni audiovisive del presente un repertorio di oggetti digitali funzionali allo scioglimento rapido di nodi narrativi. Il Mouse-Guffin è tendenzialmente qualcosa che il narratore finge di conoscere e lo spettatore finge di comprendere. Gli oggetti digitali convocati nei film e nelle serie tv sono in tal senso numerosi: firewall, password, virus, rootkit, trojan, bug, deep web, bit coin e via dicendo. L'uso di questi oggetti digitali è spesso demandato a personaggi specializzati (l'ingegnere informatico come *official hero* e l'hacker come *outlaw hero*) ma anche dai personaggi semplicemente *geek* o *nerd*. La specificità di questi oggetti sta nel favorire alcune svolte narrative senza troppe spiegazioni: il mandante di un omicidio digita svelto un codice alfanumerico e trasferisce bit coin a un sicario; il sicario sta per andare a compiere l'omicidio su commissione ma la porta della sua camera d'albergo viene bloccata da un poliziotto informatico che entra nel sistema di sicurezza dell'hotel, e via dicendo.

Ci chiederemo dunque, nello scenario contemporaneo del "far finta" nel senso di Walton, come funziona questo nuovo supporto della finzione, questo MacGuffin dell'era digitale. Esempi cinematografici e seriali degli schemi narrativi orientati dal MouseGuffin saranno tratti dai film *Domino* (Brian De Palma, 2019), *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), *Mission: Impossible III* (J. J. Abrams, 2006), *Codice: Swordfish* (Dominic Sena, 2001) e dalle serie televisive *House of Cards* (2013-2018), *NCIS* (2003-), *Castle* (2009-2016), *Felicity* (1998-2002), *CSI: Crime Scene Investigation* (2000-2015).

PAROLE CHIAVE

Narrazioni digitali; filosofia digitale; mondi finzionali; film studies; television studies.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Auerbach, David. «Not so Deep. How accurate is the hacking subplot in House of Cards?». Slate, 20 febbraio 2014.
<https://slate.com/technology/2014/02/house-of-cards-season-2-whats-up-with-all-the-deep-web-stuff.html>
- [2] Bandirali, Luca, e Enrico Terrone. Il sistema sceneggiatura. Lindau, 2009.
- [3] Bandirali, Luca, e Enrico Terrone. Filosofia delle serie TV. Mimesis, 2012.
- [4] Eldridge, Richard. «Form and content: an aesthetic theory of art», *British Journal of Aesthetics*, vol. 25, n. 4, 1985, 303-316.
- [5] Ferraris, Maurizio. Intorno agli unicorni. Il Mulino, 2018.
- [6] Ferraris, Maurizio, e Germano Painsi, *Scienza nuova. Ontologia della trasformazione digitale*. Rosenberg & Sellier, 2018.
- [7] Ferraro, Guido. *Teorie della narrazione*. Carocci, 2015.
- [8] Knowles, Elizabeth. *The Oxford dictionary of phrase and fable*. OUP Oxford, 2006.
- [9] Marcuse, Herbert. *L'uomo a una dimensione*. Einaudi, 1999.
- [10] Pavel, Thomas G. *Mondi di invenzione: realtà e immaginario narrativo*. Einaudi, 1992.
- [11] Truffaut, François. *Il cinema secondo Hitchcock*. Il Saggiatore, 2009.
- [12] Walton, Kendall L. *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*. Mimesis, 2011.